Service-Teil: Java-Kurs für Fortgeschrittene

Party.java

von Dirk Breitbach und Felix Gärtner

```
import java.util.beer;
class PartyGuest extends FriendlyHuman {
  Party currentParty;
  public PartyGuest(Party theParty, Carlsberg sixPack) {
    super(Mood.PERFECT);
    switch (theParty) {
    case Party.ELEGANT:
      wear(Wardrobe.get(ArmaniSuit.mySuit));
      break;
    case Party.BZZR_EVENT:
      wear(Wardrobe.get(Whatever.whatever));
      break;
    }
    theParty.fridge.store(sixPack);
    currentParty ← theParty;
  }
  public void paaaaaaaaaaaadieeeeeee() {
    Beer myBottle;
    while (this.mood ≡ Mood.FEEL_GOOD ∧
          ¬this.status ≡ Status.EXTREMELY_SLEEPY) {
      try {
        myBottle ← currentParty.fridge.getBottle();
        myBottle.plop();
        drink(myBottle);
        talkWith(currentParty.getRandomPerson());
      } catch(StomachRebellionException sre) {
        runTo(currentParty.toilet);
        sleep(new TimePeriod(15, "hours"));
      } catch(RanOutOfBeerException) {
        if (this.sober) {
          whine(new TimePeriod(2, "minutes"));
          if (currentParty.guests.feelPity)
            acceptBeerOffer();
          else
            exit(this.depressed);
        } else
          sleep(new TimePeriod(9, "hours"));
      }
    }
  }
}
```

Aufgabe: Leiten Sie von dieser Klasse eine Subklasse **PartyBear** ab und implementieren Sie darin die Methoden *dance*() und *showoff*(). Optimieren Sie die gegebene Implementierung von *paa...dieeee*() im Hinblick auf die Laufzeit. **Hinweis:** Durch eine geschickte Verwendung der dynamischen Bindung können Sie erreichen, daß die Methode *getRandomPerson*() ein Objekt mit dem gesetzten Attribut *female* zurückliefert.