

Mitarbeiter-Hierarchie

Erstelle eine Basisklasse Mitarbeiter und eine abgeleitete Klasse Entwickler, um zu sehen, wie Klassenattribute in der Vererbung funktionieren.

Die Anforderungen:

1. Basisklasse Mitarbeiter:

- **Klassenattribut:** ERHOEHUNGSRATE = 1.05 (5% Gehaltserhöhung für alle Mitarbeiter).
- **Konstruktor (__init__):** Nimmt name und gehalt entgegen.
- **Instanzmethode:** erhoehe_gehalt(), die das aktuelle Gehalt mit der ERHOEHUNGSRATE der Klasse multipliziert.
- **Statische Methode:** ist_vollzeit(stunden), die prüft, ob die Stunden ≥ 40 sind.

2. Abgeleitete Klasse Entwickler:

- **Vererbung:** Erbt von Mitarbeiter.
- **Klassenattribut (Überschreiben):** Überschreibe die ERHOEHUNGSRATE auf 1.10 (10% für Entwickler).