

- Aufgabe 19
  - a) Ändern Sie Ihre Klasse `Figur3D` in eine abstrakte Klasse um, indem sie die entsprechenden Methoden als `abstract` kennzeichnen.
- Aufgabe 20
  - a) Überschreiben Sie in der Klasse `Figur3D` die Methode `equals`, die das Volumen zweier Figuren vergleicht.
  - b) Überschreiben Sie in jeder abgeleiteten Klasse die `toString`-Methode, die beim Aufruf alle Attribute der entsprechenden Figur auf dem Bildschirm ausgibt.
- Aufgabe 21
  - a) Erzeugen Sie 100 Objekte einer Kugel und speichern Sie diese in einen Array. Die Initialwerte für den Radius sollen ganzzahlig sein und zufällig ermittelt werden. Der Radius soll Werte zwischen 0 und 100 annehmen können. Verwenden Sie hierfür die Klasse `Random` aus dem Paket `java.util`, die in der Vorlesung diskutiert wurde. Die benötigte Methode ist `nextInt (Endwert-Startwert+1)+Startwert`.
  - b) Ermitteln Sie die Anzahl der Kugeln mit dem höchsten Radius und geben Sie diesen Wert sowie die ID des Objekts / der Objekte aus.