

Übung 5: Klassen-Hierarchie *Fahrzeuge*

Zweck: Vererbungs-Struktur implementieren.

Situation: Der Designer Ihres Software-Entwicklungsteams hat für eine Applikation für ein internationales Transport-Unternehmen einen ersten Teilentwurf erstellt.

Sie sollen den Entwurf nun programmieren.

Implementieren Sie die Klassen gemäss beigelegtem Klassen-Diagramm und -Spezifikation.

Hinweise:

Für die Berechnung der zurückgelegten Kilometer können wir den Satz von Pythagoras anwenden. Dazu *importieren* wir die Klasse **Math** mit `"import java.lang.Math;"` als erste Zeile im Programm (vgl. z.B. auch Script Seite 32 für *import* der Klasse **Vector**).

Von dieser Klasse können wir zur Berechnung der Quadratwurzel die Methode `double sqrt(double a)` verwenden, z.B.:

```
km = Math.sqrt(x*x + y*y);
```

Das Testprogramm gemäss Klassendiagramm können Sie vom *Skripte-Server* (\\vf3\skripte\...) kopieren.

Beilagen:

- Klassen-Diagramm: *Klassen-Hierarchie "Fahrzeuge"*
- Klassen-Spezifikation: *LOCIGAL VIEW REPORT*