



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

Programmieren 2

Prof. Dr. Larissa Putzar
DMI, Medientechnik

Aufgaben

Aufgabe 2



Erstellen Sie ein neues Projekt und erstellen Sie die folgende Klassen. Setzen Sie die Klassen mit einer sinnvollen Hierarchie in Beziehung (evtl. hilft ein UML-Klassendiagramm). Bestimmen sie dabei, welche Klassen abstrakt sein sollen:



Fügen Sie dann der Hierarchie eine Schnittstelle "Gefaess" mit den public Methoden `fuellen()` und `leeren()` hinzu und sorgen Sie dafür, dass alle geeigneten Klassen diese Schnittstelle implementieren!