



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

Programmieren 2

Prof. Dr. Larissa Putzar
DMI, Medientechnik

Aufgaben

Aufgabe 10a



- Implementieren Sie das folgende Klassendiagramm.
- • Die Methode `reinSetzen(Fisch fisch)` fügt ein Fisch-Objekt hinzu.
- • Die Methode `alleSchwimmen()` ruft die Methode `rumSchwimmen()` für alle Fisch-Objekte auf.
- • Die Methode `alleBlubbern()` ruft die Methode `blubbern()` für alle Fisch-Objekte auf.
- • Die Methode `blubbern()` gibt beim Goldfisch „Der Goldfisch blubbert viel“ und beim Guppy „Der Guppy blubbert wenig“, aus.
- • Die Methode `rumSchwimmen()` gibt beim Guppy „Der Guppy schwimmt wenig“ und beim Goldfisch „Der Goldfisch schwimmt viel“, aus.
- Implementieren Sie eine weitere Klasse mit einer `main()` Methode in der Sie mindestens 5 Fische hinzufügen, um ihr Programm zu testen.

Aufgabe 10b

