SAE	OOP: Vererbung (UML)	Klasse:
L. Bung		Datum:
Aufgabe 1: Produktve	rwaltung eines Gartencenters	
	e Produkte mithilfe eines Softwaresys aktuell mit den Klassen <b>Pflanze</b> , <b>Bl</b> u	
·	e als auch Werkzeuge verfügen über ıßerdem kann jedes Produkt dieser K	
	ssendiagramme um die oben beschriel und Methoden zu den einzelnen Klass	
Pflanze	Blumentopf	Werkzeug

b) Welche Probleme stellen Sie fest? Haben Sie Ideen, wie man diese lösen könnte?

♣ Aufgabe 2: Erweiterung des Gartencenter-Systems
Zusätzlich zu den verkauften Produkten bietet die Gärtnerei auch noch <b>Dienstleistungen</b> (zun Beispiel Baumbeschneidungen) und <b>Veranstaltungen</b> (zum Beispiel Kurse zur Gartenpflege) an.
Entwerfen Sie ein UML-Klassendiagramm <sup>1</sup> mit mindestens einer Oberklasse und mindestens zwei Unterklassen, bei denen Vererbung sinnvoll eingesetzt wird. Überlegen Sie sich sinnvolle Attribute und Methoden für jede Klasse.
Aufgabe 3: Diskussion und Reflexion
a) Welche Vorteile erkennen Sie beim Einsatz von Vererbung?
b) Können Sie sich Fälle vorstellen, in es zu Problemen kommen könnte?

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>z.B. wieder mithilfe von https://draw.io

Arbeitsauftrag für die 2. Stunde
1. Finden Sie ein Beispiel aus Ihrem Arbeitsalltag, in dem Vererbung eine Rolle spielt. Erstellen Sie ein einfaches UML-Klassendiagramm, was die Situation darstellt.
2. Einige Aufgaben aus den letzten Stunden konnten aus Zeitmangel nicht zu Ende bearbeitet (oder gar nicht erst angefangen) werden. Nutzen Sie die restliche Zeit, um Aufgaben zu den Themen
nachzuholen, bei denen Sie die größten Schwierigkeiten hatten.
Bitte laden Sie Ihre Ergebnisse am Ende der Stunde auf Moodle in den Studierendenordner

 $\hbox{``Ergebnisse Arbeitsauftrag''}\ \ hoch.$