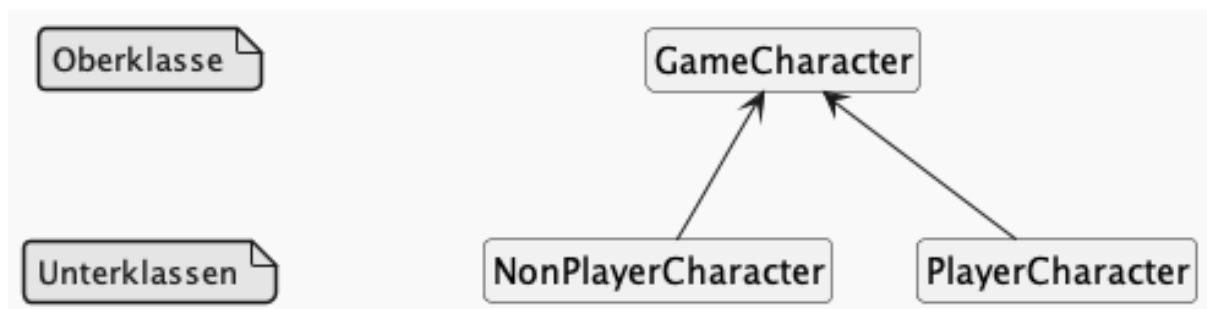


Vererbung

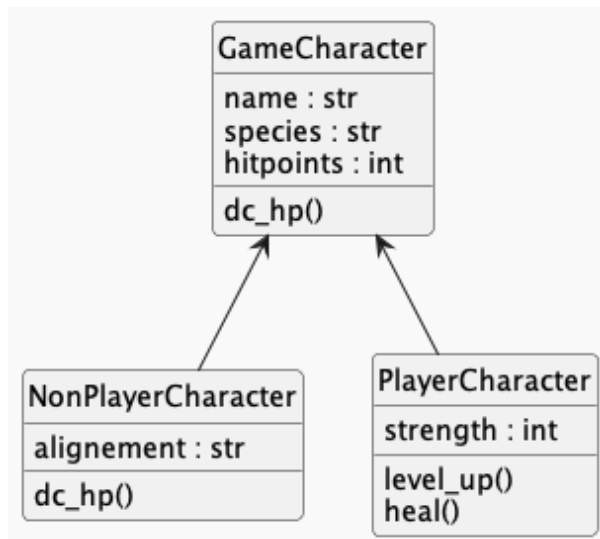




- Es gibt Player Character und Non Player Character.
- Beides sind spezielle Charaktere, welche gleiche Attribute und gleiche Methoden besitzen,
- aber auch unterschiedliche Attribute und Methoden aufweisen können
- Generalisierungshierarchie:



- Terminologie:
 - Oberklasse, Superklasse, Elternklasse, Basisklasse
 - Unterklasse, Subklasse, Kindklasse, abgeleitete Klasse.
- Unterklassen erben Attribute und Methoden der Superklasse



⚠ Beobachtung

- gleicher Programmcode wird bei unterschiedlichen Klassen benötigt.
- neues Abstraktionsverfahren wird benötigt: Vererbung
- Code wird an einer Stelle geschrieben, an einer anderen wieder verwendet

=> Fehlervermeidung

- Durch die Vererbung kommen neue Attribute und Methoden hinzu.
- geerbte Methoden können dadurch überschrieben werden `dc_hp`, indem sie in der Subklasse neu definiert werden.
- Beim überschreiben der Methode müssen die Parameter der Methode übereinstimmen mit der Methode der Superklasse, kann aber mit weiteren Parametern ergänzt werden.
- es wird immer die Methode der Subklassen aufgerufen, wenn sie vorhanden ist.
- Beim Methodenaufruf können default-Werte angegeben werden. (`percent : int = 2`)