

Uebung Interface

1. Zeichne das Klassendiagramm für die Klassen Auto, Sportwagen, Gelaendewagen
2. Aendere die private Eigenschaft `_autoFaehrt` zu einer öffentlichen (public) Eigenschaft
3. Programmiere die Methode `Sportwagen.Tune()` so um, dass ein tuning nur möglich ist, wenn das Auto nicht fährt.
4. Programmiere die Methode `Geleandewagen.AllradAusschalten()` so um, dass dies nur möglich ist, wenn das Auto nicht fährt.
5. Programmiere die Methode `Geleandewagen.AllradEinschalten()` so um, dass dies nur möglich ist, wenn das Auto nicht fährt.
6. Erstelle zu Gelaendewagen und Sportwagen jeweils ein Interface das die Methoden und Eigenschaften der jeweiligen Klasse definieren. (`IGelaendewagen`, `ISportwagen`)
7. Implementiere die Interfaces in die entsprechende Klasse