Modul 320

| Handlungsziel | V2 | Serie A | |
|------------------------------|---|---------|--|
| TITEL | Methoden überschreiben | | |
| BESCHREIBUNG | Subklassen überschreiben die Methoden von der Superklasse | | |
| IDEE, BEISPIEL | Erweitern Sie Ihr Beispiel aus dem Auftrag von V1. Schauen Sie, dass Sie eine <i>print-out</i> Methode haben, welche in den Subklassen auch die Attribute der Sub-Klassen ausgibt. Beispiel Medien-Verwaltung: Jede Sub-Klasse von der Superklasse Medien <u>überschreibt</u> die printout Methode. Dabei werden die zusätzlichen Attribute der Sub-Klassen im print-out <i>auch</i> ausgegeben (nebst den Attributen der Superklasse). | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| SCHWIERIGKEIT | Das Konzept der Überschreibung verstehen. Die Auswirkung von verschiedenem Verhalten dank Überschreibung verstehen (Stichwort: <i>Polymorphismus</i>) | | |
| VORGEHEN | Erweitern Sie die Hierarchie aus den Auftrag V1 indem die Subklassen vorgegebene print-Methoden überschreiben. | | |
| TASK a): (SKALIERBARKEIT) | Implementieren Sie eine Klasse, welche die Liste der Medien verwaltet. Diese Klasse hat eine print-Methode, welche aus der Liste jedes Medien-Objekt via eigene print-Methode ausgibt. Erstellen Sie ein einfaches TUI, damit der User diese Liste aufrufen kann. | | |
| | | | |
| TASK b): (SKALIERBARKEIT) | Implementieren Sie eine Klasse, welche die Liste der Medien verwaltet. Diese Klasse hat eine print-Methode, welche aus der Liste jedes Medien-Objekt via eigene print-Methode ausgibt. | | |
| | Es gibt eine weitere Methode, um in der Liste nach einem bestimmten Objekt zu suchen. Und dieses dann auszugeben. | | |
| | Erstellen Sie ein einfaches TUI, damit der User diese Befehle aufrufen kann. | | |
| TASK c): (SKALIERBARKEIT) | Implementieren Sie eine Klasse, welche die Liste der Medien verwaltet. Diese Klasse hat eine print-Methode, welche aus der Liste jedes Medien-Objekt via eigene print-Methode ausgibt. | | |
| | Es gibt zwei weitere Methode, um in der Liste nach einem bestimmten Objekt zu suchen – und eine Methode, um ein bestimmtes Objekt zu löschen. | | |
| | Erstellen Sie ein einfaches TUI, damit der User diese Befehle aufrufen kann. | | |