

Aufgabe: Vererbung in UML-Diagrammen

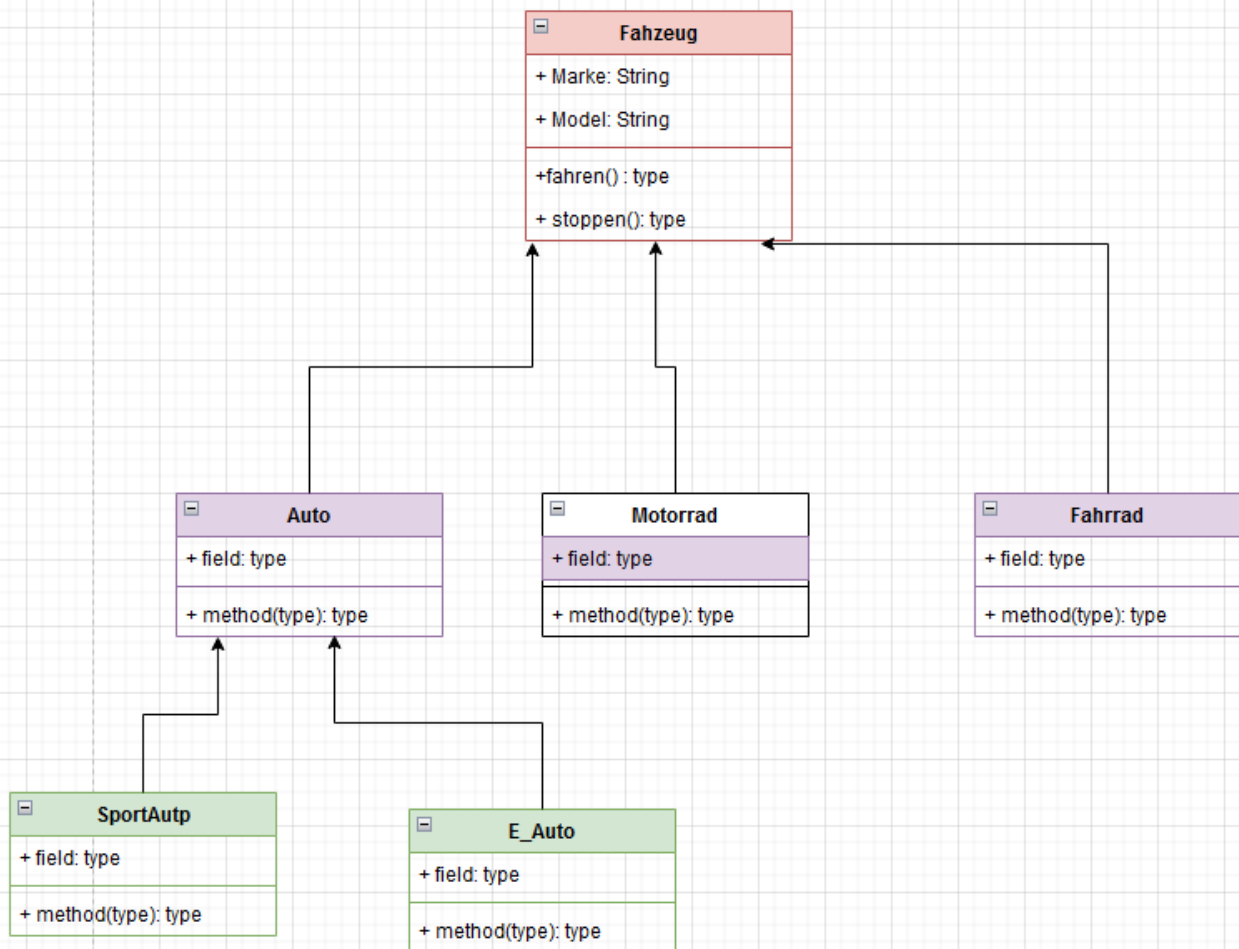
Erstellen Sie UML-Diagramme für die folgenden Themen, um das Konzept der Vererbung darzustellen:

- **Tiere**
- **Mitarbeiter**
- **Elektronikgeräte**
- **Fahrzeuge**
- **Personen**

Anforderungen:

1. Jede Diagrammgruppe sollte:
 - Eine **Oberklasse** enthalten, die allgemeine Attribute und Methoden definiert.
 - **Mindestens drei Unterklassen**, die spezifische Attribute und Methoden hinzufügen.
2. Verwenden Sie:
 - **Attribute** für gemeinsame und spezifische Eigenschaften.
 - **Methoden** zur Darstellung von Verhalten, das entweder geteilt oder einzigartig ist.
3. Zeichnen Sie die **Beziehungen** zwischen Oberklasse und Unterklassen mithilfe von UML-Pfeilen, um die Vererbung darzustellen.

Beispiel: Fahrzeuge



1. Oberklasse: Fahrzeug

- Attribute: Marke , Modell
- Methoden: fahren() , stoppen()

2. Unterklassen:

- **Auto:**
 - Spezifische Attribute: anzahlTüren
 - Spezifische Methoden: parken()
- **Motorrad:**
 - Spezifische Attribute: helmPflicht
 - Spezifische Methoden: beschleunigen()

- **Fahrrad:**
 - Spezifische Attribute: `anzahlGänge`
 - Spezifische Methoden: `bremsen()`

Erstellen Sie ähnliche Diagramme für die anderen Themen und verwenden Sie UML-Standards für die Darstellung von Klassen, Attributen und Methoden.