

Aufgabe 1

(Informieren)

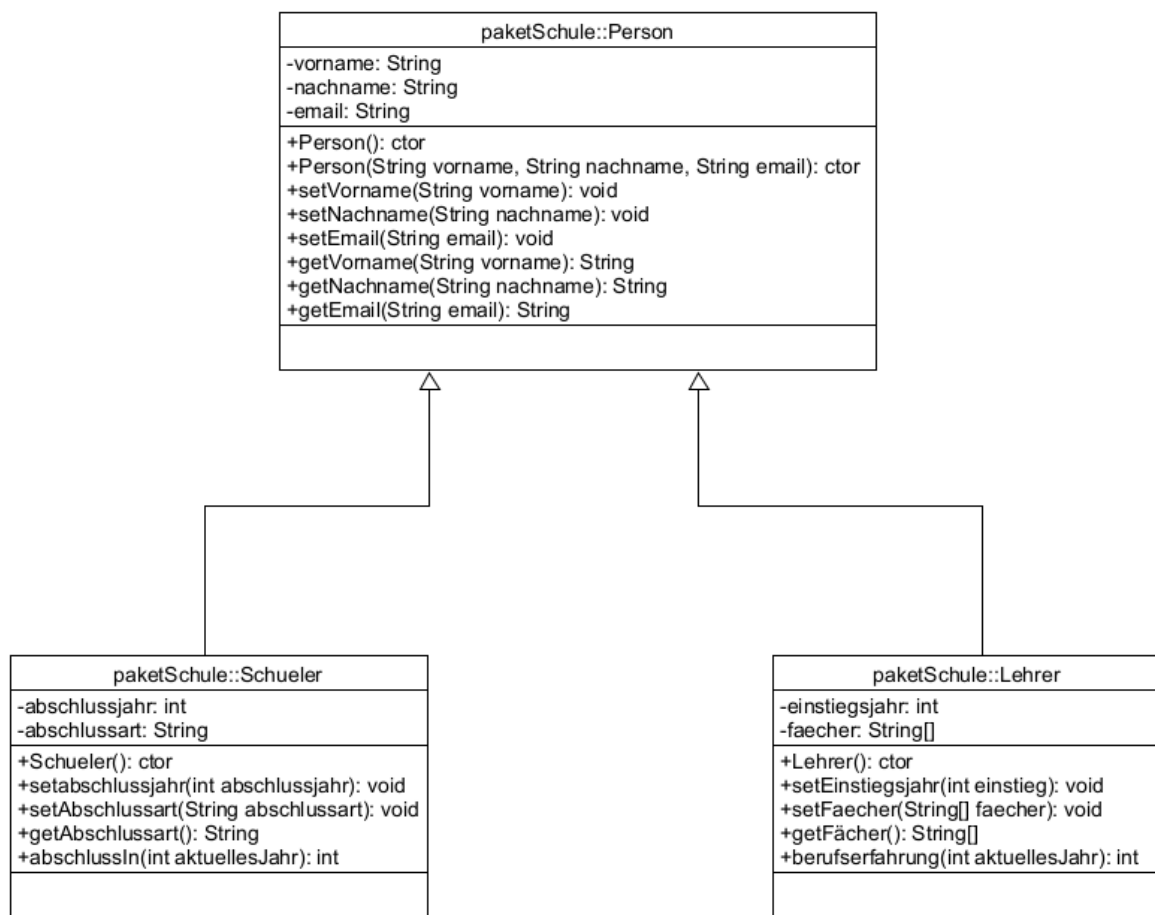
Informieren Sie sich mit Hilfe der ausgeteilten pdf-Datei *oos-vererbung.pdf* und mittels geeigneter Internetquellen über das Prinzip der Vererbung in Java. Formulieren Sie dazu einen eigenen Text, der das Prinzip der Vererbung erläutert und die folgenden Wörter enthält:

- inheritance
 - extends
 - Subklasse
 - Superklasse
 - UML-Darstellung
- Oberklasse
 - Unterklasse
 - Generalisierung
 - Spezialisierung
 - Wiederverwendbarkeit

Aufgabe 2

(Programmieren)

Setzen Sie untenstehendes Klassendiagramm in den entsprechenden Java-Code um. Achten Sie auf die im Diagramm vorgegebene Namensgebung, orientieren Sie sich an dem Beispiel (Mitarbeiter – Auszubildender) im Dokument *oos-vererbung.pdf*.



Erzeugen Sie die Klasse *Main* mit einer *main*-Methode, die zum Testen Ihrer Klassen geeignet ist. Erzeugen Sie bspw. Ausgaben wie „Max Mustermann unterrichtet Deutsch und Sport und ist seit 10 Jahren im Schuldienst.“ oder „Horst Keller macht in 1 Jahr Abitur.“