

## Objektorientierte Programmierung

### Vererbung II

---

#### Aufgabe 1

Kopiert und öffnet das Projekt 05-Vererbung\_1 aus dem Tauschordner.

Die Klasse `Dreieck` ist nicht als *Unterklasse* von `Form` implementiert. Das soll geändert werden.

#### Aufgabe 2

Kopiert und öffnet das Projekt 05-Vererbung\_2 aus dem Tauschordner.

Studiert den Aufbau. Die beiden Klassen haben einige Attribute und Methoden gemeinsam. Erstellt eine geeignete *Oberklasse*, die die gemeinsamen *Attribute* und *Methoden* sammelt. Die bestehenden Klassen werden zu *Unterklassen*.

#### Aufgabe 3

Kopiert und öffnet das Projekt 05-Vererbung\_3 aus dem Tauschordner.

1. Ergänzt mindestens drei weitere Tiere im Projekt. Orientiert euch an den gezeigten Klassen.
2. Überschreibt die Methode `sagWas()` in den *Unterklassen*.
3. Ergänzt neue *Oberklassen*, die Tiere einer Art zusammenfassen (z.B: Fliegend, Schwimmend, Laufend ...).