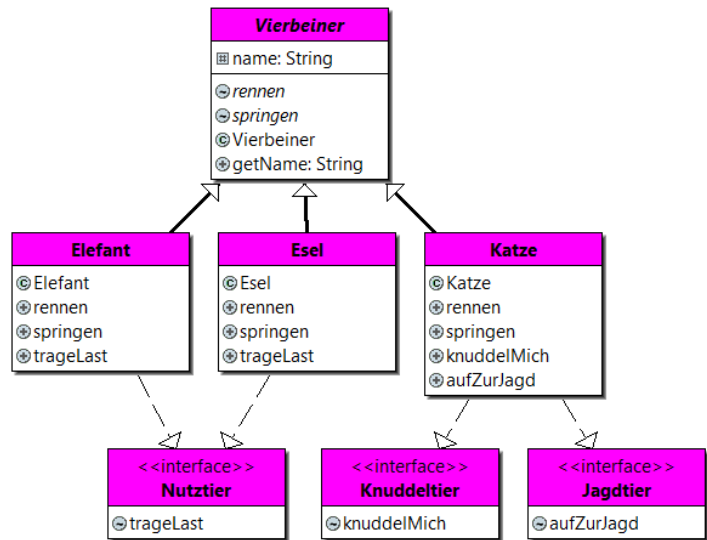


OOP in



Interfaces

eigenes Beispiel „Vierbeiner“
(kombiniert mit Vererbung)



```

abstract class Vierbeiner {
    protected String name;

    abstract void rennen(String name);
    abstract void springen(String name);

    public Vierbeiner(String Name){
        name = Name;
    }

    public String getName() {
        return name;
    }
}

```

```

public interface Jagdtier {
    void aufZurJagd();
}

```

```

public interface Knuddeltier {
    void knuddelMich();
}

```

```

public interface Nutztier {
    void trageLast();
}

```

```

public class Elefant extends Vierbeiner
implements Nutztier {
    public Elefant(String name) {
        super(name);
    }

    public void rennen(String name){
        System.out.println(name + " trampelt los!");
    }
}

```

```

    public void springen(String name){
        System.out.println(name + " fliegt los wie
        Dumbo es vorgemacht hat!");
    }
}

```

```

    public void trageLast() {
        System.out.println(name + " trägt zehn
        Menschen, 50kg Nahrungsmittel und zieht
        zwei Baumstämme!");
    }
}

```

```

public class Esel extends Vierbeiner
implements Nutztier {
    public Esel(String name) {
        super(name);
    }

    public void rennen(String name){
        System.out.println(name + " rennt los!");
    }
}

```

```

    public void springen(String name){
        System.out.println(name + " springt wie
        wild im Kreis!");
    }
}

```

```

    public void trageLast() {
        System.out.println(name + " trägt das
        Getreide!");
    }
}

```

```

public class Katze extends Vierbeiner
implements Knuddeltier, Jagdtier{
    public Katze(String name){
        super(name);
    }

    public void rennen(String name) {
        System.out.println(name + " rennt los!");
    }

    public void springen(String name){
        System.out.println(name + " springt in die
Luft!");
    }

    public void knuddelMich(){
        System.out.println(name + " wird
geknuddelt!");
    }

    public void aufZurJagd(){
        System.out.println(name + " geht auf die
Jagd!");
    }
}

```

```

import java.util.Scanner;

```

```

public class Demo {
    public static void neustart() {
        System.out.println("Wollen sie neustarten?[true; false]");
        Scanner a = new Scanner(System.in); boolean n = a.nextBoolean();
        if (n == true){ main(null); } else{ System.out.println("Das ist das ENDE!");}
    }

    public static void main(String[] args){
        System.out.println("Wollen sie eine Katze[ka], einen Esel[es] oder einen Elefanten[el]
betrachten?"); Scanner a = new Scanner(System.in); String wunsch = a.nextLine();
        if (wunsch.equals("ka")){
            ...
        } else if(wunsch.equals("es")){
            System.out.println("Wie heit ihr Esel?");
            Scanner b = new Scanner(System.in); String name = b.nextLine(); Esel esel = new Esel(name);
            System.out.println("Was soll " + esel.getName() + " machen? [rennen; springen; tragen]");
            Scanner c = new Scanner(System.in); String handlung = c.nextLine();
            if (handlung.equals("rennen")){ esel.rennen(esel.getName());
            } else if (handlung.equals("springen")){ esel.springen(esel.getName());
            } else if (handlung.equals("tragen")){ esel.trageLast();
            } else{ System.out.println("Error 002"); neustart(); }
        } else if(wunsch.equals("el")){
            ...
        }
        neustart();
    }
}

```

```

Wollen sie eine Katze[ka], einen Esel[es] oder einen Elefanten[el] betrachten?
es
Wie heit ihr Esel?
burro
Was soll burro machen? [rennen; springen; tragen]
tragen
burro trgt das Getreide!
Wollen sie neustarten?[true; false]

```