

## Aufgabe 16.1: Erzeugen eines Threads

### a) Erzeugen eines Threads durch Ableiten von der Klasse `Thread`

Das nachfolgende Programm ist ein Beispiel dafür, wie man einen eigenen Thread durch Ableiten von der Klasse `Thread` erzeugen kann.

Kompilieren und starten Sie das folgende Programm:

```
// Datei: EigenerThread.java

public class EigenerThread extends Thread
{
    public void run()
    {
        for (int a = 0; a <= 5; a++)
            System.out.println ("Hier EigenerThread > " + a);
    }
}

// Datei: ThreadTest1.java
public class ThreadTest1
{
    public static void main (String[] args)
    {
        EigenerThread meinThread = new EigenerThread();
        System.out.println ("Hier ist main(), ich starte Thread.");
        meinThread.start();
        System.out.println ("Hier ist main(), ich bin fertig.");
    }
}
```

### b) Erzeugen eines Threads mit Hilfe der Schnittstelle `Runnable`

Ändern Sie die Klasse `EigenerThread` und `ThreadTest1` so ab, dass die Klasse `EigenerThread` nicht von der Klasse `Thread` abgeleitet wird, sondern die Schnittstelle `Runnable` implementiert.