

Aufgabe 14.4: Schnittstelle Musikinstrument

Schreiben Sie die Schnittstelle `Musikinstrument` mit der Methode `spieleInstrument()`. Implementieren Sie diese Schnittstelle in den beiden Klassen `Trommel` und `Trompete`. Das Musikinstrument soll hierbei beim Spielen eine entsprechende Ausgabe auf dem Bildschirm machen. So soll z. B. eine Trommel am Bildschirm "`Trommel, Trommel`" ausgeben. Zum Testen der Klassen soll die Methode `main()` in der Klasse `Musikantenstadl` mehrere Musikinstrumente erzeugen und abspielen.