Aufgabe5\_Vererbung

Programmieren Sie bei einer Konsolenanwendung dieses Klassendiagramm nach. Instanziieren Sie in der Main Methode ein Hund, ein Elefant und eine Ente. Dabei soll dann jeder Hallo sagen. Die Methode in der Elternklasse schreibt auf die Konsole «Guten Tag ich bin name». Die Klasse Elefant schreibt dies auch und dazu «Ich bin ein Elefant». In der Klasse Ente wird «Ich bin eine Ente namens name» auf die Konsole geschrieben.

