Aufgabe6\_AbstrakteKlassenMethoden

Implementieren Sie dieses Klassendiagramm in einer Konsolenanwendung. Dabei beachten Sie, dass Fahrzeug eine abstrakte Klasse ist und beschreib eine abstrakte Methode. In der Klasse Fahrzeug gibt die Methode bewege «Das Fahrzeug bewegt sich» auf die Konsole aus. In der Klasse Flugzeug: «Ich fliege in den Süden». Beschreib gibt in der Klasse Auto «Ich bin ein Auto» und in der Klasse Flugzeug «Ich bin ein Flugzeug» auf die Konsole aus.

