

Aufgabe Fliegen & Singen

Erstellen Sie zuerst ein Klassendiagramm für die Aufgabe.

Entwickeln Sie ein Interface namens `IFliegen`, dass eine Methode `Fliegen()` deklariert. Diese Methode soll keinen Rückgabewert besitzen und keine Parameter erwarten. Entwickeln Sie dann eine Klasse namens `Biene`, die das Interface `IFliegen` implementiert. Geben Sie in der zu implementierenden Methode „Summsumm“ auf der Standardausgabe aus. Entwickeln Sie dann eine Klasse namens `Fledermaus`, die ebenfalls das Interface `IFliegen` implementiert. Geben Sie in der zu implementierenden Methode „Flutterflutter“ auf der Standardausgabe aus.

Entwickeln Sie ein Interface namens `ISingen`, dass eine Methode `Singen()` deklariert. Diese Methode soll keinen Rückgabewert besitzen und keine Parameter erwarten. Entwickeln Sie dann eine Klasse namens `Singvogel`, welche das Interface `IFliegen` und `ISingen` implementiert. Geben Sie in den zu implementierenden Methoden „Flapflap“ und „Zwitscherzwitscher“ auf der Standardausgabe aus.

Legen Sie jeweils eine Biene, eine Fledermaus und einen Singvogel an und testen Sie Ihre Methoden.