5.5

- override bedeuted, dass eine virtuelle Methode der Basisklasse in einer von dieser abgeleiteten Klasse mit der gleichen Signatur überschrieben wird und daraufhin der compiler die methode der abgeleiteten klasse aufruft

- comiler übeprüft dadurch außerdem, ob überhaupt eine virtuelle methode in der basisklasse existiert (selbstkontrolle) die überschrieben werden kann

- vergisst man override + virtual und instanziiert ein abgeleitetes objekt der basisklasse, dann wird die methode der basisklasse und nicht die methode des abgeleiteten objekts aufgerufen

5.7

Die statische Klasse einer Variablen ist die der Deklaration – bei s1 Sphere, bei s2 Shape

die dynamische Klasse ist die des aktuellen Wertes – bei s1/s2 Sphere

Statischer Typ wird überprüft zur Übersetzungszeit

Dynamischer Typ wird überprüft zur Laufzeit