

Ticket #1 - Implementierung von Fahrzeug-Klassen:

Beschreibung: Erstelle eine Reihe von Klassen für Fahrzeuge, die Vererbung, Interfaces, abstrakte Klassen und Enums verwenden.

Spezifikationen:

1. **Basis-Fahrzeugklasse:** Entwickle eine abstrakte Klasse Vehicle, die grundlegende Eigenschaften wie Marke und Baujahr enthält.
2. **Abgeleitete Fahrzeugklassen:** Implementiere die Klassen Car und Motorcycle, die von Vehicle erben und spezifische Eigenschaften (z. B. Anzahl der Türen für Autos und Typ des Motors für Motorräder) enthalten.
3. **Interface für Fahrzeugaktionen:** Erstelle ein Interface Driveable, das grundlegende Fahrzeugaktionen wie starten(), stoppen() und beschleunigen() definiert. Implementiere dieses Interface in den Fahrzeugklassen.

Anforderungen:

- Die Klassen sollen übersichtlich strukturiert und dokumentiert sein.
- Teste die Funktionalität der implementierten Klassen und Methoden in einer Demoanwendung.

Hinweise:

- Verwende Enums, um bestimmte Fahrzeugattribute wie Fahrzeugtypen oder Antriebsarten zu definieren.
- Achte auf eine klare Hierarchie zwischen den Klassen und nutze Vererbung und Abstraktion, um redundanten Code zu vermeiden.