

Objektorientierte Programmierung

Vererbung II

Aufgabe 1

Kopiert und öffnet das Projekt 05-Vererbung_1 aus dem Tauschordner.

Die Klasse Dreieck ist nicht als *Unterklasse* von Form implementiert. Das soll geändert werden.

Aufgabe 2

Kopiert und öffnet das Projekt 05-Vererbung_2 aus dem Tauschordner.

Studiert den Aufbau. Die beiden Klassen haben einige Attribute und Methoden gemeinsam. Erstellt eine geeignete *Oberklasse*, die die gemeinsamen *Attribute* und *Methoden* sammelt. Die bestehenden Klassen werden zu *Unterklassen*.

Aufgabe 3

Kopiert und öffnet das Projekt 05-Vererbung_3 aus dem Tauschordner.

1. Ergänzt mindestens drei weitere Tiere im Projekt. Orientiert euch an den gezeigten Klassen.
2. Überschreibt die Methode sagWas() in den *Unterklassen*.
3. Ergänzt neue *Oberklassen*, die Tiere einer Art zusammenfassen (z.B: Fliegend, Schwimmend, Laufend ...).