

Aufgabe Abstrakte Klassen und Interfaces II

Setzen Sie das Interface IFressbar (IEatable) in Ihrem Bauernhof um.

Erweitern Sie Ihren Bauernhof um eine Gattung Tier vom Typ Fleischfresser.

Überlegen Sie sich, wie Sie über Interfaces dem Fleischfresser Fleisch zum Essen geben könnten.

Gliedern Sie Ihre Klassen in weitere Subpackages. Eine Einteilungsmöglichkeit stellt bei den Tieren die Unterscheidung zwischen Karnivoren(Fleischfresser) und Herbivoren(Pflanzenfresser) da.

Welche Sinnvolle Einteilung können für die Pflanzen vorgenommen werden?

Beispiel:

(bauernhofsimulator->flora->baum->nadelbaum)

(bauernhofsimulator->flora->baum->laubbaum)

Die Fragen sind Programmatisch nicht Philosophisch zu verstehen. 😊

- a) Kann ein Fleischfresser auch an sich selbst fressen (Programmatisch nicht Philosophisch)?
- b) Was müsste ein Interface zur Verfügung stellen, damit ich „alle“ Tiere zählen kann.
- c) Welche Art der Beziehung stellt das Interface dar?