

Aufgabe Abstrakte Klassen und Interfaces

Stellen Sie den vorhandenen Bauernhofsimulator um auf Abstrakte Klassen.

Die Tiere und Pflanzen sollen in eigens erstellte Packages gruppiert werden.

Beispiel: Fauna und Flora

Erstellen Sie je eine Abstrakte Klasse für Tiere und für Pflanzen. Benennen Sie die Klassen nach den Konventionen mit einem anführenden A.

Beispiel: ATier bzw APflanze.

Fassen Sie alle gemeinsamen Attribute wie auch Funktionen in dieser Klasse zusammen. Stellen Sie sicher, dass keine Instanz von dieser Klasse erzeugt werden kann. Legen Sie mindestens eine Abstrakte Methode für die Klasse an.

Beispiel: void machGeraeusch();

Leiten Sie alle ihre Vorhandenen Klassen von einer dieser beiden Klassen ab.

In den Subklassen werden nur die Abweichenden Funktionen überschrieben, bzw. erweiternde Funktionen angelegt.

Führen Sie die Fressen Methode auf die Abstrakte Pflanzen Methode zusammen.