# Modul 08: Vererbung und Zugriffsmodifikatoren

*Ziel: Erstellung einer Vererbungshierarchie*

*Systemvoraussetzungen: .Net 5.0*

*Tools: Visual Studio 2019*

*Dauer: ~30min*

*Autor: Klaas Hagge*

*Letzte Änderung: 02.11.21*

# Erstellung erbender Klassen

Ziel dieses Labs ist es, neue Klassen zu erstellen, welche sich von der Fahrzeug-Klasse aus den vorherigen Labs ableiten.

* Erstelle insgesamt **drei neue Klassen** (PKW, Schiff, Flugzeug) und lasse diese **von der Fahrzeug-Klasse erben**.
* Jede dieser Klassen soll mindestens **eine neue klassenspezifische Property** bekommen (z.B. Sitz-Anzahl, Tiefgang, maximale Flughöhe, Treibstoff, etc. ).
* **Schreibe die jeweiligen Konstruktoren** unter Berücksichtigung der neuen Properties und mit Bezug auf den Konstruktor der Fahrzeugklasse.
* Die **Info()-Methoden der einzelnen Klassen** sollen nun auch die neue Property ausgeben (verwende hierzu die virtual/override – Mechanik sowie einen Rückbezug auf die Info() der Fahrzeug-Klasse).

# Objektinstanziierung

Erstelle nun in der Main() je ein Objekt von jeder neuen Klasse und führe die Info()-Methoden aus.

