

Name:

Datum:

Übungen

1. Basisklasse Hund:

- Erstelle eine Klasse **Hund**.
- Die Klasse soll Attribute für **name** und **alter** haben.
- Füge eine Klassenvariable **tierart** hinzu, die "Hund" enthält.
- Implementiere eine Methode **laut_geben()**, die den Hund „Wuff“ rufen lässt. Die Methode soll optional die Anzahl der Rufe annehmen.
- Implementiere eine Methode **beschreibe()**, die den Namen und das Alter des Hundes ausgibt.

2. Unterklasse Welp

- Erstelle eine Unterklasse **Welp**, die von Hund erbt.
- Füge ein zusätzliches Attribut **lieblingsspielzeug** hinzu.
- Überschreibe die Methode **laut_geben()**, sodass der Welp anders klingt (z.B. „Wau“).
- Füge eine neue Methode **spiel()** hinzu, die den Namen des Welpen und sein Lieblingsspielzeug ausgibt.

3. Objekte erstellen

- Erstelle mindestens ein Hund-Objekt und ein Welpen-Objekt.
- Rufe bei beiden Objekten die Methoden **laut_geben()** und **beschreibe()** auf.
- Rufe beim Welpen zusätzlich die Methode **spiel** auf.

4. Liste von Objekten

- Speichere alle erstellten Objekte in einer Liste.
- Iteriere über die Liste und lasse jedes Tier mehrfach laut geben.