

✓ Ihre Lösung für das Quiz wurde erfolgreich übermittelt.

✕

Menü ▾



▾

Objektorientierte Programmierung in Java openHPI-Java-Team

## 3.5 Überladen von Methoden (Overload)

Zeitaufwand: etwa 3 Minuten

### Frage 1

1.0 / 1.0

Gegeben seien die Klassen Animal, Bird und Parrot. Die Klasse Animal hat 3 Methoden. Die Klasse Bird erbt von der Klasse Animal, überschreibt eine Methode und definiert eine neue. Zusätzlich überlädt sie die überschriebene Methode mit 3 weiteren Methoden. Die Klasse Parrot erbt von Bird. Wie viele Methoden hat die Klasse Parrot.

📘 Erläuterung anzeigen

☐ 6

☒ 7

☐ 0

☐ 9

☐ 8

Richtig!

### Frage 2

5.0 / 5.0

Welche Aussagen sind korrekt?

📘 Erläuterung anzeigen

☒ Beim Overload muss die Parameterliste modifiziert werden.

☐ Überladung überschreibt immer eine Methode der Superklasse.

☐ Überladung ist das Gleiche wie Override.

☒ Overload wird auch Überladung genannt.

☒ Überladung bedeutet, dass 2 Methoden innerhalb einer Klasse den gleichen Namen haben, aber eine unterschiedliche Parameterliste besitzen.

Richtig!

Richtig!

Richtig!

100%

Total: Sie haben 6.0 von 6.0 Punkten erreicht

Das Quiz kann beliebig oft wiederholt werden!

Quiz bereits 2 mal abgeschickt





Abgabe auswählen:

Sonntag, 27.Aug.2023, 13:14:00

## Über openHPI

openHPI ist die digitale Bildungsplattform des Hasso-Plattner-Instituts, Potsdam, Deutschland. Auf openHPI nehmen Sie an einem weltweiten sozialen Lernnetzwerk teil, das auf interaktiven Online-Kursen zu verschiedenen Themen der Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) basiert.

