

Weihnachtsmann AG

Ideensammlung:

- **Weihnachtsmann:** Wünsche zu Geschenken "verzaubern"
- **Elf:** Geschenke verpacken -> Paket, Schlitten steuern
- **Rentier:** gehören zu einem Schlitten
- **Lebewesen:** Kraft, regenerieren (essen/futtern), Kraft wird aufgebraucht
- **Schlitten:** Ladung, Rentiere, Fahrer-Elf
- **Wunsch:** Name
- **Kind:** Adresse, Wünsche
- **Lieferliste:** Liste an Adressen, die der Schlitten ansteuern soll
- **Geschenk:** wird aus einem Wunsch gezaubert

Hinweise:

Klassenname *Lebewesen* und die dafür definierten Methoden sind kursiv, da sie *abstract* sind, d.h. daraus kann kein Objekt erzeugt werden bzw. die Methoden müssen in den Subklassen überschrieben und mit einem Methodenrump "gefüllt" werden.

Konstruktoren, Getter- und Settermethoden wurden aus Gründen der Übersichtlichkeit weggelassen.

