

LU10d - Anpassen und Erweitern

Das Konzept der Vererbung weist zwei grundlegende Aspekte betreffend der Auswirkungen auf die Programmausgestaltung aus. Eine Unterklasse kann Code erweitern oder Code in angepasster Form ausführen.

Erweitern

Das Wort „erweitern“ sagt bereits klar aus, was hier Sache ist. Eine Unterklasse erhält in diesem Fall zusätzliche Attribute und Methoden.

Beispiel

SalaryAccount erweitert BankAccount um die Funktion für den Kontoüberzug. Hier mit dem Attribut `overdraft` und der Property `overdraft` dargestellt. Auf der rechten Seite sehen Sie die resultierende Klasse, bestehend aus den geerbten Elementen und den Erweiterungen in SalaryAccount.

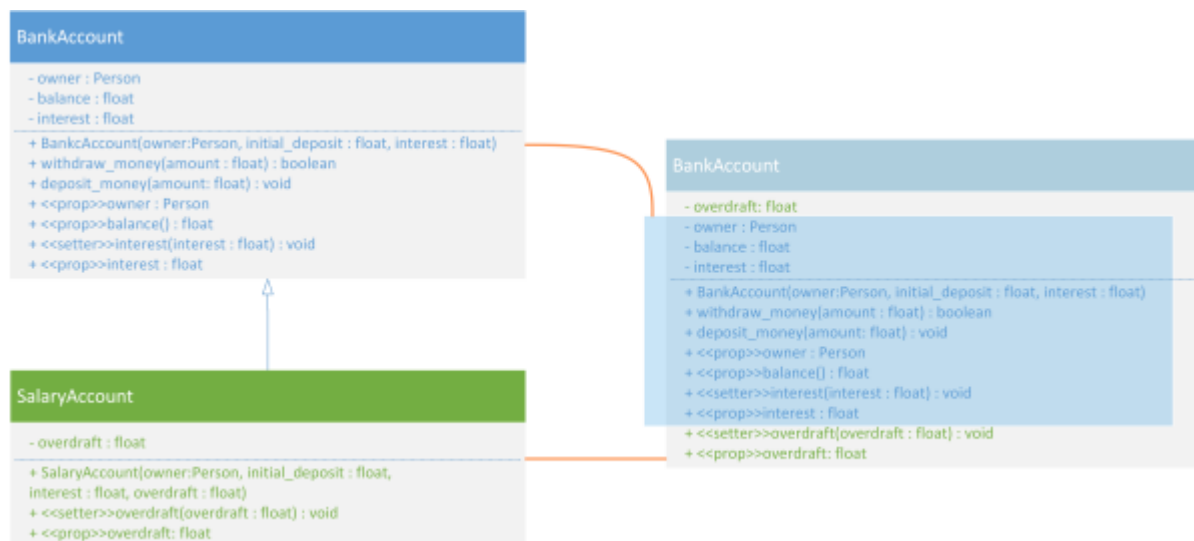


Abb: Elemente einer erweiterten Klasse

Ein Objekt der Klasse SalaryAccount ist somit immer auch ein Objekt der Klasse BankAccount.

Bei der Vererbung weist die abgeleitete Klasse (Unterklasse) immer auch den Typ - die Klasse - der Oberklassen auf.

Anpassen

Wird in einer Unterklasse eine „Anpassung“ vorgenommen, so heisst dies, dass eine gegebene

Funktionalität (eine Methode) anders ausgeführt wird. In der Fachsprache nennt man dies auch „**überschreiben**“ (**overwriting**) einer Methode.

Beispiel

SalaryAccount überschreibt die Methode `withdraw_money()` aus `BankAccount`. So ist es nun möglich, durch den Aufruf der „gleichen“ Methode - zumindest was den Namen der Methode betrifft - einen anderen Ablauf auszuführen. Während `BankAccount` keine Bezüge zulässt, die zu einem negativen Saldo führen, kann `SalaryAccount` dies tun.



Abb: Visualisierung des Überschreibens in einer abgeleiteten Klasse

M320-LU10

✖ René Probst, bearbeitet durch Marcel Suter

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m320_2024/learningunits/lu10/unterklasse

Last update: **2026/08/30 14:12**

