LU11.L01 - Instantiierung abstrakter Klassen

- Nachdem die Klasse „Animal“ als abstrakt gekennzeichnet wurde, kann man keine Objekte dieser Klasse mehr erstellen.
- Durch die Verwendung der abstrakten Klasse als Grundlage für alle Tiere, kann ich die `move`-Methode aufrufen, ohne die jeweilige Klasse zu identifizieren.

```
for animal in animals:
    animal.move()
```

© René Probst

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m320_2024/learningunits/lu11/loesungen/animal

Last update: **2026/08/30 14:05**