Aufgabe 5 - Anpassen von Fähigkeiten (Overwriting)

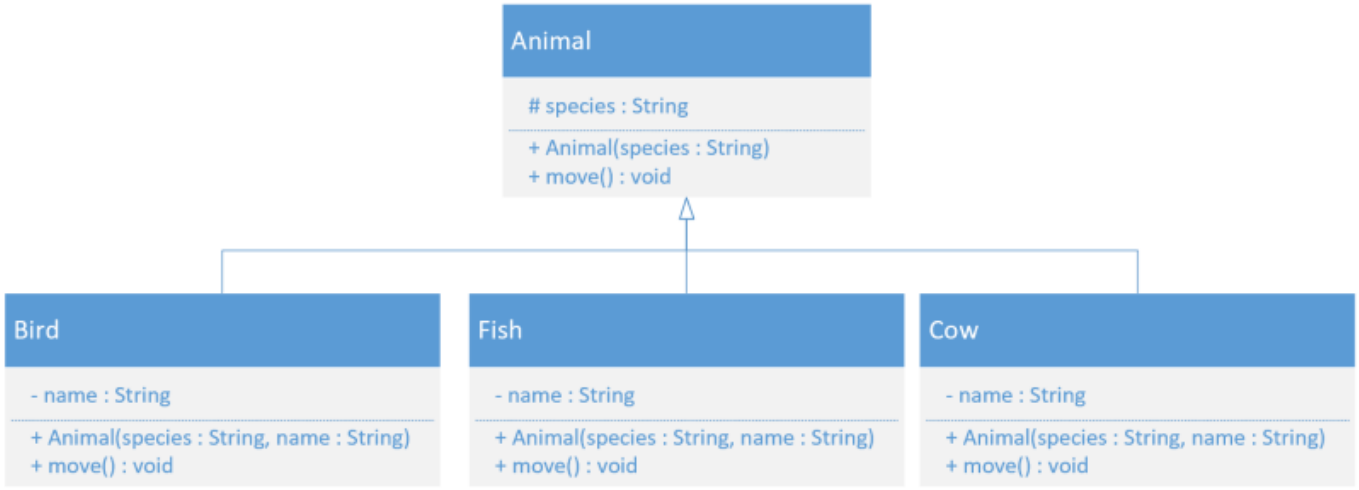
Ziel

- Sie können aufzeigen, wie Vererbung für die Anpassung von Fähigkeiten eingesetzt wird.

Auftrag

Implementieren Sie die 4 Klassen gemäss Klassendiagramm.
Die Methode `move()` schreibt sinngemäss folgenden Text auf den Stdout:

- Tier weiss nicht konkret, wie es sich bewegen soll. (für die Klasse `Animal`)
- `species` mit Namen `name` .... (hier steht, wie sich das Tier bewegt)



In der Datei `test_main.py` finden sich Testfälle für die 4 Klassen.
Wenn die 4 Klassen korrekt implementiert sind, führen sie die `main`-Methode aus.

- Studieren Sie den Code.
- Was fällt Ihnen da auf?

Dauer

20 Minuten + Fachgespräch zur Polymorphie

Abgabe

auf github-classsroom

© René Probst

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m320/learningunits/lu06/aufgaben/lu07-aufgabe_5

Last update: **2026/08/30 14:10**