Aufgabe 6 - Duck-Typing nutzen

Ziel

Sie wissen wie Sie Duck-Typing nutzen, um ein Objekt etwas tun zu lassen, falls es das kann.

Hinweise

- Klonen Sie dieses Repository: https://github.com/bzz-fgict/M320_LU08_Aufgabe5.
- Führen Sie das Programm `animals.py` aus.
- Kontrollieren Sie die Ausgabe (siehe `output.txt`).

Auftrag Code-Analyse

1. Zählen Sie alle Methoden auf, worüber Duck-Typing erfolgt (Tipp: Es sind mehr als zwei).
2. Finden Sie die beiden Funktionen, welche dem Duck-Typing hier zu einer sichereren Ausführung verhelfen und erläutern Sie, wie das passiert.

Halten Sie Ihre Antworten fest in der Datei `code_analysis.md` und geben Sie sie ab via Moodle.

Wie Sie sicher festgestellt haben, kommt die Methode `who_are_you` auf allen Klassen vor. Zudem ist sie jeweils gleich implementiert. Es bietet sich also an, sie in eine neue Basisklasse auszulagern.

Auftrag Repetition Vererbung

1. Vervollständigen Sie dafür die Klasse `Animals` mit der (nicht abstrakten!) Methode `who_are_you`.
2. Sorgen Sie dafür, dass alle nötigen Klassen davon erben und entfernen Sie den obsoleten Code.
3. Führen Sie das Programm aus kontrollieren Sie dessen Ausgabe.

Geben Sie die modifizierte Datei `animals.py` ab via Moodle.

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m320/learningunits/lu99/aufgaben/lu08-aufgabe_5

Last update: **2026/08/30 14:06**