

Aufgabe 5 - Anpassen von Fähigkeiten (Overwriting)

Ziel

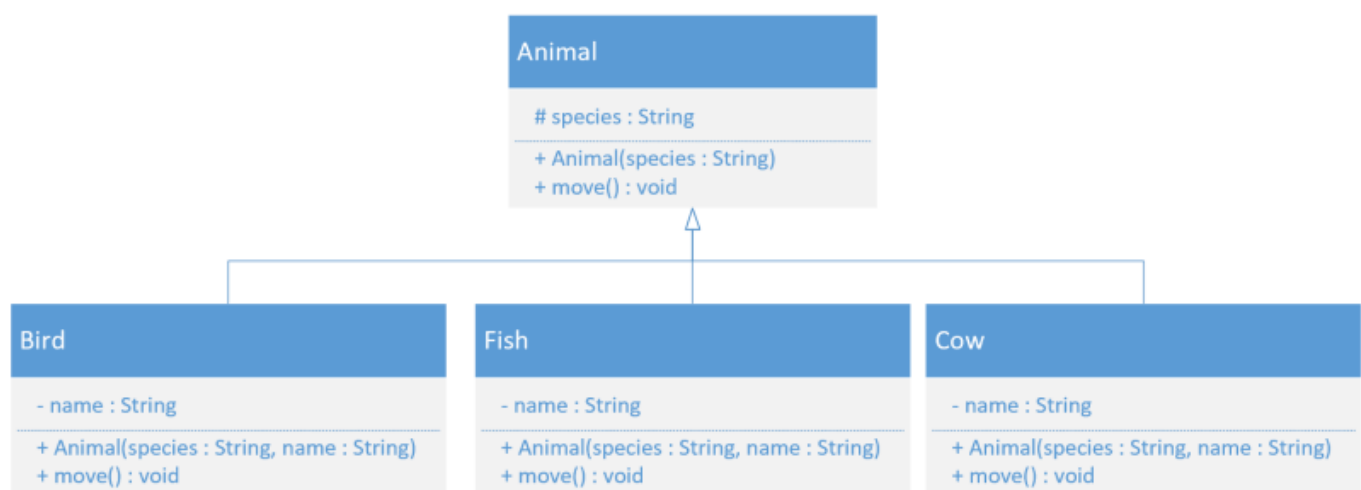
- Sie können aufzeigen, wie Vererbung für die Anpassung von Fähigkeiten eingesetzt wird.

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-classroom



© René Probst

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

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

Last update: **2024/03/28 14:07**

