# **Aufgabe 5 - Anpassen von Fähigkeiten (Overwriting)**

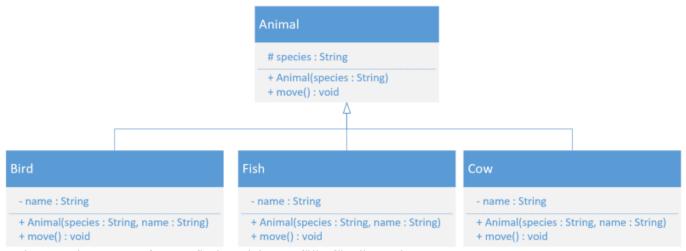
#### Ziel

• 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



update:
2024/03/28 modul:m320:learningunits:lu06:aufgaben:lu07-aufgabe\_5 https://wiki.bzz.ch/modul/m320/learningunits/lu06/aufgaben/lu07-aufgabe\_5
14:07

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



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/14 16:56