

# LU11.L01 - Instanziierung 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/modul/m320\\_2024/learningunits/lu11/loesungen/animal](https://wiki.bzz.ch/modul/m320_2024/learningunits/lu11/loesungen/animal)

Last update: **2024/11/06 10:39**

