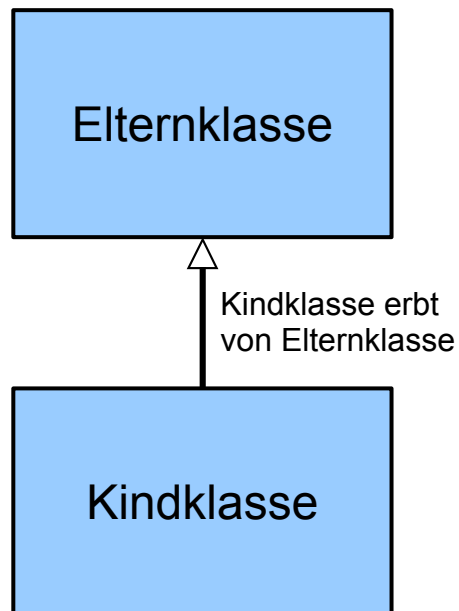


Aufgabe 3

Die Vererbung

In der objektorientierten Programmierung gibt es das Konzept der Vererbung. Das heißt, dass Klassen Eigenschaften (Variablen und Methoden [Funktionen der Klasse]) von anderen Klassen erben können.

- Die Klasse, die ihre Eigenschaften vererbt, wird Elternklasse, Oberklasse oder Basisklasse genannt.
- Die Klasse, die die Eigenschaften erbt, wird abgeleitete Klasse, Kindklasse oder Unterklasse genannt.



Durch die Vererbung kann man eine Klassenstruktur aufbauen, die Wiederholungen im Programmcode stark reduziert.

Aufgabe:

1. Überlege dir welche Eigenschaften die Klassen Punkt, Rechteck und Linie gemeinsam haben könnten.
2. Schreibe ein Elternklasse mit den gemeinsamen Eigenschaften und benenne sie sinnvoll.
3. Leite die Klassen Punkt, Rechteck und Linie von dieser neue Elternklasse ab.