

PROCESSING

EINE EINFÜHRUNG IN DIE INFORMATIK

Created by Michael Kirsch & Beat Rossmly

INHALT

1. Stoff der Vorlesung

1. Vererbung
2. Interfaces

2. Übung

1. Aufgabe 1
2. Aufgabe 2
3. Aufgabe 3

STOFF DER VORLESUNG

VERERBUNG

Wir definieren eine Elterklasse

```
class Elternklasse {  
    // Felder  
    int a,b,c;  
  
    public Elternklasse () {  
        a = 1;  
        b = 2;  
        c = 3;  
    }  
  
    // Methoden  
    void output () {  
        println("a: "+a+", b: "+b+", c: "+c);  
    }  
}
```

VERERBUNG

Wir definieren eine Kindklasse

```
class Kindklasse extends Elternklasse{
    // Felder
    // erbt: a,b,c

    public Elternklasse () {
        super();
    }

    // Methoden
    // erbt: output()
}
```

INTERFACES

Wir definieren ein Interface

```
interface Moveable {  
    void move();  
}
```

INTERFACES

Verschiedene Klassen implementieren das Interface.

```
class Ball implements Moveable {
    // Felder
    // Konstruktor
    // Methoden

    void move () {...}
}

class Car implements Moveable {
    // Felder
    // Konstruktor
    // Methoden

    void move () {...}
}
```

ÜBUNG