

Bessere Struktur durch Vererbung

Codebeispiele

- <https://codeberg.org/qg-info-unterricht/jlmb-netzwerk-v1>
- <https://codeberg.org/qg-info-unterricht/jlmb-netzwerk-v2>



(A1)

- Lies dir die Seiten 371 bis 384 im BlueJ-Buch durch (bis einschließlich Abschnitt 10.3) und bearbeite alle Aufgaben in den blauen Kästen.
- Bearbeite den Abschnitt 10.4 ab Seite 385. Erstelle einen Merksatz bezüglich der Initialisierung von Objekten bei vererbten Klassen. (Welche Konstruktoren werden wann aufgerufen?).

From:

<https://wiki.qg-moessingen.de/> - QG Wiki

Permanent link:

<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:bluej:kap10:start?rev=1637005329>

Last update: **15.11.2021 20:42**

