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. **Erstelle** dir zu den **am Rand in roten Kästen vermerkten Konzepten Merksätze** in deinem Informatik Heft.[1)]

(A2)

Bearbeite die Abschnitte 10.4-10.6 ab Seite 385, bis Seite 391. Erstelle einen Merksatz bezüglich der Initialisierung von Objekten bei vererbten Klassen. (Welche Konstruktoren werden wann aufgerufen?).

Erstelle dir zu den **am Rand in roten Kästen vermerkten Konzepten Merksätze** in deinem Informatik Heft.[2)]

1)
Eine überarbeitete Version der Inhalte findest du auch dort
2)
Eine überarbeitete Version der Inhalte findest du auch dort

From:
https://wiki.qg-moessingen.de/ - **QG Wiki**

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:bluej:kap10:start?rev=1637165946

Last update: **17.11.2021 17:19**