

Thema der Aufgabe:

Part 03 (UML)

Aufgabenbeschreibung:

Entwerfen Sie ein **UML**-Modell, das folgendes implementiert:

- Klasse **Fahrzeug** mit:
 - Eigenschaft: Farbe
 - Eigenschaft: PS
 - Eigenschaft: Treibstoff
 - Methode: Konstruktor, Destruktor
 - Methode: Tanken
 - Methode: MotorStart
 - Methode: MotorStop
- Klasse **Rad** mit:
 - Eigenschaft: Hersteller
 - Methode: Konstruktor, Destruktor
- Klasse **Besitzer** mit:
 - Eigenschaft: Name
 - Methode: Konstruktor, Destruktor

Zusatz:

- Erzeugen Sie noch 3 Klassen **PKW**, **LKW** und **Bus**, die die Klasse Fahrzeug über eine Vererbungshierarchie spezialisieren!

Achten Sie auf die **Beziehungen** und deren Multiplizitäten.

Eingabe:

- -

Ausgabe:

- -

Beispiel:

- Siehe Eingabe/Ausgabe!

	Erstellt	Geprüft und freigegeben	Datei:
am:	01.02.2019		Part03 Übung.doc
von:	Kai Dorau		Stand: 13.03.2020