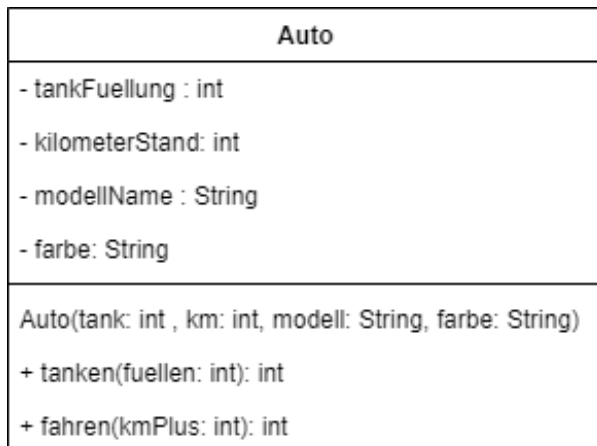
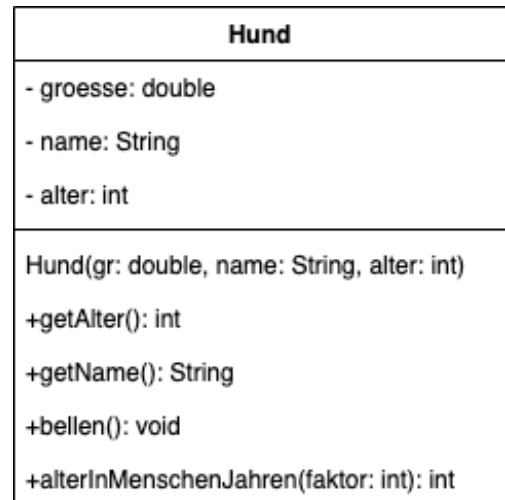


① Setze das folgende UML-Diagramm in ein BlueJ-Projekt „Hund“ um.

- Implementiere mindestens eine weitere Methode.
- Überprüfe die Programmierung, indem Du ein Objekt mit der Klasse „Hund“ erzeugst.



② Setze das folgende UML-Diagramm in ein BlueJ-Projekt „Auto“ um.

- Implementiere mindestens eine weitere Methode.
- Überprüfe die Programmierung, indem Du ein Objekt mit der Klasse „Auto“ erzeugst.

③ Überlege Dir eine Klasse und modelliere dazu ein UML-Klassendiagramm mit Attributen, einem Konstruktor und Methoden.

- Entwerfe und implementiere zum UML-Klassendiagramm passende Attribute und Methoden.
- Überprüfe die Programmierung, indem Du ein Objekt mit dieser Klasse erzeugst.