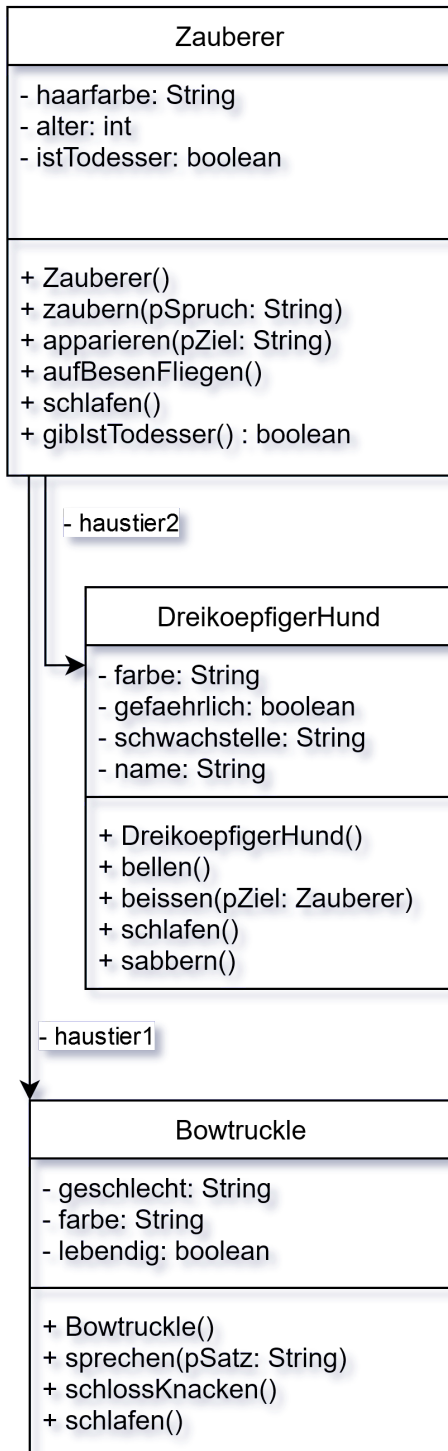


- ① **Aufgabe.** Vergleiche das Implementationsdiagramm mit der Implementation der Klasse „Zauberer“ in Java. Färbe jeweils die Elemente mit identischer Bedeutung in derselben Farbe ein (z. B. + auf der linken Seite und *public* auf der rechten Seite).

Klassendiagramm

(Implementationsdiagramm)



Java

```

1 public class Zauberer {
2
3     private String haarfarbe;
4     private int alter;
5     private boolean istTodesser;
6
7     private Bowtruckle haustier1;
8     private DreikoeppfigerHund haustier2;
9
10    public Zauberer() {
11    }
12
13    public void zaubern(String pSpruch) {
14    }
15
16    public void aparieren(String pZiel) {
17    }
18
19    public void aufBesenFliegen() {
20    }
21
22    public void schlafen() {
23    }
24
25    public void gibIstTodesser() {
26    }
27
28    public boolean gibIstTodesser() {
29    }
30
31    }
32
33
34 }
35
  
```

Implementierung der Klasse "Zauberer" in Java.

- ② **Aufgabe.** Die Java-Implementation der Klasse „Zauberer“ ist beinahe fehlerfrei. Beim Übersetzen wird genau ein Fehler angezeigt.
- Markiere die fehlerhafte Stelle im Java-Quelltext
 - Falls du kannst, korrigiere den Fehler

Klassendiagramm
(Implementationsdiagramm)