

## Learning Outcomes U02

Sie sind in der Lage

- einfache Methoden selbst zu programmieren
  - einfache Klassen und Objektnetze in UML-Klassendiagrammen darzustellen
  - einfache Vererbung am Beispiel zu verstehen
  - die Merkmalsuche in Vererbungshierarchien nachzuvollziehen (dynamic dispatch)
  - zu bestimmen, welche Methoden in einer Vererbungshierarchie überschrieben werden müssen
  - Vererbungshierarchien in UML zu visualisieren
  - eine Vererbungshierarchie in Java zu programmieren
-