



Übung A: OOP Sichtbarkeiten

- Recherchiere selbstständig im Internet über Sichtbarkeiten in der objektorientierten Programmierung.
- Verdeutliche die Unterschiede zwischen **public**, **protected** und **private**.
- Scripte ein Code-Beispiel – passend zum Thema.
- Erstelle eine Präsentation deiner Forschungsergebnisse.



Übung B: OOP Konstruktor

- Recherchiere selbstständig im Internet über den Konstruktor in der objektorientierten Programmierung.
- Beschreibe noch zwei weitere magische Methoden.
- Scripte ein Code-Beispiel – passend zum Thema.
- Erstelle eine Präsentation deiner Forschungsergebnisse.



Übung C: OOP Vererbung

- Recherchiere selbstständig im Internet über die Vererbung in der objektorientierten Programmierung.
- Zeichne ein beliebiges Klassendiagramm mit Haupt- und Kinderklassen.
- Scripte ein Code-Beispiel – passend zum Thema.
- Erstelle eine Präsentation deiner Forschungsergebnisse.



Übung D: OOP GET und SET Methoden

- Recherchiere selbstständig im Internet über die "GET- und SET-Methoden" in der objektorientierten Programmierung.
- Scripte ein Code-Beispiel – passend zum Thema.
- Erstelle eine Präsentation deiner Forschungsergebnisse.