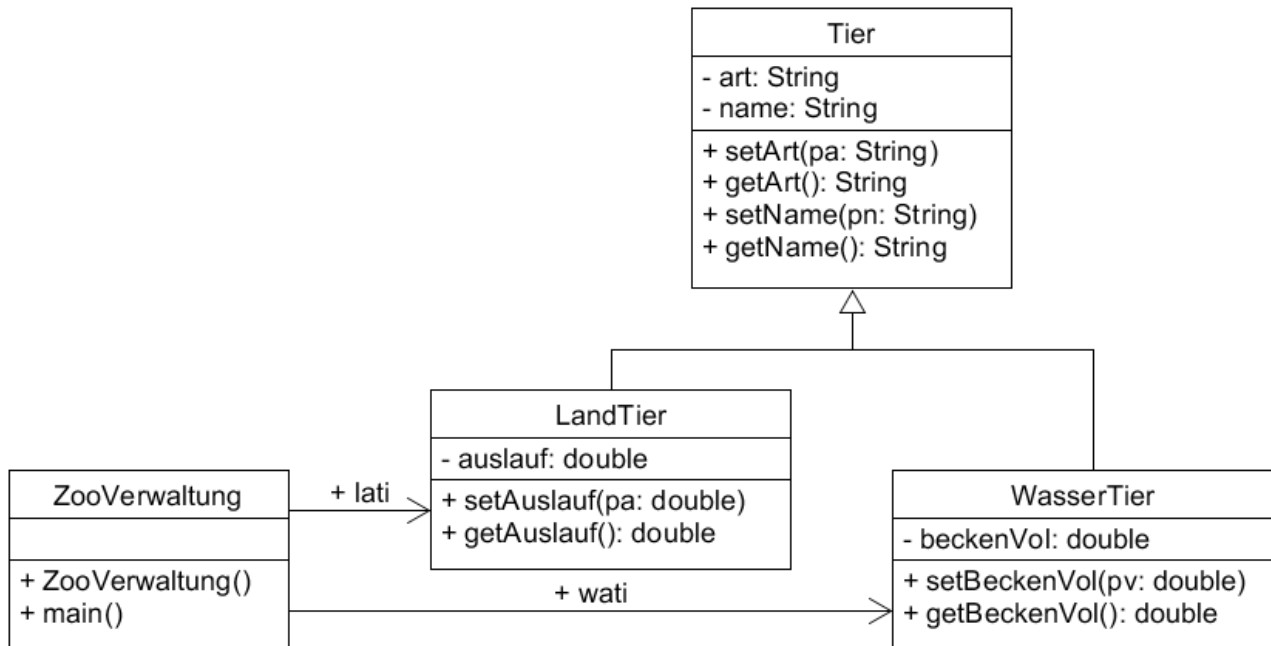


## Aufgabe

Ein Zoo verwaltet seine Tiere mithilfe einer Software, die abgebildete Struktur hat:

Die Klasse Tier hat zwei Attribute, die die Tierart und den Namen eines Tiers darstellen, z.B. art = „Eisbär“ und name = „Fridolin“. Für Landtiere wird festgehalten, wie viel Auslauffläche die Tiere mindestens brauchen (in m<sup>2</sup>), für Wassertiere, wie viel Wasser das Becken mindestens fassen muss (in m<sup>3</sup>).



- a) Verwende die ausgeteilte BlueJ-Vorlage. Sie enthält bereits die Klasse Tier.  
**Implementiere** die Klassen LandTier, WasserTier und ZooVerwaltung:
- LandTier und WasserTier: alle Attribute und Methoden
  - Der Konstruktor der Klasse ZooVerwaltung soll die beiden Tier-Objekte erzeugen.
  - Die main-Methode soll für beide Objekte alle Attribute mithilfe der set-Methoden setzen. Die Werte dazu denke dir aus.
- b) Zeichne ein **Objektdiagramm** des Programms am Ende der Ausführung der main-Methode.