

AB	Polymorphismus	erhalten am:

Aufgabe 1) Medien

Die ersten Teilaufgaben a-c sollen zur Verdeutlichung des Problems zunächst **ohne virtuelle Methoden** umgesetzt werden.

- a) Erstellen Sie die drei im Theorieunterricht vorgestellten Klassen in einem Projekt. (**ohne virtuelle Methoden!**)
- b) Erstellen Sie das Hauptprogramm des Beispiels mit den 4 Objekten und rufen Sie deren Ausgabemethoden auf, um die Korrektheit Ihrer Klassen sicher zu stellen.
- c) Kommentieren Sie den Aufruf der Ausgabemethoden aus `/* ...*/` .
 Erstellen Sie ein Array für 4 `CMedium`-Objekten
 Weisen Sie den Array-Elementen die 4 Objekte aus b) zu und rufen Sie in einer geeigneten Schleife die Ausgabemethoden der Objekte des Arrays auf. Vergleichen Sie die Ausgaben auf dem Bildschirm mit den Ausgaben im Theorieunterricht und denken Sie noch einmal darüber nach, warum diese Ausgaben erscheinen.
 Erstellen Sie ein neues Projekt. Kopieren Sie sich den Namen des `namespace` aus der Datei `Program.cs` des neuen Projekts in die Zwischenablage. Schließen Sie das neue Projekt. Ersetzen Sie die Datei `Program.cs` mit der des alten Projekts und passen Sie den Name des `namespace` an...