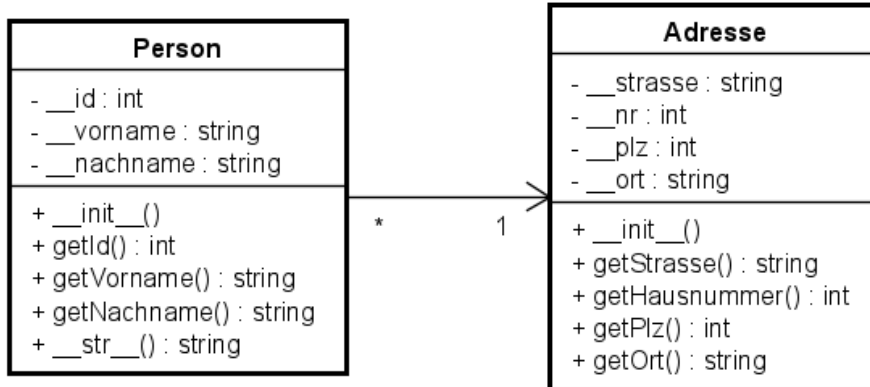


Programmierung mit Python

Übung 7: Klassen

1. Aufgabe: Klassen Person und Adresse

Schreiben Sie je eine Klasse Person und Adresse gemäss dem folgenden Klassendiagramm:



2. Aufgabe: Objekte erzeugen

Schreiben Sie ein Programm, welches vier Personen mit je einer Adresse erzeugt und dann in eine Liste eingibt und dann auf die Konsole schreibt.

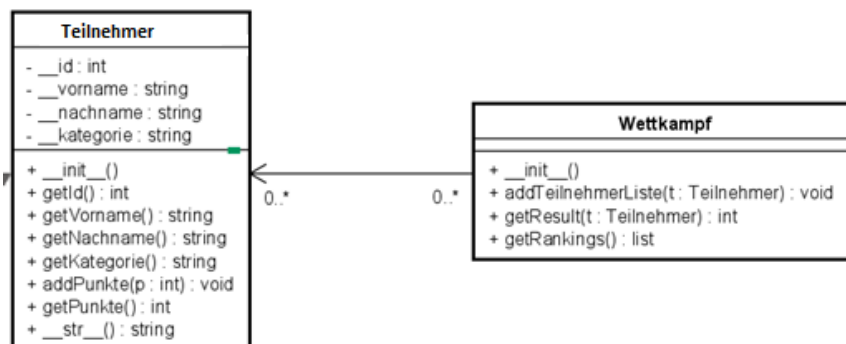
Eine mögliche Ausgabe:

```

Peter, Muster, Bahnhofstrasse 2, 3012 Bern
Julia, Muster, Bahnhofstrasse 2, 3012 Bern
Werner, Muster, Bahnhofstrasse 2, 3012 Bern
Kevin, Muster, Bahnhofstrasse 2, 3012 Bern
Karin, Muster, Bahnhofstrasse 2, 3012 Bern
  
```

3. Aufgabe: Klassen Teilnehmer und Wettkampf

Ergänzen Sie die Wettkampf Klasse, falls nötig, um weitere sinnvolle Attribute und Methoden.



4. Aufgabe: Wettkampf Durchführung

Schreiben Sie ein Programm, welches fünf Teilnehmer erzeugt und für jeden Teilnehmer eine Wettkampf-Anmeldung und ein Wettkampf Resultat speichert.

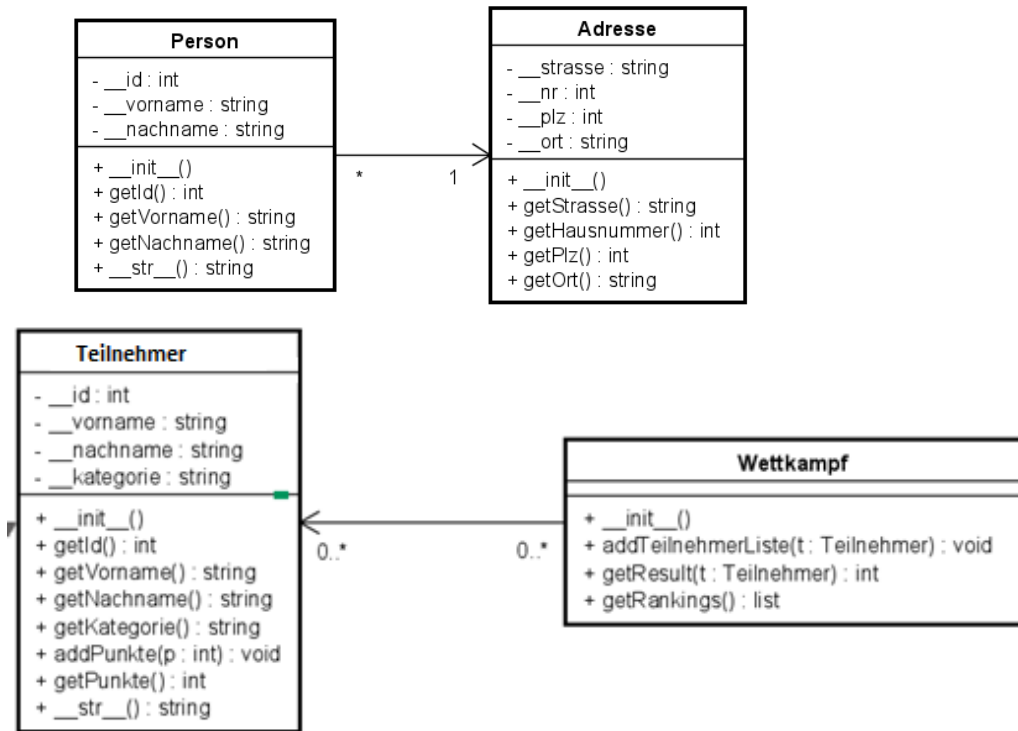
Eine mögliche Ausgabe wäre dann zum Beispiel

```

17: Peter Muster(Elite) -> 23 Punkte
102: Julius Muster(Junior) -> 32 Punkte
15: Hans Muster(Senior) -> 30 Punkte
  
```

5. Aufgabe: Vererbung

Schreiben Sie die Teilnehmer Klasse so um, dass Sie von der Personen Klasse der 1.Aufgabe abgeleitet (vererbt) ist.



6. Aufgabe: Vererbung und Beziehungen

Implementieren Sie die folgenden Klassen gemäss dem gegebenen Klassendiagramm.

