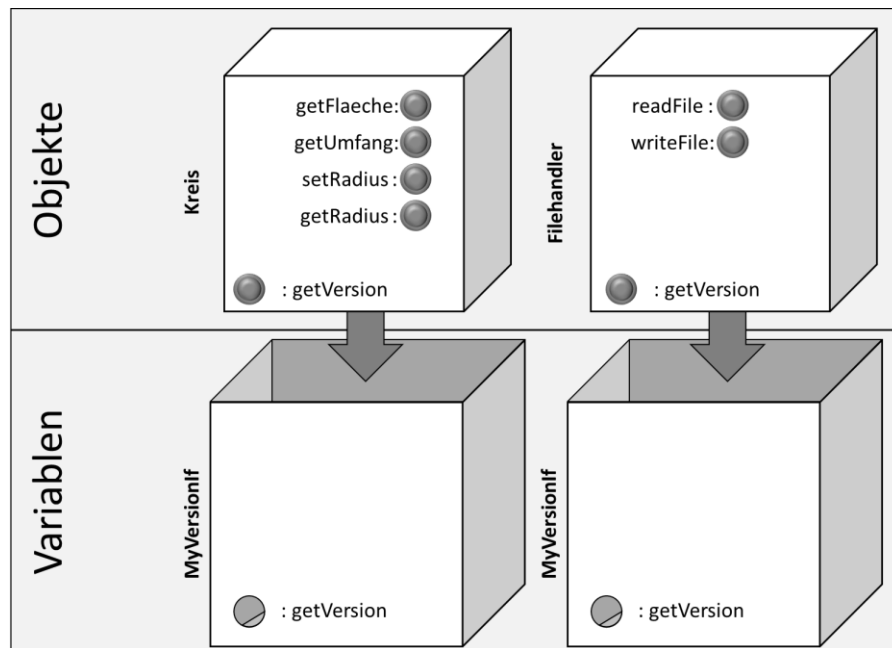


Wir sind nun in der Lage, jedes Objekt, welches das Interface implementiert, in eine Variable des Typs des Interfaces zu legen:



Gehen wir davon aus, dass wir nun ein beliebiges Objekt in unserem Projekt haben – bspw.:

```
Kreis kreis = new Kreis(0, 10.0);
printVersion(kreis);
```

Schreiben Sie nun eine Methode `printVersion()`, welche jedes Objekt, welches das Interface `MyVersionIf` implementiert als Parameter akzeptiert und die Version auf der Konsole ausgibt:

[illegible]

Interfaces können auch in Klassendiagrammen hinterlegt werden:

Kreis
- radius: double
+Kreis(int, double) +berechneFlaeche():double +berechneUmfang(): double +getRadius():double +getVersion():String

MainClass
- radius: double
+main(String[]): void +printVersion(MyVersionIf):void