

## dynamisches Laden von Klassen

---

wie in Java

die Methodentabellen werden über den Klassennamen erreicht  
(*hashing*)

die Methodentabelle und der Code werden als Halde verwaltet  
(Speicherplatz-Freigabe)

## Mehrfachvererbung

---

casting wird komplizierter

...

## Synthese allgemein

---

Teilaufgaben

Zwischencode:

