Protokoll 09 Implementierung von Klassen

Aufgabe:

* Erstellen Sie folgende Klassen
* Deklaration VName/NName, Default Konstruktor, Überladener Konstruktor, Methode zur Ausgabe, Getter und Setter für den Nachnamen

Lösungsansatz:

* Syntax wissen ☺

Source Code:

Main:

static void Main(string[] args)

{

// Bsp 1)

Person Person1 = new Person();

Person1.AusgabeNamen();

Person1.Nachname = "Zauner";

Person1.AusgabeNamen();

// Bsp 2)

Person Person2 = new Person("Martha", "Huber");

Person2.AusgabeNamen();

}

Klasse Person:

class Person

{

// 1) Declaration

private string vorname;

private string nachname;

// 2) Default Konstruktor

public Person()

{

vorname = "<<leer>>";

nachname = "<<leer>>";

}

// 3) Überladener Konstruktor

public Person (string vname, string nname)

{

this.vorname = vname;

this.nachname = nname;

}

// 4) Methode Ausgabe

public void AusgabeNamen ()

{

Console.WriteLine("VName = " + vorname);

Console.WriteLine("NName = " + nachname);

}

// 5) Getter und Setter Methode

public string Nachname

{

get

{

return this.nachname;

}

set

{

this.nachname = value;

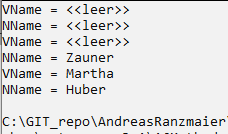
}

}

}

Test Fälle:

Aufrufe im Main



Fragen:

Was ist eine Klasse?   
Eine Klasse ist ein Model/Bauplan nach welchem Objekte erzeugt werden.

Was ist ein Objekt?   
Ein Objekt ist eine Instanz einer Klasse es wurde also nach dem Bauplan der Klasse erzeugt und existiert zur Laufzeit.

Erklären sie den Begriff Instanziierung.  
Ist das erzeugen eines Objektes nach.

Wozu dienen die Setter und Getter Methoden.  
Mit diesen Methoden kann man private Variablen unter gewissen Voraussetzungen Public machen verhält sich ca. wie Ref bei Funktionen.

Man kann aber auch noch Gewisse abfragen davor setzen.