**Konstruktor**

**Konstruktoren als spezielle Methoden:**

* Um zu vermeiden, dass in der Klasse *bruch,* beide Attribute den Wert 0 haben, befindet sich der Bruch in einem Zustand, der in der Mathematik als ungültig bezeichnet wird
* Deshalb wird der Wert mit der Methode *setze* auf einen definierten Wert festgelegt

**Beispiel:**

Bruch b = new Bruch();

b.setze(0);

* Konstruktor vereinfacht Vorgehenseweise, indem er die Aufgabe, das Objekt in einen definierten Anfangszustand zu versetzen, mit der Erzeugung des Objekts zu einer einzigen Anweisung zusammenfasst
* Konstruktor = Methode
  + **Unterschied:**
  + Der Name eines Konstruktors entspricht immer exakt dem Namen der Klasse
  + Die Definition eines Konstruktors beginnt immer mit dem Namen, ohne vorangestelltes *void* einer andere Typangabe
  + Ein Konstruktor wird automatisch mit dem *new*-Operator aufgerufen

**Konstruktoren mit Parametern:**

* Konstruktoren mit Parameter heißen *Custom-Konstruktoren*

**Beispiel:**

Bruch (int z, int n) {

zaehler = z;

nenner = n;  
}

* Geeignet, um einen Bruch direkt beim Erzeugen auf einen Wert ungleich 0 zu setzen

**Verketten von Konstruktoren:**

