

Klasse: eine Klasse ist eine Gruppe von Methoden und Variablen

Objekt : ist ein Klasseninstanz.in Objekt wird durch bestimmte Merkmale (Eigenschaften) beschrieben, welche in der Klassendefinition festgelegt werden müssen.

Methode:Eine Methode ist ein Codeblock, der eine Reihe von Anweisungen enthält. Ein Programm bewirkt die Ausführung der Anweisungen, indem die Methode aufgerufen wird und alle erforderlichen Methodenargumente angegeben werden.

Attribute:Attribute bieten die Möglichkeit, Informationen in deklarativer Form mit Code zu verknüpfen. Attribute können außerdem als wiederverwendbare Elemente genutzt werden, die auf eine Vielzahl von Zielen angewendet werden können

Konstruktor:Konstruktoren werden bei dem Erstellen einer Klasse bzw. Struktur aufgerufen. Er ist sozusagen die Standard-Methode, die immer als Erstes aufgerufen wird

Kapselung (public, protected, private)

public: öffentliche Kapsulungen dienen dazu das andere Klassen oder auch Methoden auf diese Zugreifen können.

protected: Auf den Typ oder Member kann nur über Code in demselben oder in einem class zugegriffen werden, der von class diesem abgeleitet ist.

private:Auf den Typ oder Member kann nur über Code in derselben oder struct zugegriffen werden

Vererbung :Vererbung bedeutet, dass du von anderen Klassen ableitest und so alles von dieser Klasse auch verwenden kannst, ohne dass du den Code ein zweites Mal schreiben musst. So kannst du Teile, die du mehrmals verwendest in Basisklassen zusammenfassen und dann mit spezifischen Properties oder Methoden erweitern.

Eigenschaften (Property) :

geben die Kontrolle an die zugewiesene Klasse wieder zurück, indem ein Feld nur "lesbar"- oder "schreibbar" spezifiziert wird, und ermöglicht dann der deklarierten Klasse den Wert zuvor zu überprüfen und zu manipulieren, bevor der Wert zurückgegeben oder dem Feld zugeordnet

Überladung von Methoden :

Existieren innerhalb eines Gültigkeitsbereiches mehrere Methoden mit dem selben Methodennamen aber unterschiedlichen Übergabeparametern, so spricht man von einer Überladung. Überladene Methoden haben also den selben Namen, aber unterschiedliche Parameter.

Try-Catch : testet einen Codeblock auf Fehler – nicht auf Syntaxfehler wie onerror , sondern auf Laufzeitfehler, und baut eine Umleitung ein, damit die Ausführung nach dem Fehler weitergeführt werden kann. Damit try catch funktioniert, muss der Code frei von Syntaxfehlern sein.