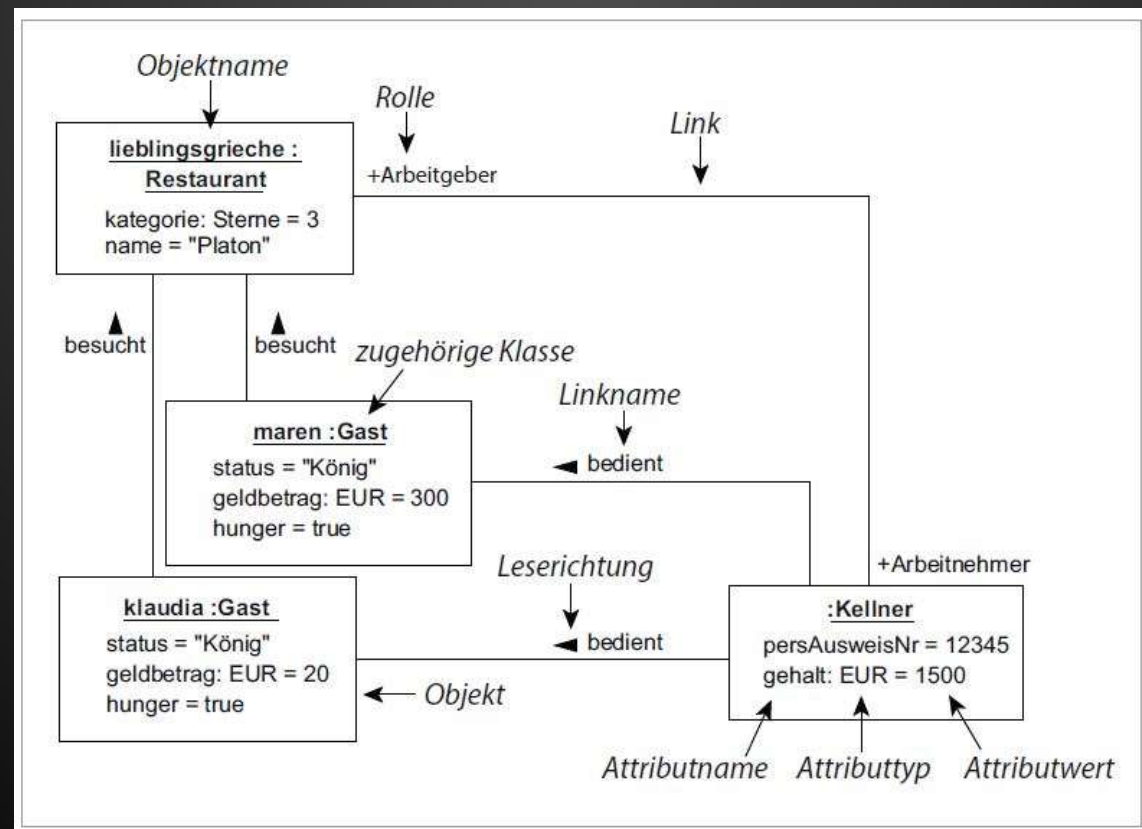


A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a network of light blue lines and small circles, resembling a circuit board or a neural network, extending from the top to the bottom.

OBJEKTDIAGRAMM

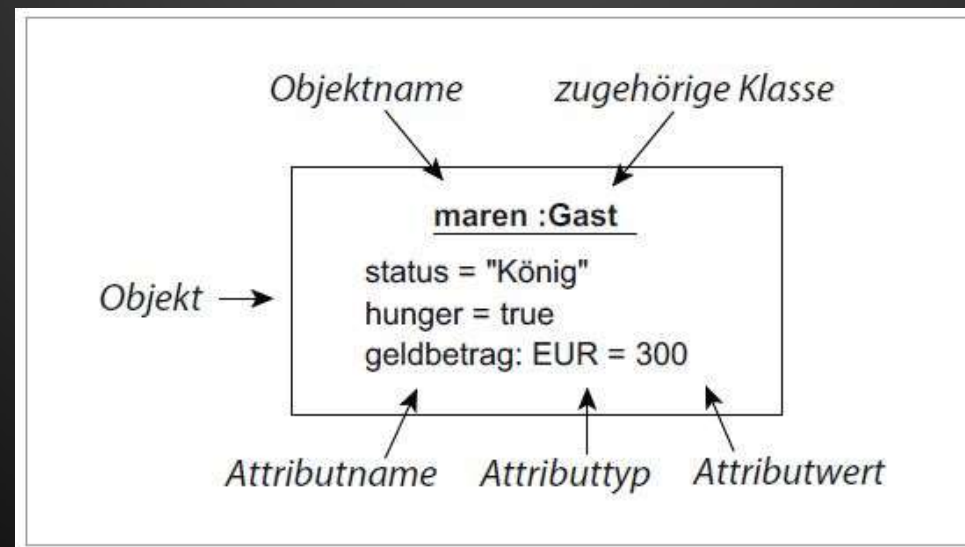
MARKUS SZYSKA

ÜBERSICHT



OBJEKT

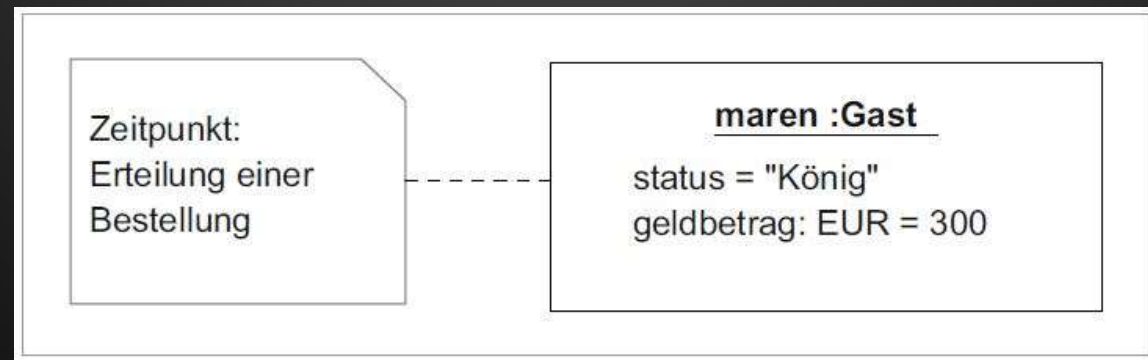
Ein **Objekt** (engl. *Object*) entsteht bei der Realisierung eines Bauplans, den eine Klasse spezifiziert. Es wird auch als **Instanz** oder **Exemplar einer Klasse** bezeichnet.



UNVOLLSTÄNDIGE ABER ZULÄSSIGE OBJEKTSPEZIFIKATION

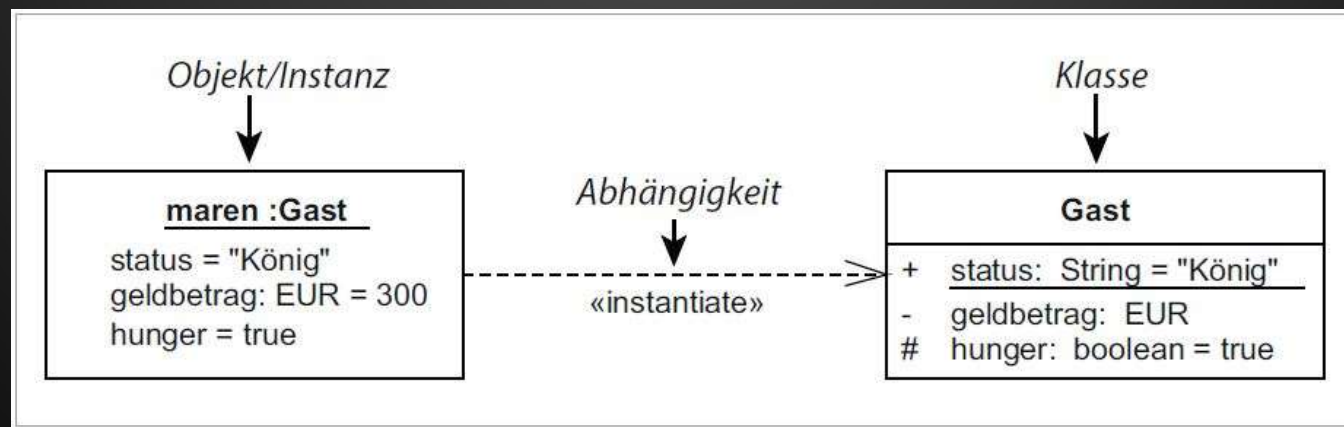
Die Abbildung zeigt ein Objekt der Klasse Gast mit dem Namen maren während der Erteilung einer Bestellung.

Zu diesem Zeitpunkt hatte maren demnach 300 EUR und den status "König". Das Attribut hunger wird ausgeblendet, da es bei der Erteilung einer Bestellung nicht zwingend eine Rolle spielen muss.



INSTANZIIERUNG EINER KLASSE

Die Instanziierung einer Klasse durch ein Objekt kann auch mithilfe der <<instantiate>>- Abhängigkeit modelliert werden:



INSTANZIIERUNG EINER KLASSE IN JAVA

```
class EUR
{
    public float betrag;
    public EUR(float b)
    {
        betrag = b;
    }
}
```

```
class Gast
{
    public static String status = "König";

    A private EUR geldbetrag;

    protected boolean hunger;

    B public Gast(EUR g, boolean h)
    {
        geldbetrag = g;
        hunger = h;
    }

    B public Gast(EUR g)
    {
        geldbetrag = g;
        hunger = true;
    }
}
```

INSTANZIIERUNG EINER KLASSE IN JAVA

```
public static void main(String[] args)
{
    A  Gast maren = new Gast(new EUR(300), true);
}
```

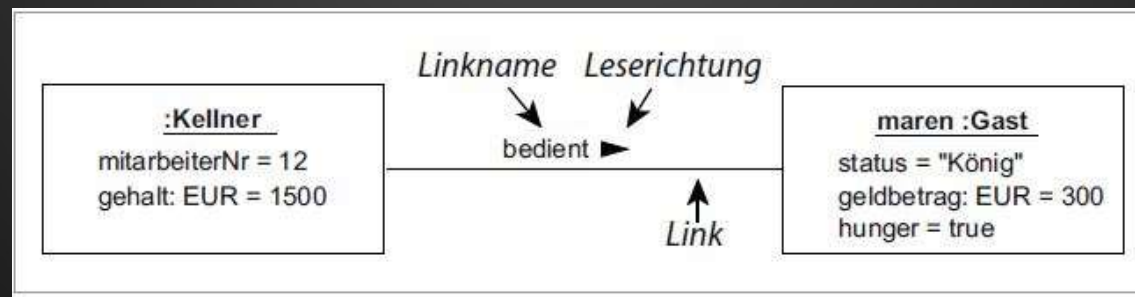


LINK

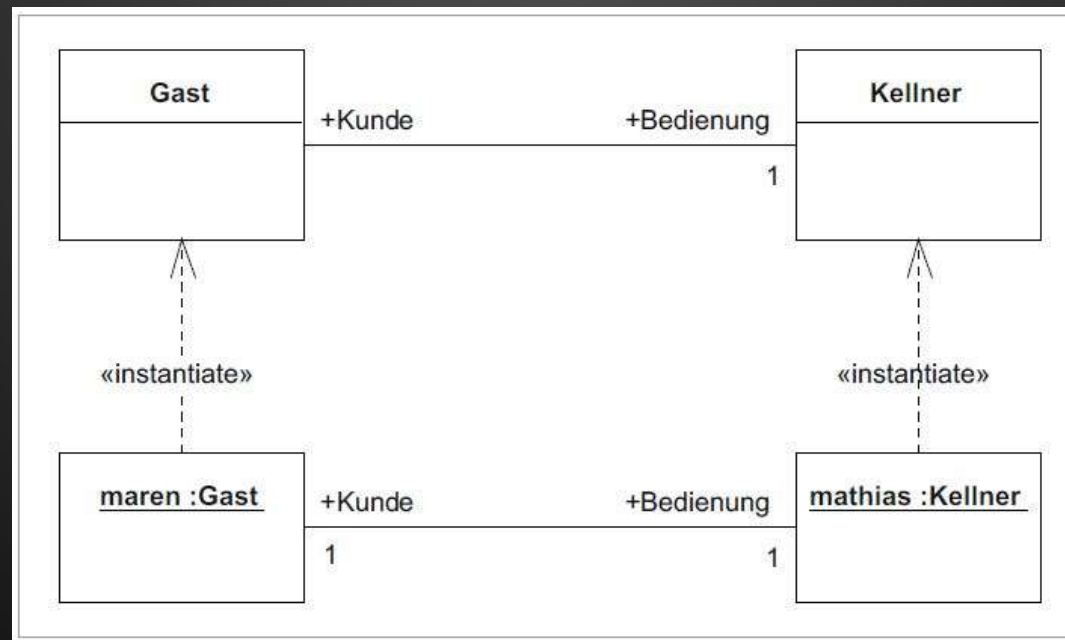
MARKUS SZYSKA

LINK

Ein **Link** repräsentiert eine **Beziehung** zwischen zwei **Objekten**.



LINK BEISPIEL



LINK BEISPIEL

```
class Kellner
{
A  public Gast kunde;

B  public void setGast(Gast g)
    {
        kunde = g;
        g.bedienung = this;
    }
}

class Gast
{
C  public Kellner bedienung;
   public void setKellner(Kellner k)
   {
       bedienung = k;
       k.kunde = this;
   }

}
```

LINK BEISPIEL

```
public static void main(String[] args)
{
    A  Gast maren = new Gast();
       Kellner mathias = new Kellner();

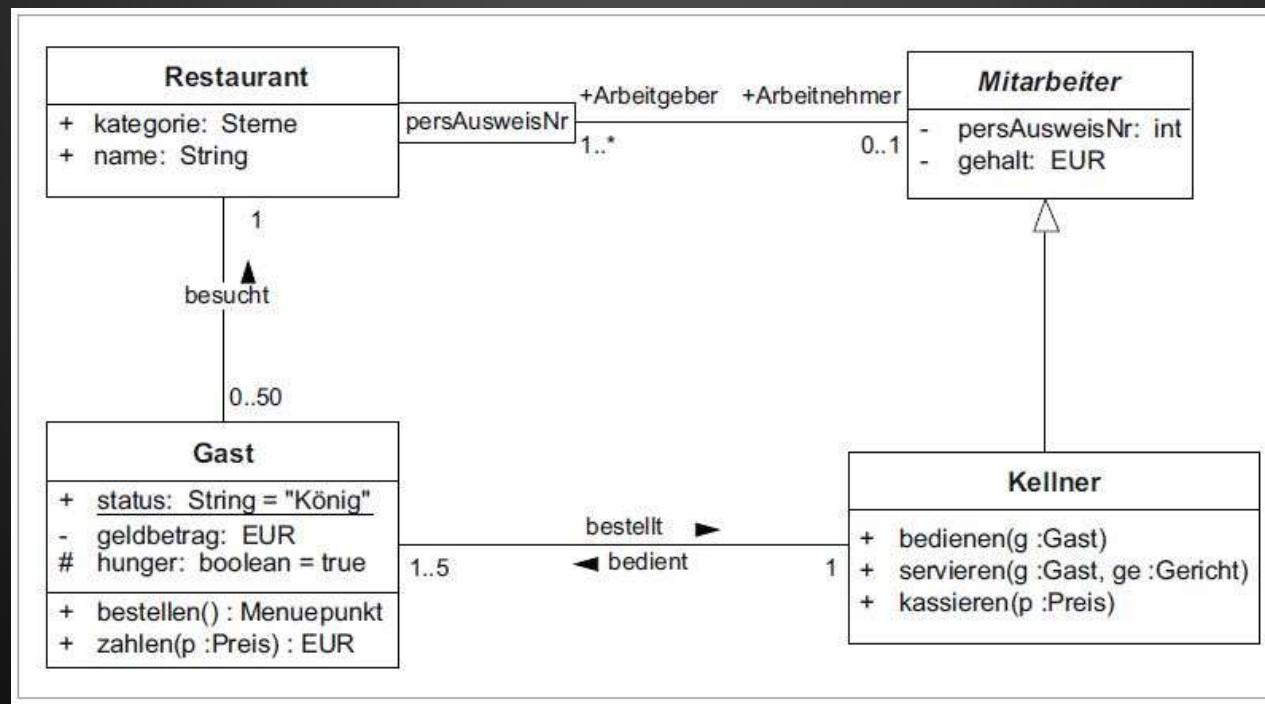
    B  maren.setKellner(mathias);
}
```

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a network of light blue lines and circles, resembling a circuit board or a neural network, extending from the top and bottom edges towards the center.

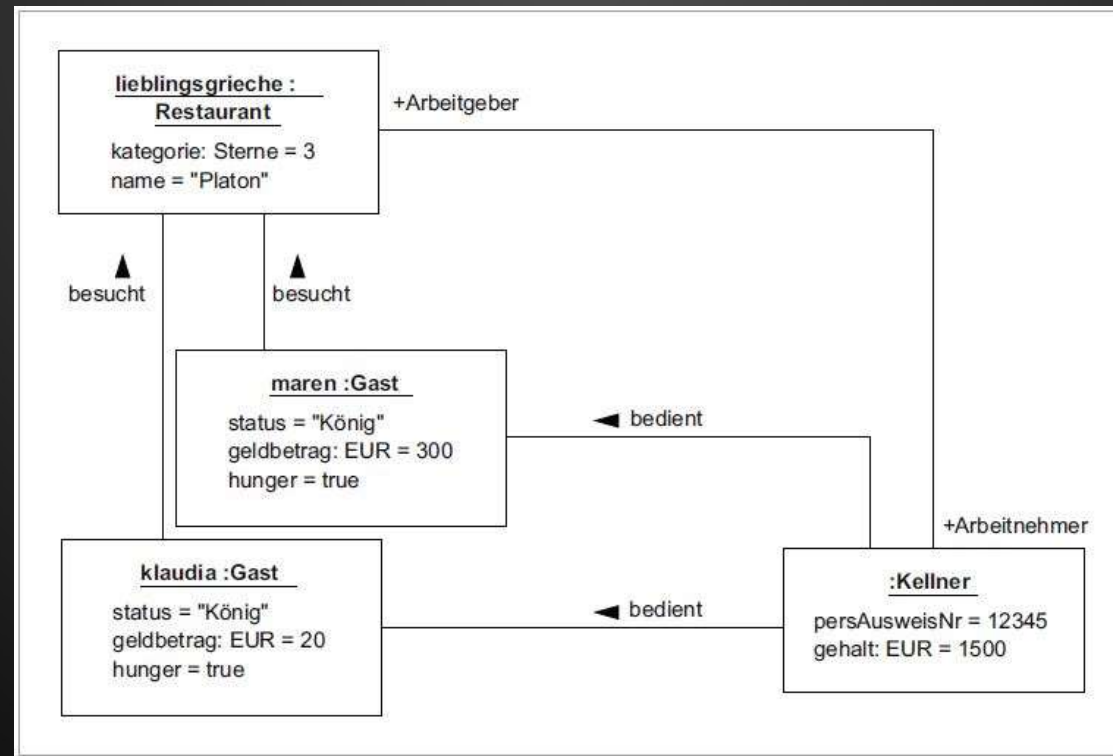
LESEN EINES OBJEKTDIAGRAMMS

MARKUS SZYSKA

KLASSENDIAGRAMM



OBJEKTDIAGRAMM

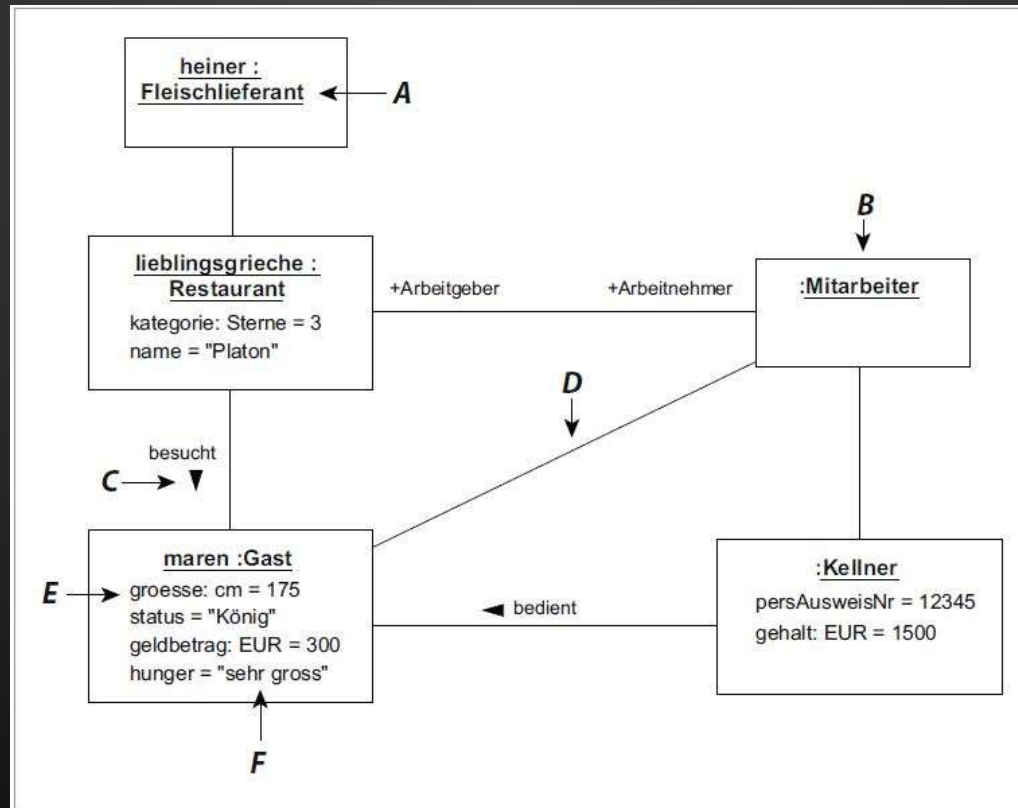


A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a network of light blue lines and circles, resembling a circuit board or a neural network, extending from the top to the bottom of the frame.

MÖGLICHE FEHLER IM OBJEKTDIAGRAMM

MARKUS SZYSKA

MÖGLICHE FEHLER IM OBJEKTDIAGRAMM



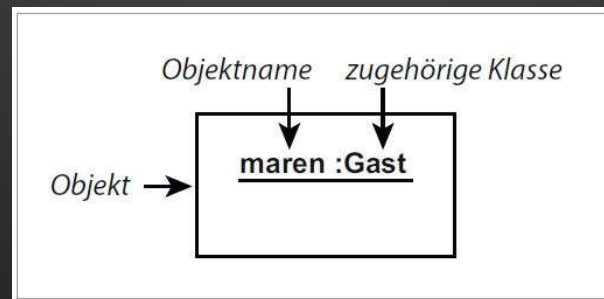
An abstract graphic on the left side of the slide, consisting of a network of light blue lines and circles. The lines are vertical and horizontal, with some diagonal segments, and the circles are small and white, resembling nodes or components of a circuit.

ZUSAMMENFASSUNG

MARKUS SZYSKA

ZUSAMMENFASSUNG

Ein **Objekt** wird auch als Instanz oder Ausprägung einer Klasse bezeichnet und entsteht als Produkt der Realisierung eines Klassen-Bauplans.



ZUSAMMENFASSUNG

Links zeigen Beziehungen zwischen Objekten.

