



## Aufgabenblatt 2

Thema: *Objektorientierte Programmierung (Java) – Einführung & Recherche*

Fach: Informatik

Klasse: Q1

Datum: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

### Bearbeitungshinweise

- Recherchiere in seriösen Online-Quellen und erkläre **in eigenen Worten**.

#### Aufgabe 1: Was bildet Programmieren ab? Was sind eigentlich Programme? [4 BE]

Formuliere in 2–3 Sätzen, was ein Computerprogramm ist und was es tut.

#### Aufgabe 2: Prozedural vs. Objektorientiert. [8 BE]

Vergleiche die Programmierparadigmen der Prozedurale- und Objektorientierte Programmierung.

#### Aufgabe 3: Begriffsklärung (Recherche & eigene Worte). [16 BE]

Erkläre die folgenden Begriffe jeweils kurz (1–3 Sätze) und gib ein Beispiel.

- Objekt
- Klasse
- Attribut
- Methode
- Konstruktor
- Instanz

#### Aufgabe 4: Von Alltagsobjekt zur Java-Klasse. [12 BE]

Wähle ein Objekt aus dem Alltag (z. B. *Fahrrad*, *Smartphone*, *Spielfigur*).

- Liste **mind. 4 Attribute** und **mind. 4 Methoden** auf.
- Entwirf eine passende Java-Klasse als Rohentwurf (Signaturen genuegen): Felder, ein Konstruktor, 2–3 Methoden.

```
1      // Klassenname: _____
2      class _____ {
3          // Felder (Attribute)
4          private _____;
5          private _____;
6
7          // Konstruktor
8          public _____(_____ args) {
9              // this.feld = arg;
10         }
11
12         // Methoden (Signaturen genuegen)
13         public void _____() { /* ... */ }
14         public boolean _____(_____ ) { /* ... */
15             return false; }
16     }
```

*Hinweis: Abgabe im SchulPortal.*