

Klassen sind Baupläne für Objekte. Manchmal nennt man sie auch "Objektfabriken".

Hinweis: Eine Klasse kann auch Methoden und Felder definieren, die nicht Bestandteil der von ihr erstellten Objekte sind. Man nennt solche Felder und Methoden statisch. (Gutes Beispiel ist die Klasse Math in Java)

