

Aufbau einer Java-Klasse

```
public class Kreis {  
    private int durchmesser;  
    private int xPosition;  
    private int yPosition;  
    private String farbe;  
    private boolean istSichtbar;
```

```
    public Kreis() {  
        durchmesser = 68;  
        xPosition = 230;  
        yPosition = 90;  
        farbe = "blue";  
    }
```

```
    public void sichtbarMachen() {  
        istSichtbar = true;  
        zeichnen();  
    }
```

```
    public void horizontalBewegen(int entfernung)  
    {  
        loeschen();  
        xPosition += entfernung;  
        zeichnen();  
    }
```

Kopf der Klasse

Attribute, verschiedene Datentypen
(int: integer, ganze Zahl)
String: Text/Zeichenkette
boolean: Wahrheitswert / logische Variable,
true, false)

Konstruktor:

- Methode ohne Rückgabebezeichner (void o. Ä.)
- hat denselben Namen wie die Klasse
- legt fest, welche Attributwerte ein neu angelegtes Objekt der Klasse hat

Methode ohne Rückgabewert (void)

Methode mit Übergabe-Parameter
(entfernung vom Datentyp int)