

Erste Programme, Arbeitsblatt 1

Java ist eine **objektorientierte** Programmiersprache.

Das folgende Programm soll eines der Grundprinzipien der Objektorientierung klarmachen:

Öffne dazu mit BlueJ das Projekt Figuren in deinem Ordner.

Wie im Programm HalloWelt erzeugen wir verschiedene **Instanzen einer Klasse**.

Diese verschiedenen Objekte können sich durch die **Attributwerte** unterscheiden.

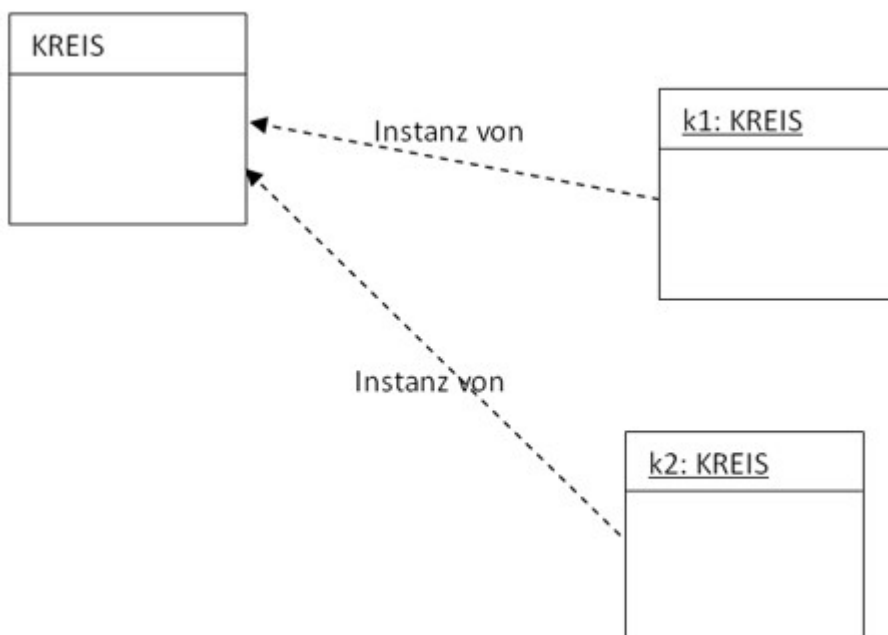
Für die Objekte kann man **Methoden** aufrufen, die die Attributwerte verändern.

Übung 1:

Erzeuge im Projekt Figuren verschiedene Instanzen der Klassen Kreis, Quadrat, Dreieck und Person. Experimentiere mit den verschiedenen Methoden. Untersuche dabei auch den Quelltext der Methoden.

Ein Javaprogramm besteht immer aus einer oder mehreren Klassen.

Beim Ausführen des Programms werden Objekte als Instanzen der jeweiligen Klassen erzeugt.



Übung 2:

Ziel dieser Übung ist, dass du dich im Quelltext von Javaprogrammen zurechtfindest.

Öffne das Projekt Haus in deinem Ordner.

Erzeuge ein Objekt der Klasse Bild, führe die Methode zeichne() aus.

Ändere den Quelltext der Klasse Bild so ab, dass sich das Bild nach deinem Wunsch verändert (Farbe und Position der Sonne verändern, Größe des Fensters verändern usw.). Um die veränderte Zeichnung zu sehen, musst du die veränderte Klasse neu übersetzen und wieder ein Objekt erzeugen.