

Was hast Du gelernt



Was sind Datentypen?

Repräsentieren die Art der Information
die gespeichert werden soll

Was ist OOP?

Man versucht reale Objekte in das Programm zu holen.

Doch wer definiert wie ein Objekt im Programm
aussehen soll -> das machen wir mit einer Klasse
(Bauplan für Objekte)

Beziehungen der Klasse:

1. Vererbung: ist Beziehung
2. Assoziation: hat Beziehung

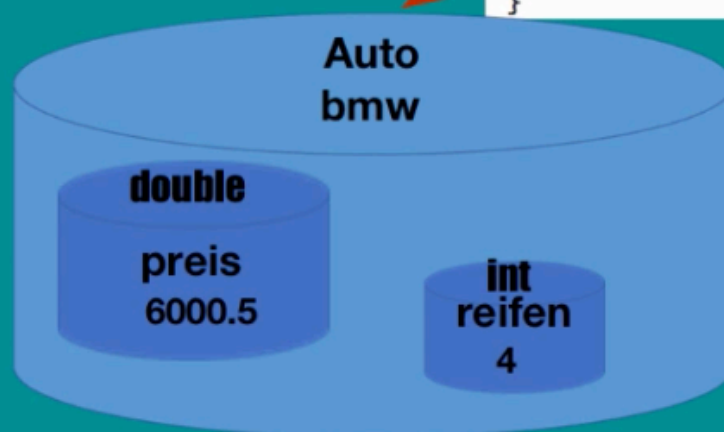
Komplexer Datentypen = Klasse = aus der Klasse Objekt erstellen

Selbst erstellter Datentyp

```
public class Auto {  
  
    int reifen;  
    double preis;  
  
}
```

Objekt wird erstellt

```
public static void main(String[] args) {  
    // TODO Auto-generated method stub  
  
    Auto bmw = new Auto();  
    bmw.preis = 6000.50;  
    bmw.reifen = 4;  
  
}
```



```

1
2 public class Computer {
3
4     // Eigenschaften / Attribute
5     String cpu;
6     Mainboard mainboard;
7
8     int preis;
9
10    // Konstruktor
11    public Computer(){
12
13    }
14
15    public Computer(String cpu, Mainboard mainboard, int preis){
16        this.cpu = cpu;
17        this.mainboard = mainboard;
18        this.preis = preis;
19    }
20
21    public Computer(int ramSlots, int kartenSlots, int usbPorts, String cpu){
22        mainboard = new Mainboard(ramSlots, kartenSlots, usbPorts);
23        this.cpu = cpu;
24    }
25
26    // Methoden
27
28
29
30 }

```

