Shortcuts

Shift + F6 um Variablen Namen usw. zu ändern

Alt + Einfg um z.B. Konstruktor & Getter/Setter zu erstellen

# Objectorientiere Programmierung

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Algebra enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Quittung enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text, Screenshot, Schrift, Quittung enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

Ein Bild, das Text, Screenshot enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

## Klassen & Objecte

Jede Klasse in Java ist eigentlich nur eine SupKlasse von Klasse Object (jede Klasse die man erstellt erbt davon)