



Konzept der OOP

Klasse = Bauplan

z.B. Mitarbeiter

Objekt = Konkrete Instanz

z.B. Hans Muster: Mitarbeiter

Klassen definieren Eigenschaften (Attribute) → Daten
und Methoden (Operationen) → Funktionen

Grundsätze der OOP

Kapselung

Vererbung

Vererbung

Poly morphie

Strings in C/C++

char array char Beispiel[40]; // '10' → Stringende

char Pointer const char* Beispiel, // Zeiger auf den ersten Buchstaben
// 'O' → Stringende

Nur in C++!

string Klasse string Beispiel;

Stringfunktionen aus C: Headerdatei: `<string>`

$\text{strcpy} - s(\text{ziel}, \text{quelle})$
 strcpy $\text{ziel} = \text{string}$ Herkunft
 $(\text{z} \rightarrow \text{char string})$ $(\text{was kopiert wird} \rightarrow \text{const char}^*)$

oder $\text{strcpy}(s, \underbrace{\text{ziel}, \text{strlen}(\text{quelle} + 1), \text{quelle}}_{\substack{\text{Länge der Zeichen (Bytes)} \\ + 1 \text{ für } '\backslash 0'}}$)