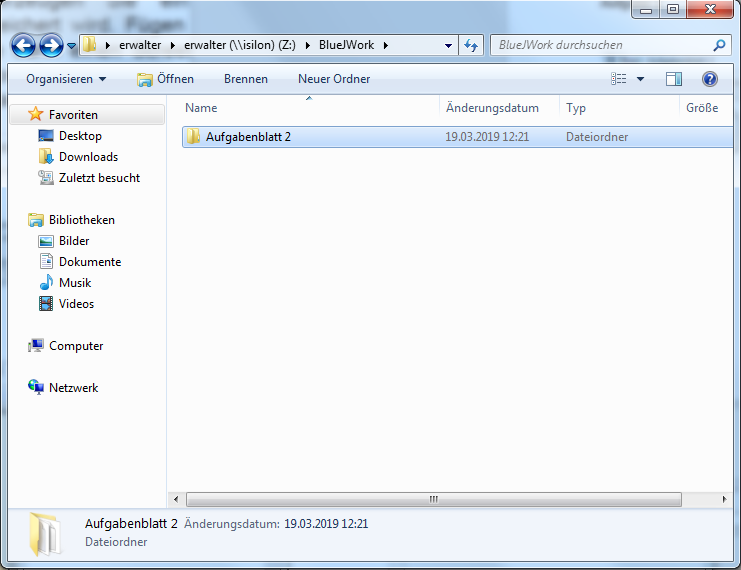
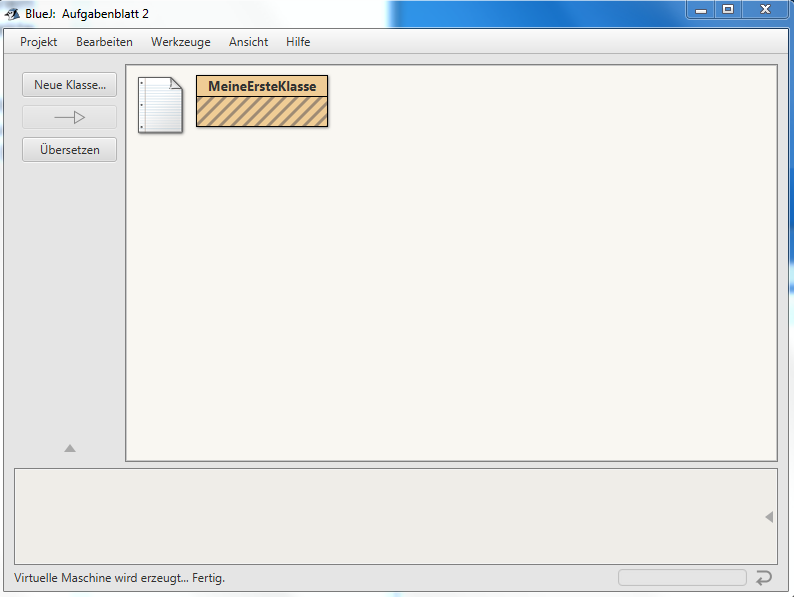
**Programmierung 1 Praktikum AB 2**

**Aufgabe 1**

**Aufgabe 2: Strukturelle Objekt-Eigenschaften (2 Punkte)**

1. *Sportverein*

Objektvariablen: Sportart, Gründungsjahr, Kommanditaktionäre

Objekt1: vflOsnabrueck(Fussball, 1899, [Assmann Büromöbel, Micheal Koch, Stadtwerke Osnabrück])

Objekt2: bayernMuenchen(Fussball, 1900, [Adidas AG, Allianz SE, Audi AG])

1. *Veranstaltungsmodul*

Objektvariablen: Modulkennung, Abschluss, Studienprogramm

Objekt1: konstruktionDigitalerKomponenten(11050173, Bachelor, [Elektrotechnik, Informatik-Technische Informatik, Mechatronik])

Objekt2: verteilteSysteme(11049796, Bachelor, [Informatik-Medieninformatik, Informatik-Technische-Informatik, Europäisches Informatik-Studium])

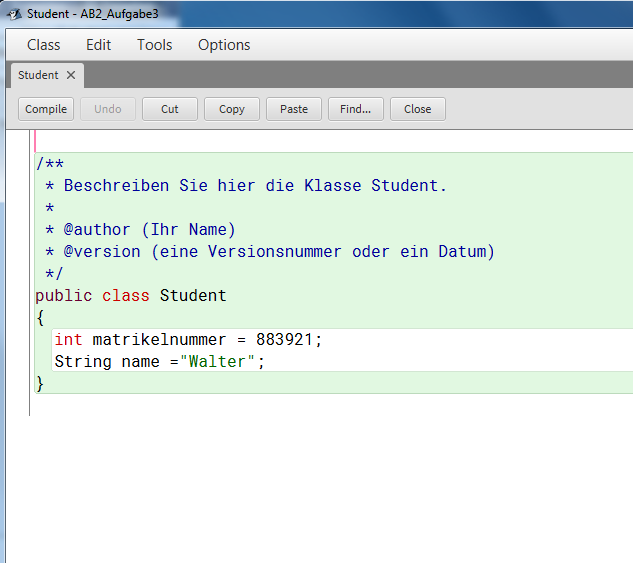
1. *Student*

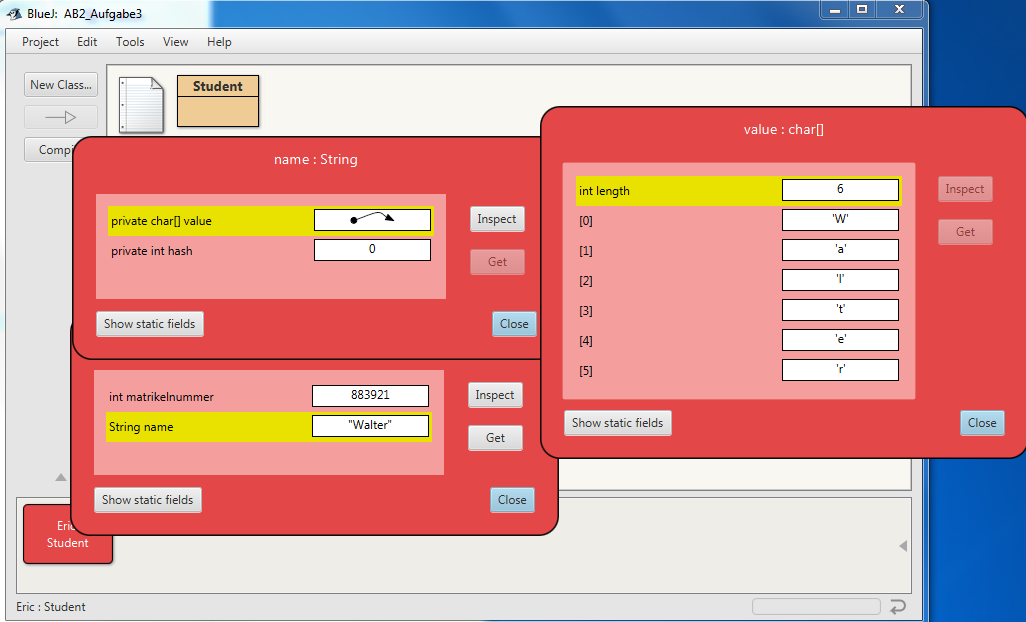
Objektvariablen: Matrikelnummer, Name, Veranstaltungsmodule

Objekte1: ericWalter(883921, Walter, [Mathematik 1, Programmieren 1, Grundlagen Userinterface Entwicklung, Orientierung und Methoden])

Objekt2: sailaxmanMuraleetharan[886111, Muraleetharan, [Mathematik 1, Programmieren 1, Grundlagen Userinterface Entwicklung, Orientierung und Methoden])

**Aufgabe 3: Klassen und Objektvariablen mit Java (4 Punkte)**





Wortdefinition:

Klasse:

* Selbst zu definierende Blaupause für Objekte
* Bestimmt, welche Eigenschaften die erzeugten Objekte erhalten
* Kann auch Methoden (Funktionen) enthalten, die von Objekten genutzt werden

Objekt:

* Wird aus Klassen erzeugt
* Besitzen Variablen x, y, z (Typen: int, double, boolean, etc) und Methoden

Objektvariable:

* Besteht aus Typen, Namen und Wert (int alter = 42;)
* Beschreiben die Eigenschaften von Objekten

Objektmethoden:

* Sind Funktionen, die nur vom zugehörigen Objekt genutzt werden können

Elementarer Datentyp:

* int, double, char, boolean, float, long, short, byte;