

Objektorientierung in



Einführung

Klasse = Konstruktionsvorschrift/ Bauplan für Objekte,
bestehend aus

Klassennamen,

Attributen (Eigenschaften) und

Methoden (Tätigkeiten)

Objekt = konkrete Instanz einer Klasse

1. Beispiel (mit Klassenkarte):

„Klassenkarte“

Klassenname:

Attribute:
(meist privat,
erkennbar an „-“)

Methoden:
(meist public,
erkennbar an „+“)

Dreieck
- posAx - posAy - posBx - posBy - posCx - posCy - Farbe ...
+ Seitenlängen berechnen + Flächeninhalt berechnen + verschieben + färben + vergrößern/ verkleinern + drehen ...

2. Beispiel (ohne Klassenkarte):

Klasse: Auto

Attribute: Anzahl Türen, PS, Gewicht, Farbe, Tankinhalt, ...

Methoden: tunen, lackieren, tanken, ...