

6.2 Eigenschaften, Methoden und deren Sichtbarkeit

Montag, 14. November 2022 14:47

4.2. Eigenschaften, Methoden und deren Sichtbarkeit

Was sind nun Methoden? Nichts anderes wie in der bisherigen Programmierung die Funktionen! Nur nennt sich Methode bei der OOP, die wir aufrufen können.

Methoden (Funktionen) einer Katze wären z.B.:

- fressen
- schlafen
- schmusen
- fauchen
- krallen (manchmal)

Unsere Katze kann also, sobald die Methode „fressen()“ aufgerufen wird, den Futternapf leeren (oder die Maus verspeisen).

Je nach Objekt (nicht jede Katze ist gleich) kann (sprich wird eine Methode angewendet) eine Katze spielen, schmusen oder fauchen – muss aber nicht. Prinzipiell wäre es nach der Katzenklasse möglich.

Aus der Klasse können wir noch jede Menge weitere Objekte machen. „Machen“ hört sich nicht wirklich professionell an, daher spricht man bei der OOP von Instanzen erstellen bzw. instanziierten.

Wir haben also folgende Begriffe in der OOP:

- Klassen (die Blaupause)
- Objekte (aus Klassen erstellte Instanzen)
- Instanz (nichts anderes als ein Objekt)
- Eigenschaft (sprich Attribute – eine Beschreibung, wie das Objekt „ist“)
- Methoden (flapsig „Funktionen“ – was das Objekt tun kann)
- Vererbung (hoppla – noch nicht beschrieben)