

Unterscheiden Sie Klasse von Objekt.

- Klasse ist ein Bauplan (z.B. ein Hausbauplan)
- Ein Objekt ist ein konkretes Haus, in dem man lebt.

2

Um welches Element (Klasse oder Objekt) handelt es sich jeweils hierbei?

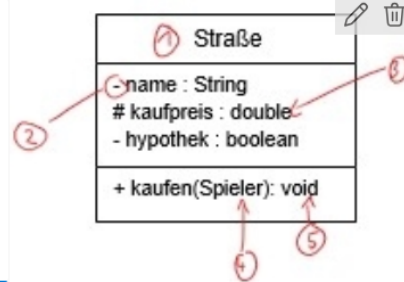


- ☐ 1: Klasse
- ☐ 1: Objekt ✓
- ☐ 2: Klasse
- ☐ 2: Objekt ✓
- ☐ 3: Klasse ✓
- ☐ 3: Objekt
- ☐ 4: Klasse ✓
- ☐ 4: Objekt
- ☐ 5: Klasse
- ☐ 5: Objekt ✓
- ☐ 6: Klasse ✓
- ☐ 6: Objekt
- ☐ 7: Klasse
- ☐ 7: Objekt ✓
- ☐ 8: Klasse ✓
- ☐ 8: Objekt
- ☐ 9: Klasse
- ☐ 9: Objekt ✓

Welche Elemente hat eine Klasse? Markieren Sie alle vorhandenen

- ☐ Methode ✓
- ☐ Variablen ✓
- ☐ Member ✓
- ☐ Konstruktor ✓
- ☐ Parent
- ☐ Attribute ✓
- ☐ Interfaces

4. Bringen Sie die nachfolgenden Begriffe in die passende Reihenfolge der Zahlen. Z.B. 1 = Klasse...



Optionen in der richtigen Reihenfolge auflisten. ①

Klasse

Sichtbarkeit

Datentyp des Attributs

Datentyp des Übergabeparameters

Rückgabotyp der Methode

5

Erklären Sie stichpunktartig, was folgende Elemente darstellen. Nutzen Sie die passenden Fachbegriffe.

Hinweis: Falls Sie sich bei dieser Frage schwer tun, empfehlen wir Ihnen folgendes Erklärvideo anzuschauen:

[https://klaraoppenheimer-my.sharepoint.com/:v/g/personal/zobel_klara-oppenheimer-schule_de/Ef3YWNjXRJNAlj4FqfovUV0By-Yq-7c6fPJ_wO057E1jiw?](https://klaraoppenheimer-my.sharepoint.com/:v/g/personal/zobel_klara-oppenheimer-schule_de/Ef3YWNjXRJNAlj4FqfovUV0By-Yq-7c6fPJ_wO057E1jiw?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYXVwBcHAI0iJdHJlYXV1XZWIjBcHAI0CjYyZWZlcnJhbFZpZXciOiJTaGFyZURpYWxvZy1MaW55riwicmVmZjYyYXVwBcHBI0BGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciX0%3D&e=UUuUEP)

[nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYXVwBcHAI0iJdHJlYXV1XZWIjBcHAI0CjYyZWZlcnJhbFZpZXciOiJTaGFyZURpYWxvZy1MaW55riwicmVmZjYyYXVwBcHBI0BGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciX0%3D&e=UUuUEP](https://klaraoppenheimer-my.sharepoint.com/:v/g/personal/zobel_klara-oppenheimer-schule_de/Ef3YWNjXRJNAlj4FqfovUV0By-Yq-7c6fPJ_wO057E1jiw?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYXVwBcHAI0iJdHJlYXV1XZWIjBcHAI0CjYyZWZlcnJhbFZpZXciOiJTaGFyZURpYWxvZy1MaW55riwicmVmZjYyYXVwBcHBI0BGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciX0%3D&e=UUuUEP)

```

class Book
{
    private string isbn;
    private string title;
    private string author;
    private double price;

    ① public Book(string isbn, string title, string author, double price)
    {
        this.isbn = isbn;
        this.title = title;
        this.author = author;
        this.price = price;
    }

    ② public string getIsbn()
    {
        return this.isbn;
    }

    public void setIsbn(string isbn)
    {
        this.isbn = isbn;
    }
}

//...
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        ③ Book myFirstBook = new Book("123456789", "1984", "George Orwell", 20.4);
        Console.WriteLine(myFirstBook.getIsbn());
        Console.ReadLine();
    }
}
  
```

1. Konstruktor: Methode, die bei der Instanziierung der Klassen aufgerufen wird
2. Getter-Methode: Methode, mit der Attributwerte einer Klasse abgefragt werden können.
3. Instanziierung: Erstellung eines Objektes basierend auf der Klasse Book und Speicherung der Objektreferenz

