



6.1 Klassen und Objekte

Montag, 14. November 2022 14:47

4.1. Klassen und Objekte



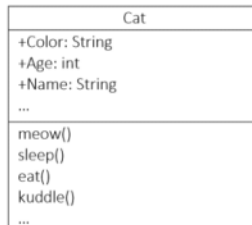
Füllen Sie zunächst in der untenstehenden Tabelle Informationen zu Objekten und Klassen.

allgemeiner Bauplan: Klasse Katze 	Konkretes Tier: Objekt katzeChiChi 
Eigenschaften:	Objekt:
Methoden /Verhalten:	Methoden / Verhalten:
Allgemeine Beschreibung, die Blaupause (Klassen definieren Objekte)	Objekte haben konkrete Werte

Eine Klasse sagt uns was ein Objekt weiß und kann:

Hier sehen Sie ein Diagramm, dass die Klasse Cat skizziert. Man nennt dieses Diagramm „Klassendiagramm“. Ein Klassendiagramm teilt uns zwei Dinge mit (später sogar noch mehr!): Was ein Objekt weiß und was ein Objekt tun kann.

→ Darstellungsweis von Klassen:



```
def cat():
```

```
color:str = "blue"  
age:int = 2  
name: str = "harald"
```

```
def meow():  
def sleep():  
def eat():  
def cuddle():
```

Zusammenfassung:



Beschreiben Sie den Unterschied zwischen einem Objekt und einer Klasse.

➤ **Klassen:**

➤ **Objekte:**

Übung: Verbinden Sie mit einer Linie konkrete Objekte mit einer Klasse. Notieren Sie jeweils unter dem Bild, ob es sich um ein Objekt oder um eine Klasse handelt.

