

Code:

```
public Auto meinAuto = new Auto();  
System.out.println(meinAuto.ps);  
meinAuto.beschleunigen();
```

Was passiert:

Instanzieren eines Auto-Objekts mit Namen "meinAuto"
Ausgeben der PS von meinAuto.
Aufruf der Methode beschleunigen von meinAuto.

Klasse:

Objekt:

Attribute:

Konstruktor:

Methoden:

Klassenmethoden:

AUTO

+int ps
+String modell
-float hubraum

Auto() → Objekt!
Auto(ps, modell, hubraum)
Auto(ps)

+beschleunigen()
+bremsen()
+hupen()

meinAuto (Objekt
der klasse AUTO)

ps = 200
modell =
"Alphawasauchimmer"
hubraum= 3.0

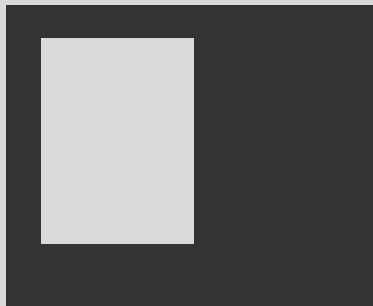
+beschleunigen()
+bremsen()
+hupen()

variable = 100;

System.out.println(variable ++)
100
→101

System.out.println(++variable)
→102
102

Speicher:



Konstruktor

