

Begrifflichkeiten zur Objektorientierung

Dienstag, 1. Oktober 2024 12:29



Leitfragen zu
Objekten

Was ist ein Objekt?

Ein Objekt ist ein Paket von Variablen und Funktionen, welches an Funktionen übergeben und zurückgegeben werden kann, so daß man die Variablen nicht einzeln übergeben muß.

Was ist eine Klasse?

Eine Klasse ist ein Bauplan für Objekte. Mit einer Klasse kann man in der main so viele Objekt wie benötigt erzeugen kann.

Was ist die Übergabe?

Werte werden von der main (oder Funktionen) an das Objekt übergeben.

Was ist die Rückgabe?

Werte werden von dem Objekt an die main oder Funktionen zurückgegeben.

Was ist eine Methode?

Eine Methode ist eine Funktion, die in einer Klasse steht.

Was ist ein Setter?

Ein Setter ist eine Methode, die einen oder mehrere Werte von der main an das Objekt übergibt.

Was ist ein Getter?

Ein Getter ist eine Methode, die einen Wert vom Objekt an die main zurückgibt.

Was ist ein Konstruktor?

Ein Konstruktor ist eine Methode, die immer dann ausgeführt wird, wenn ein Objekt dieser Klasse erzeugt wird. Ein Konstruktor heißt wie die Klasse und hat keinen Rückgabewert.

