

Inhaltsverzeichnis

1. Statische Klassen und Variablen.	1
--	---

1. Statische Klassen und Variablen

[[Inhalt](#) | [Demo](#) | [Übungen](#)]

Das Schlüsselwort

static

bedeutet im Wesentlichen, dass die Felder (Attribute) oder Methoden einer Klasse nicht an die Erzeugung einer **Instanz** dieser Klasse gebunden sind. Das Ganze lässt sich besser anhand von Beispielen und Code verdeutlichen.

Ein **Beispiel**:

```
import java.util.HashMap;public class Configuration {  
  
    // statisches Feld  
    public static final String SETTING_KEY_AUTHOR = "setting.author"; ①  
    public static Map<String, String> settings = new HashMap<>();  
  
    // static initializer  
    static { ②  
        settings.put(SETTING_KEY_AUTHOR, "Lady Gaga");  
    }  
  
    // statische Methode  
    public static String getSetting(String key) { ③  
        return settings.get(key);  
    }  
  
}
```

① statisches Feld

② statischer Initialisierer (static initializer)

③ statische Methode

Übungen:

src/test/java/de/dhbw/exercise/StaticsExerciseTest.java

Übung 1:

Erzeuge ...

- eine Klasse `Car` mit einem Feld `type` (String) und einem zugehörigen Konstruktor
- eine Klasse `CarFactory` mit einer statischen Methode mit dem Parameter `Type`, die neue Car-Instanzen zurückgibt
- einen Test, der die Factory benutzt und den/die Car-Type(s) testet