

Wiederholung

Eine **Klasse** ist ein Bauplan. Sie legt fest, welche **Attribute** („Eigenschaften“ z. B. Farbe, Breite, Höhe,...) und welche **Methoden** („Fähigkeiten“ z. B. speichern(), setzeFarbe(), verschiebenUm()) **Objekte** dieser Klasse haben sollen.

Der Aufbau einer Klasse wird durch eine **Klassenkarte** veranschaulicht:

//Klassenkarte

Hat man nun mehrere **Objekte** einer Klasse erzeugt, so können sich diese in ihren **Attributwerten** (z. B. farbe = "rot", radius = 3 cm,...) unterscheiden. Objekte werden durch eine **Objektkarte** veranschaulicht:

//Objektkarte

Objekte spricht man immer in **Punktnotation** an:

agent007.kill("Darth Vader")

agent007.nenneAufenthaltort()

Allgemein: **Objektname.Methodenaufruf**

Verändernde Methoden (Set-Methoden kurz: Setter) bringen das Objekt in einen anderen Zustand:

setzeSchriftgroesse(12)

Sondierende Methoden (Get-Methode kurz: Getter) geben eine Antwort auf eine Frage:

nenneAufenthaltort()

Übergabeparameter kommen in die runden Klammern:

ermittleImFall(5)

Methoden ohne Übergabeparameter erkennt man an den leeren Klammern.

//Aufgaben zu Methoden

Datentypen legen fest, von welcher Art ein Attribut ist.

Gängige Datentypen sind:

Datentyp	Bedeutung	Beispiel	Anmerkung
String	Zeichenkette	"blau"	Anführungszeichen
int	Ganzzahl	7 ; -8	
double	Kommazahl	13.24	Dezimalpunkt
char	Einzelnes Zeichen	'c' ; '8'	Hochkommata
boolean	Wahrheitswert	true false	