

## Klassen erstellen

```
public class BALL {
```

```
    int radius;  
    String farbe;
```

```
    public BALL() {  
        this.radius = 10;  
        this.farbe = "rot";  
    }
```

```
    public int nenneRadius() {  
        return this.radius;  
    }
```

```
    public void setzeRadius(int rNeu) {  
        this.radius = rNeu;  
    }
```

```
}
```

# Methoden erstellen

## Konstruktor(-Methode)

Mit welchen Attributwerten ein neu erzeugtes Objekt ausgestattet ist, bestimmt eine besondere Methode, der **Konstruktor**.

Dieser wird aufgerufen, wenn man mittels **new...** ein neues Objekt erzeugt.



```
ball = new BALL();
```

Aufbau des Konstruktors:

```
public BALL () {  
    ...  
}
```

## Aufbau sondierender Methoden

```
public DatentypDerAntwort Methodenname () {  
    return this.Attribut;  
}
```

## Aufbau verändernder Methoden

```
public void Methodenname ( DatentypDesParameters Parametername ) {  
    this.Attribut = Parametername;  
}
```