

OOP mit Java

Kommentare

Erläuterungen

Kommentare = Notizen zum Quellcode
(ohne Einfluss auf das Programm)

Nutzen für dich selbst:

→ im eigenen Quellcode zurechtfinden

... für andere Programmier:

→ Methoden deiner Klasse richtig einsetzen

... für den Lehrer (z.B. Klausur):

→ deinen Quellcode verstehen

Syntax in Java

Mehrzeiliger
Kommentar:

```
/*  
 * Beispiel  
 * Beispiel  
 */
```

Mehrzeilig für
automatische
Dokumentation:

```
/**  
 * Beispiel  
 * Beispiel  
 */
```

Einzeilig:

```
// Beispiel
```

Codes für autom. Dokumentation

Kommentar
zur Klasse

```
/**  
 * Diese Klasse ...  
 * @author C. Pothmann  
 * @version 1.0  
 */
```

zur Methode
(Parameter
erläutern)

```
/**  
 * Diese Methode ...  
 * @param pb Eurobetrag  
 */
```

(nur zur Info, im Unterricht nicht verwendet)

Beispiel: Klasse mit Kommentaren

```
/**  
 * Stellt ein Bankkonto dar  
 * C. Pothmann, 01.01.2020  
 */  
class Konto  
{  
    double stand; // Kontostand  
  
    /**  
     * Erhöht den Kontostand (in Euro)  
     * um pb  
     */  
    void einzahlen(double pb)
```

Richtig kommentieren

*Kommentare immer **oberhalb** einer Klasse / Methode / Zeile platzieren
(Attribute: rechts daneben)*

*Kommentar zur **Klasse** (mehrzeilig)*

- Überblick: welchen Zweck hat die Klasse?
- Autor, Datum

*Kommentare zu **Attributen** (einzeilig)*

- Bedeutung des Attributs
- nur kurz, für dich selbst

Richtig kommentieren

*Kommentare zu **Methoden** (mehrzeilig)*

- Funktion der Methode
- ggf. Parameter erläutern
- bei set-Methode ggf. Einheit des Attributs
- ausführlich, für andere Programmierer

*Kommentare **innerhalb** von Methoden (einzeilig)*

- In Methoden mit vielen Zeilen:
Abschnitte kommentieren
- schwierige Stellen erläutern

Richtig kommentieren

Kommentare erläutern Details, die für andere Programmierer nicht unbedingt klar sind:

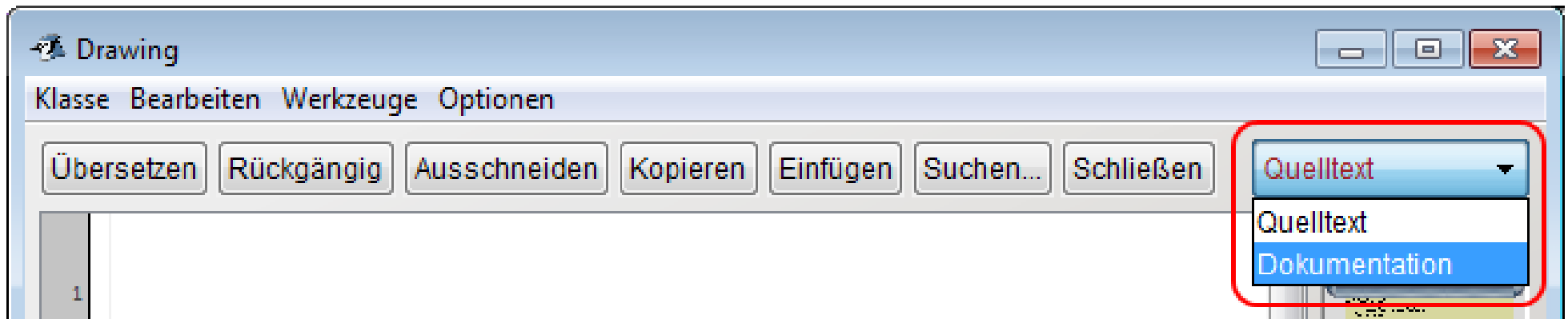
```
class Sprite
{
    /**
     * Setzt die Position (x/y) des Sprites
     * im GameWindow (bezogen auf linke,
     * obere Ecke des Sprites).
     */
    void setPosition(double px, double py)
    {
        x = px;
        y = py;
    }
}
```


Richtig kommentieren

Nichts selbstverständliches kommentieren:

```
// Sprite dreht sich 90° nach links  
sp1.dreheLinks(90);  
...
```

Automatische Doku mit BlueJ



Im Editor kann man von Quellcode auf Dokumentation schalten

→ BlueJ erstellt Ordner mit HTML-Dokum. anhand der Kommentare

Abschluss

Kommentare schreiben ist zunächst **aufwendig** und scheint evtl. lästig.

Auf lange Sicht **sparen** sie jedoch Zeit, die man sonst später mit Rätseln und Nachfragen verschwendet.

In professioneller Entwicklung sind Kommentare **notwendig**, um Mitarbeitern die Arbeit zu ermöglichen.

Autor / Quellen

Autor:

- Christian Pothmann (cpothmann.de)
Freigegeben unter CC BY-NC-SA 4.0, März 2021

