

Objektorientierte Programmierung in Java

Vorlesung 4 -

Emily Lucia Antosch

HAW Hamburg

16.10.2024

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Klassenbibliotheken	7
3. License Notice	8

1. Einleitung

1.1 Wo sind wir gerade?

- Zuletzt haben wir uns mit Klassen und Objekten beschäftigt.
- Sie können nun
 - ▶ einfache Klassen in Java schreiben,
 - ▶ aus den Klassen Objekte erzeugen, Attribute verwenden und Methoden aufrufen und
 - ▶ Klassenvariablen und Klassenmethoden verwenden.
- Heute geht es weiter mit **Klassenbibliotheken**.

1.1 Wo sind wir gerade?

1. Imperative Konzepte
2. Klassen und Objekte
3. **Klassenbibliothek**
4. Vererbung
5. Schnittstellen
6. Graphische Oberflächen
7. Ausnahmebehandlung
8. Eingaben und Ausgaben
9. Multithreading (Parallel Computing)

- Sie wenden Zeichenketten beispielsweise für eine formatierte Ausgabe von Daten an.
- Sie organisieren gleichartige Daten in Feldern, Matrizen sowie Listen.
- Sie wandeln Zeichenketten in Zahlenwerte und wenden mathematische Funktionen auf Zahlenwerte an.

2. Klassenbibliotheken

3. License Notice

3.1 Attribution

- This work is shared under the CC BY-NC-SA 4.0 License and the respective Public License
- <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
- This work is based off of the work Prof. Dr. Marc Hensel.
- Some of the images and texts, as well as the layout were changed.
- The base material was supplied in private, therefore the link to the source cannot be shared with the audience.