

Objektorientierte Programmierung in Java

Vorlesung 3 - Klassen und Objekte

Emily Lucia Antosch

HAW Hamburg

15.10.2024

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Klassen und Objekte	7
3. Variablen und Speicher	21
4. Methoden	36
5. Konstruktoren	66
6. Klassenvariablen & Klassenmethoden	85
7. License Notice	92

1. Einleitung

1.1 Wo sind wir gerade?

- Zuletzt haben wir uns mit den imperativen Konzepten der Programmiersprache Java beschäftigt.
- Sie können nun
 - einfache Datentypen in Java verwenden,
 - den Programmfluss mit Kontrollstrukturen und Schleifen steuern und
 - Datentypen konvertieren.
- Heute geht es um **Klassen und Objekte**.

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 implementieren Klassen und Objekte in Java, um reale Dinge abzubilden.
- Sie erzeugen Objekte einer Klasse und ändern deren Zustand über Operationen.
- Sie wenden zusätzliche Programmierrichtlinien an, um die Qualität und die Wartbarkeit Ihres Codes zu verbessern.

2. Klassen und Objekte

- Eine **Klasse** ist ein Bauplan für Objekte. Sie enthält
 - **Attribute** (Datenfelder) und
 - **Methoden** (Operationen).
- Zusammen heißen Attribute und Methoden **Members**.

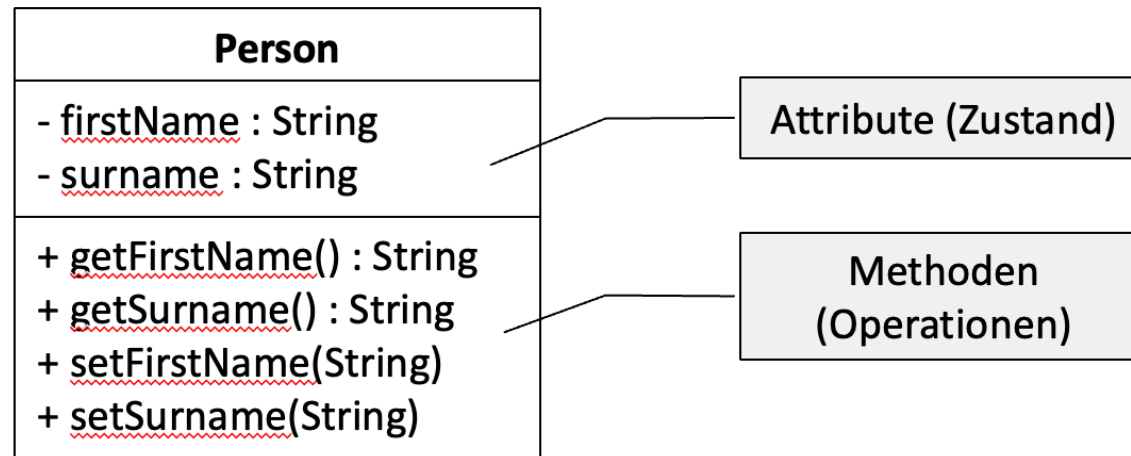


Abbildung 1: UML-Notation einer Klasse Person

- Zur Laufzeit im Speicher erzeugter Datensatz einer Klasse
- Variablen beschreiben **Zustand** des Objekts
- Methoden beschreiben **Fähigkeiten** des Objekts
- Bezeichnungen für Variablen: **Attribute**, **Objektvariablen**, **Instanzvariablen**

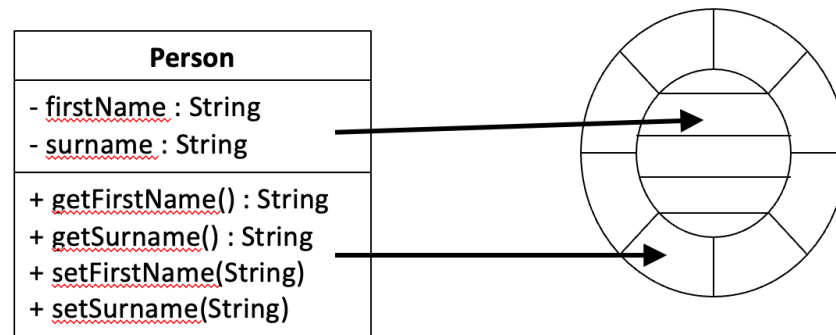


Abbildung 2: Aufteilung Methoden und Attribute

2.2 Zusammenhang Klasse und Objekt

2. Klassen und Objekte

- Klasse: Beschreibung („Bauplan“) eines Datentyps
- Objekt einer Klasse: Erzeugtes Element des Datentyps
- Es können beliebig viele Objekte einer Klasse erzeugt werden.

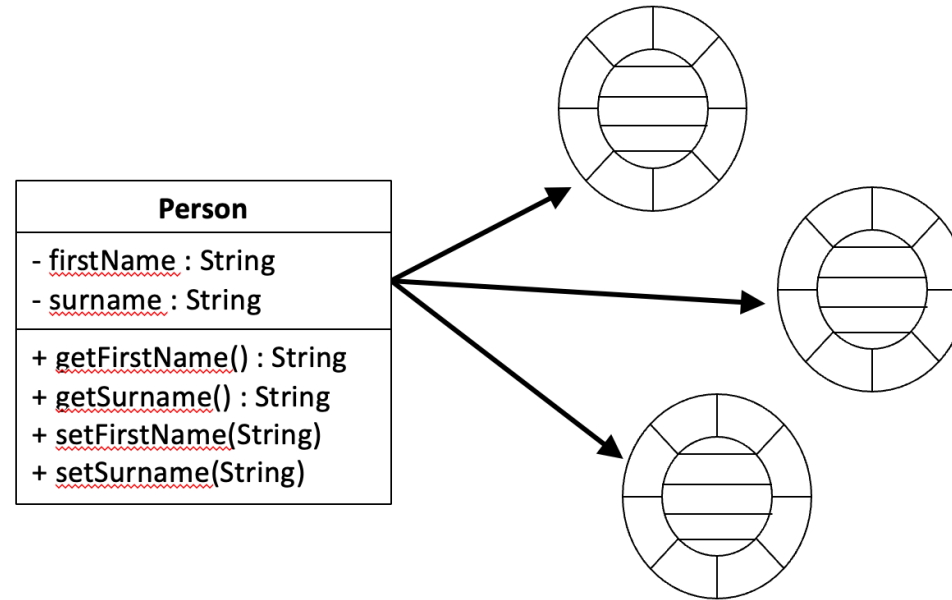


Abbildung 3: Mehrere Objekte aus einer Klasse

- Klassen können über den folgenden Code deklariert werden:

```
1  class Klassenname {  
2      Attribute  
3      Methoden  
4  }
```



Tipp

Legen Sie jede Klasse in einer eigenen Datei an!

☰ Aufgabe 1

Lassen Sie uns diese einfache Klasse erstellen:

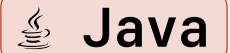
- Klasse Student, beschrieben durch Name, Matrikelnummer und Studienbeginn (in Jahren)

☰ Aufgabe 2

Lassen Sie uns diese einfache Klasse erstellen:

- Klasse Student, beschrieben durch Name, Matrikelnummer und Studienbeginn (in Jahren)

```
1 class Student {  
2     String name;  
3     int matrNumber;  
4     int enrolledYear;  
5 }
```



2.4 Beispiel: Einfache Klasse

- Die Klasse hat weder Methoden noch eine Datenkapselung gegen Einfluss von außen.

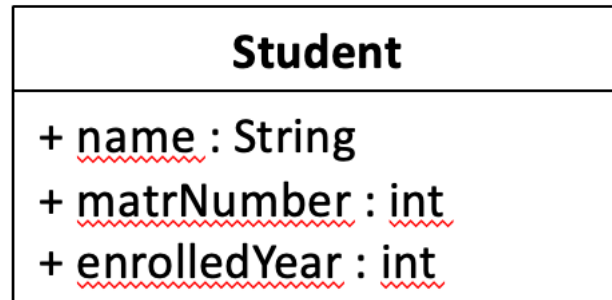


Abbildung 4: UML-Darstellung der Klasse, die wir eben erstellt haben

2.5 Beispiel: Eine Klasse, viele Objekte

- Klasse („Eine Klasse für alle Studierenden“):
 - Die Klasse ist ein neuer Datentyp.
 - Legt fest, durch welche Daten Studierende beschrieben werden
- Objekte („Für jede/n Studierende/n ein eigenes Objekt“):
 - Objekte sind Instanzen im Speicher.
 - Besitzen Struktur der Klasse, sind aber mit Daten gefüllt
 - Es können beliebig viele Objekte erzeugt werden.

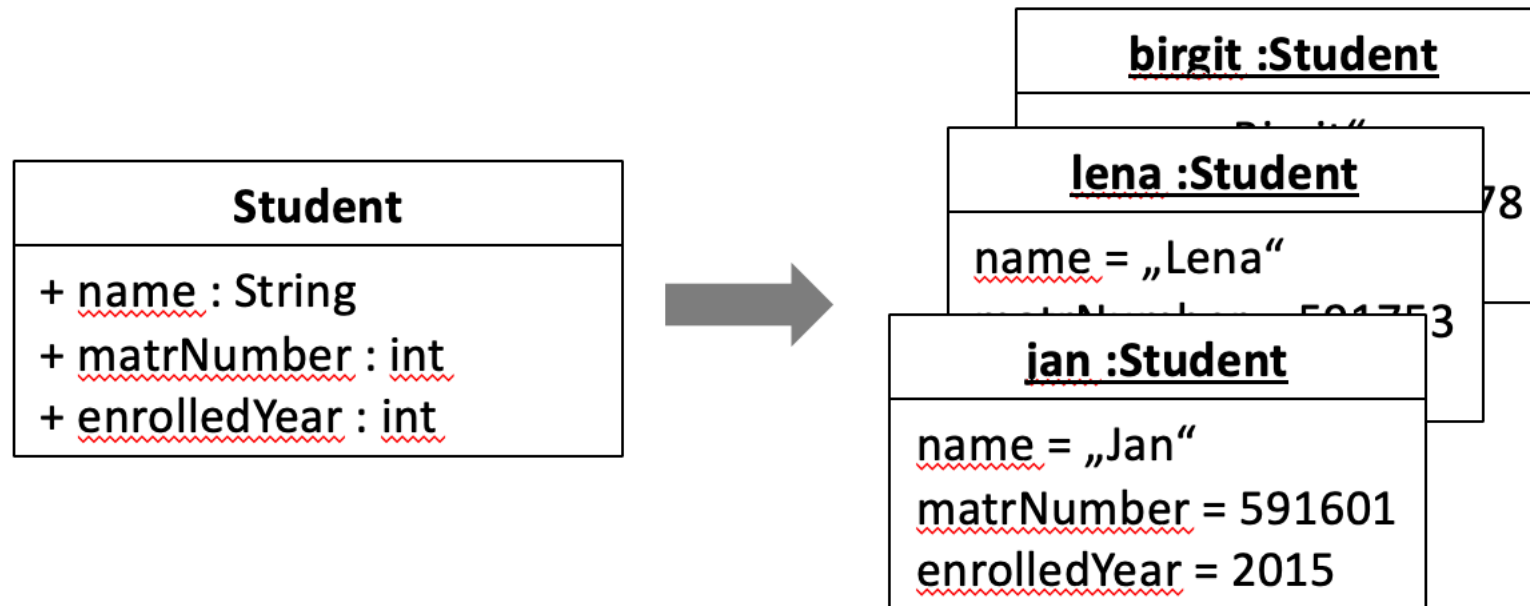


Abbildung 5: Aus einer Klasse lassen sich mehrere Objekte erstellen

? Frage

Welche Werte haben die Variablen count, jan und lena?

```
1 public class StudentDemo {  
2     public static void main(String[] args) {  
3         int count;  
4         Student lena, jan;  
5     }  
6 }
```



? Frage

Welche Werte haben die Variablen `count`, `jan` und `lena`?

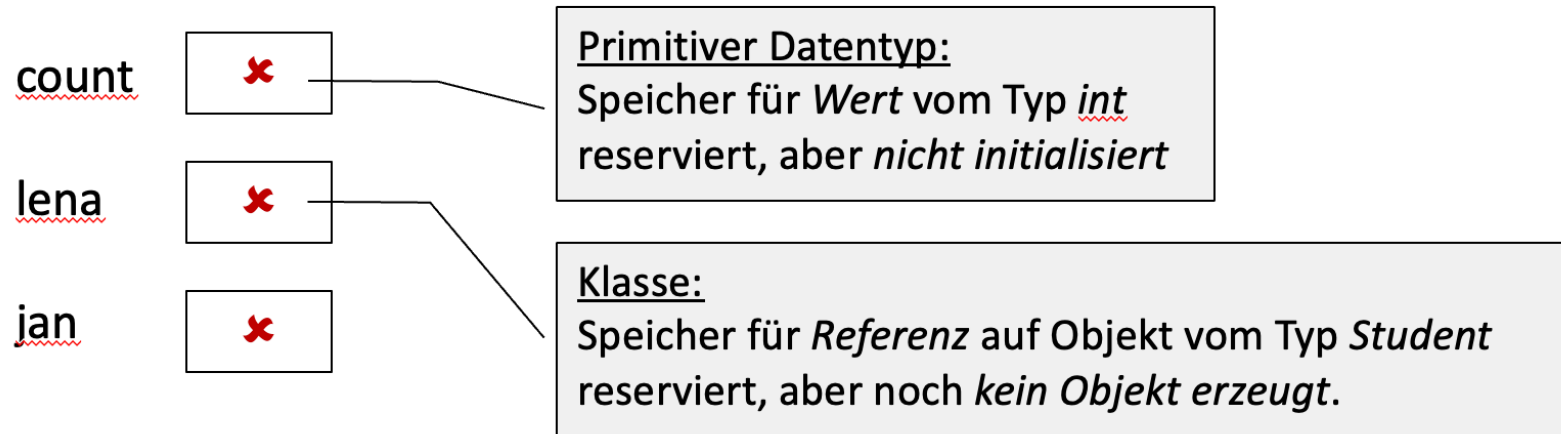


Abbildung 6: Primitive Datentypen vs. Objekte

2.7 Beispiel: new-Operator

- Objekte werden durch den new-Operator erzeugt.



```
1 public class StudentDemo {  
2     public static void main(String[] args) {  
3         int count;  
4         Student lena, jan;  
5         lena = new Student();  
6     }  
7 }
```

new-Operator

2.7 Beispiel: new-Operator

- Schritt 1: new-Operator erzeugt Objekt.
 - Speicherplatz für Objekt (mit Objektvariablen) reservieren.
 - Objektvariablen mit Standardwerten initialisieren (mehr dazu gleich).

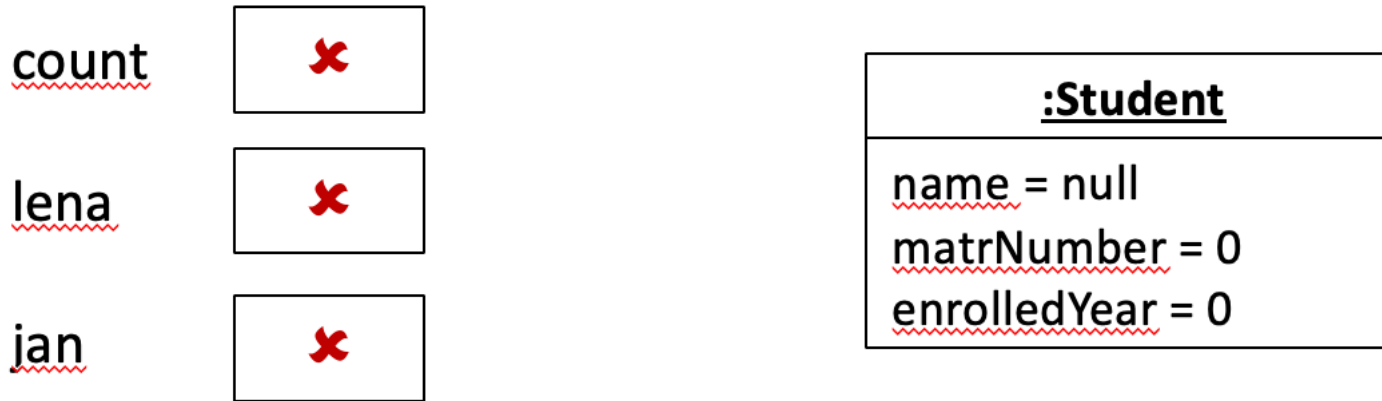


Abbildung 7: Erstellen von Referenz mit new

2.7 Beispiel: new-Operator

- Schritt 2: Zuweisung
 - Schreibt Referenz („Adresse“) des neuen Objekts in Variable `lena`.
 - Ist unabhängig vom `new`-Operator und der Erzeugung des Objekts

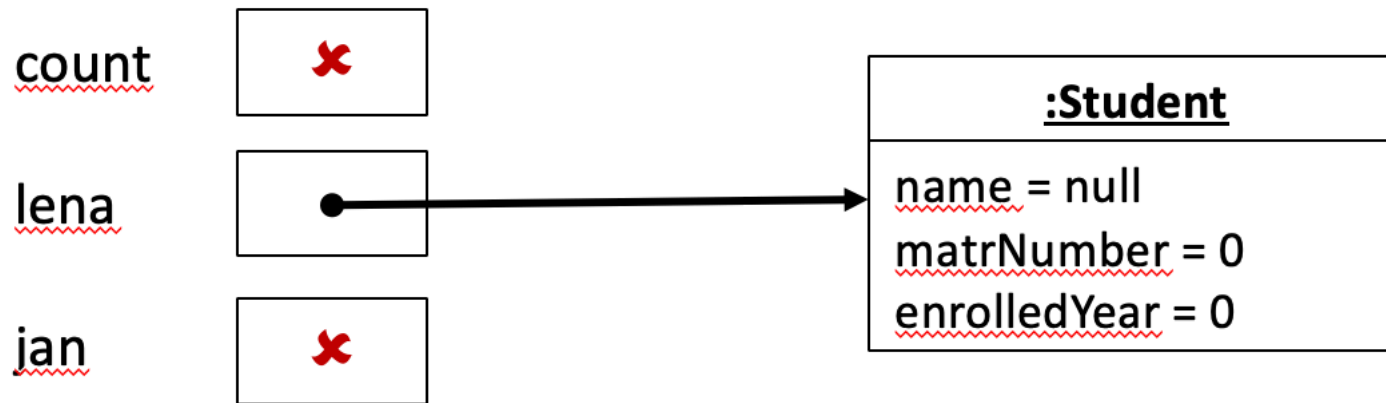


Abbildung 8: Zuweisung von Referenz an Variable

3. Variablen und Speicher



Zusammenfassung

- Das haben wir uns bereits angeschaut:
 - Was sind Klassen und Objekte?
 - Wie deklariert man Klassen?
 - Wie erzeugt man Objekte?
- Im Folgenden wollen wir uns folgende Aspekte anschauen:
 - Zugriff auf Objektvariablen
 - Initialisierung von Objektvariablen
 - Zuweisung von Referenzen
 - Automatische Speicherbereinigung

- Zugriff auf Objektvariablen erfolgt mittels des Punkt-Operators:

```
1 Objektreferenz.Member
```

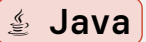


- Dabei ist die `Objektreferenz` eine Referenz auf ein Objekt, die in einer Variable gespeichert ist.
- `Member` ist z.B. ein Attribut/Objektvariable

? Frage

Was wird ausgegeben?

```
1  public class StudentDemo1 {  
2      public static void main(String[] args) {  
3          Student lena = new Student();  
4          System.out.println("Enrolled: " + lena.enrolledYear);  
5          lena.name = "Lena";  
6          lena.matrNumber = 591753;  
7          lena.enrolledYear = 2012;  
8          System.out.println("Enrolled: " + lena.enrolledYear);  
9      }  
10 }
```



! Merke

- **Objekt-/Instanzvariable:** In Klasse als Attribut eines Objektes deklariert.
- **Lokale Variable:** Lokal deklariert (z.B. in Methode oder Schleife).
- **Referenzvariable:** Hat Klasse als Datentyp, kann Referenz auf Objekt speichern.

- Zur Erinnerung:
 - Lokale Variablen werden nicht automatisch initialisiert. (Compiler verhindert Zugriff.)
 - Objektvariablen werden hingegen bei Erzeugung eines Objektes initialisiert.

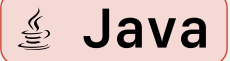
Typ	Datentyp	<u>Initialer Wert</u>
Ganzzahl & Zeichen	<u>byte</u> , <u>short</u> , <u>int</u> , <u>long</u> , <u>char</u>	0
Fließkommazahl	<u>float</u> , double	0.0
Wahrheitswert	<u>boolean</u>	<u>false</u>
Referenzvariable	Beliebige Klasse	null*

Abbildung 9: Initialwerte von Objektvariablen

3.3 Initialisierung von Klassen

- Initiale Werte können auch in der Klasse selbst festgelegt werden.

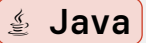
```
1  class Student {  
2      String name = "Unbekannt";  
3      int matrNumber;  
4      int enrolledYear = 2019;  
5  }
```



? Frage

Was wird ausgegeben in dem folgenden Code?

```
1  public class StudentDemo {
2      public static void main(String[] args) {
3          Student lena = new Student();
4          System.out.println("Name:      " + lena.name);
5          System.out.println("Number:    " + lena.matrNumber);
6          System.out.println("Enrolled:  " + lena.enrolledYear);
7          lena.name = "Lena";
8          System.out.println("Name:      " + lena.name);
9      }
10 }
```



3.4 Zuweisung von Referenz

- Nehmen Sie an, wir haben den folgenden Zustand in unserem Code:

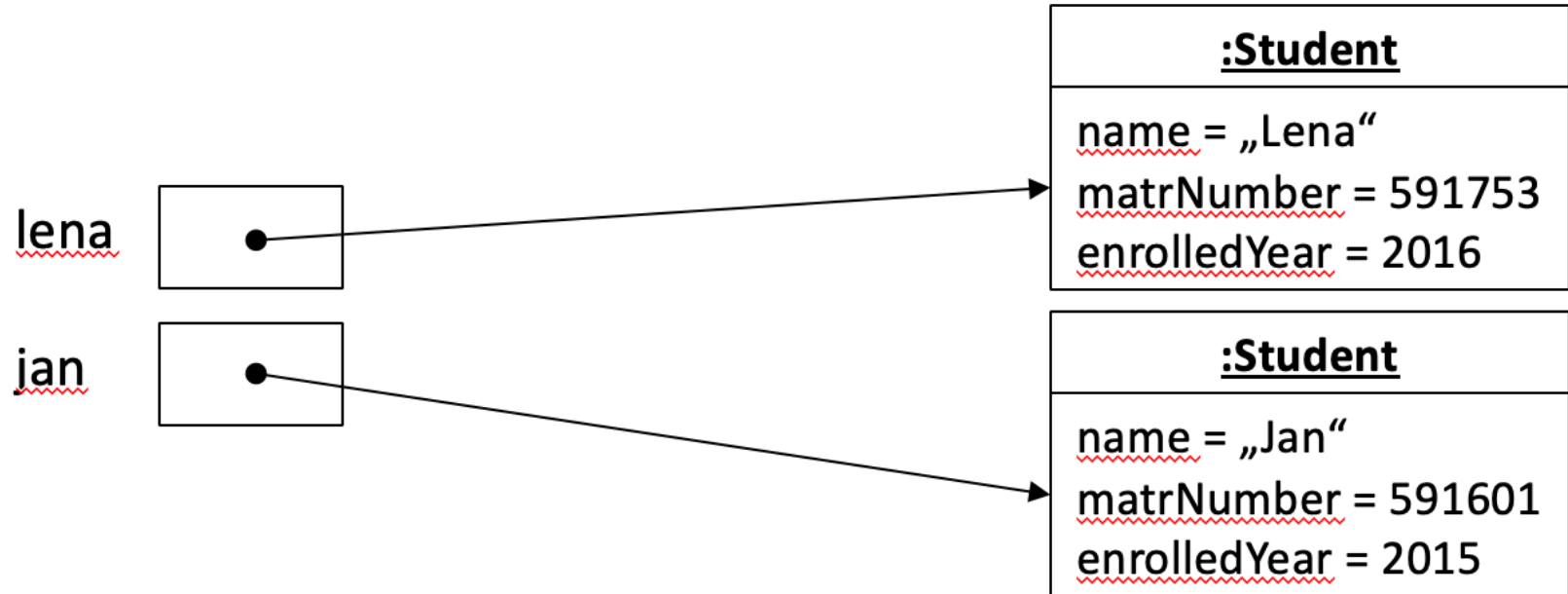
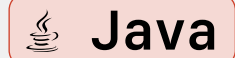


Abbildung 10: Zuweisung von Referenzen an Variablen

? Frage

Was passiert jetzt, wenn wir den folgenden Code hinzufügen:

```
1 jan = lena;
```



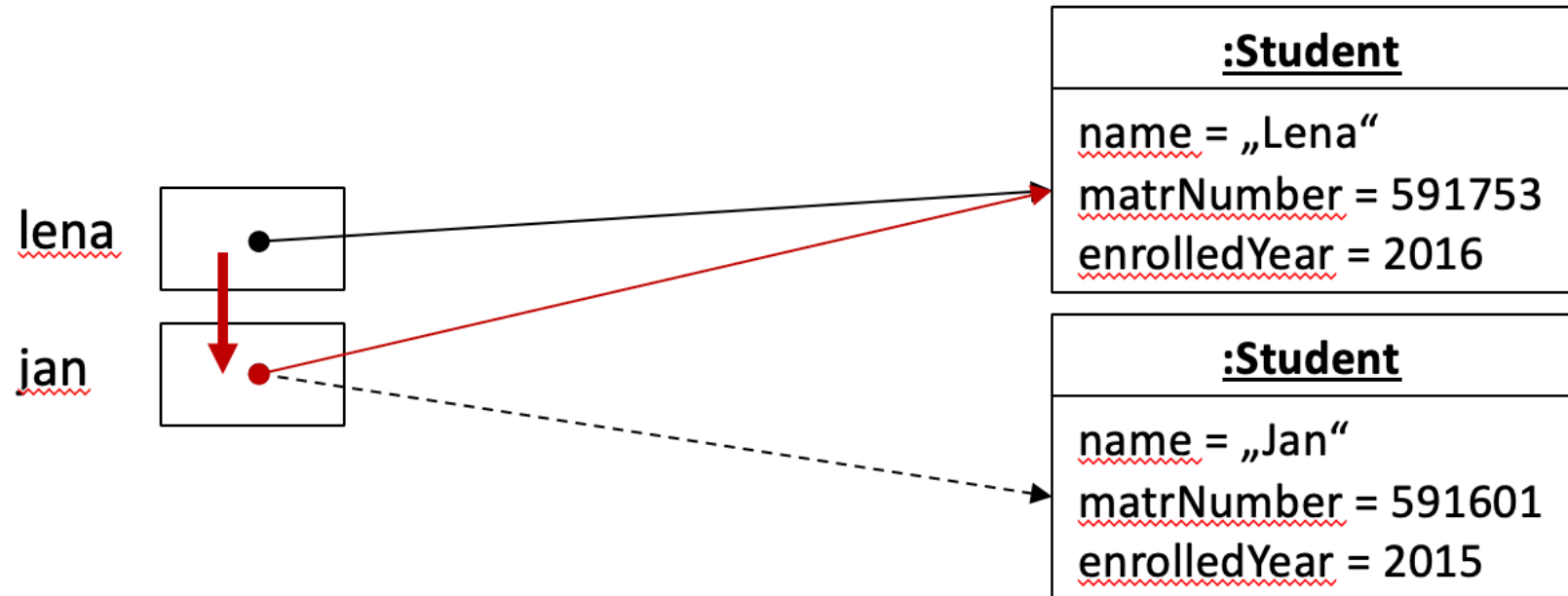


Abbildung 11: Verschieben von Referenzen

? Frage

Was wird ausgegeben, wenn Sie den folgenden Code danach ausführen?

```
1 lena.name = "Birgit";  
2 jan.name = "Kai";  
3 System.out.println(lena.name);  
4 System.out.println(jan.name);
```



3.4 Zuweisung von Referenz

- Jan und Lena, referenzieren nun **dasselbe** Objekt. Änderungen von Werten über jan betreffen dann auch lena.

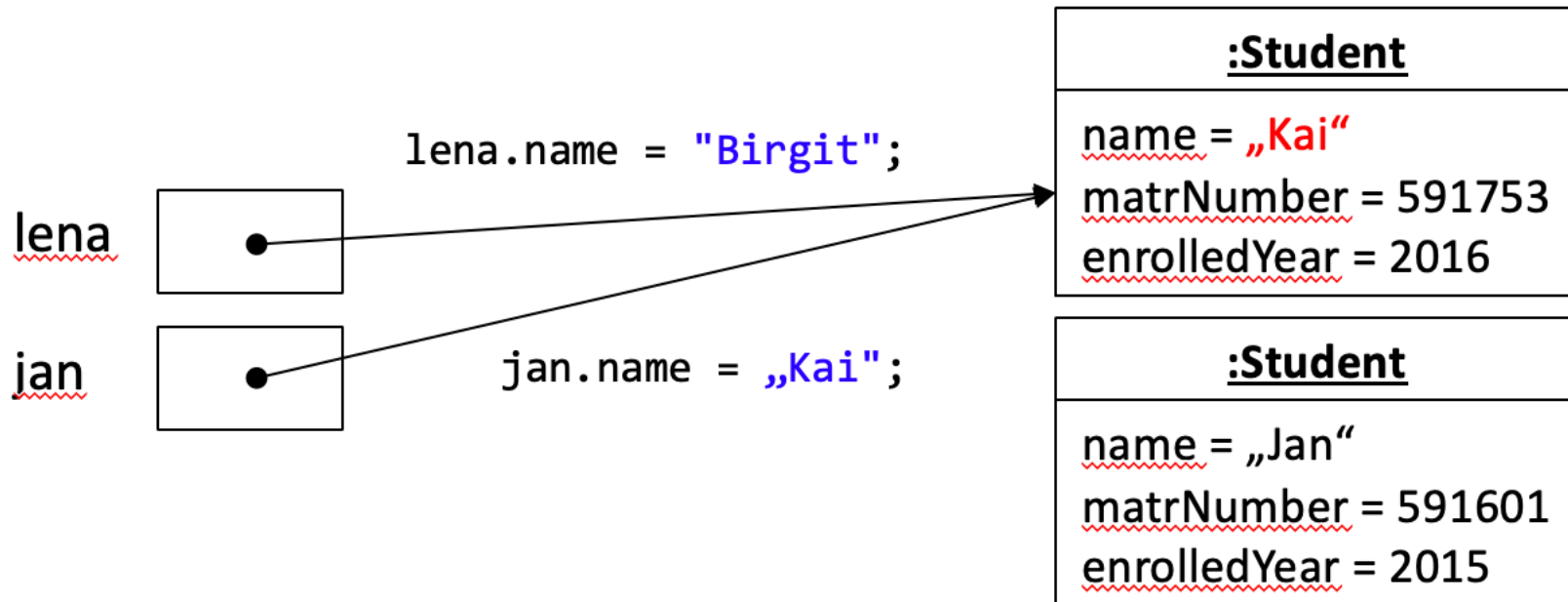


Abbildung 12: Beide Variablen zeigen zur gleichen Referenz

- Das Objekt, was vorher über `j` an referenziert wurde, hat nun keine Referenz mehr.
- Damit gibt es **keine** Möglichkeit mehr, auf das Objekt zuzugreifen.
- Der **Garbage Collector** wird mittels **Reference Counting** den Speicher wieder freigeben.
- Es gibt kein `free` oder `delete` wie in C!

3.4 Zuweisung von Referenz

3. Variablen und Speicher

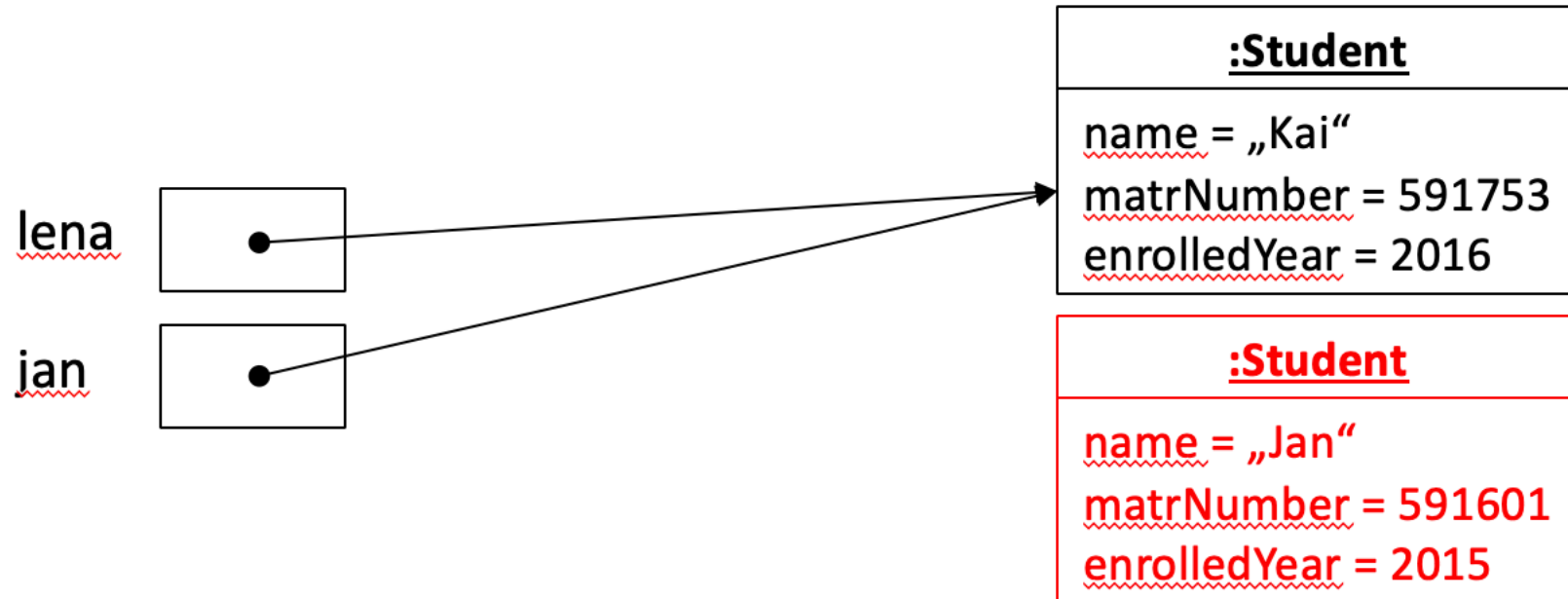


Abbildung 13: Der Garbage Collector gibt Speicher frei

4. Methoden

4.1 Methoden: Syntax

- Methoden entsprechen Funktionen aus C, die Sie ja bereits kennen.

```
1 Rückgabetyp Methodenname(Parameter) {  
2     Anweisung;  
3 }
```

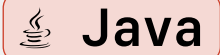


- Rückgabetyp
 - Primitiver Datentyp, Klasse eines Objekts oder void.
 - Rückgabe erfolgt wie in C mittels return.
- Methodenname
 - Beliebiger gültiger Bezeichner (siehe Kapitel 2)
 - Von unserem Coding Style: **camelCase** (ich erlaube auch **snake_case**)

4.1 Methoden: Syntax

- Methoden entsprechen Funktionen aus C, die Sie ja bereits kennen.

```
1 Rückgabetyp Methodenname(Parameter) {  
2     Anweisung;  
3 }
```



- Parameter
 - Leer oder durch Komma getrennte Parameter
 - Jeder Parameter ist in der Form: datentyp bezeichner
- Aufruf
 - Methodenname gefolgt von Klammern
 - Argumente in den Klammern
 - Ausdruck wird durch Rückgabewert ersetzt

Aufgabe 3

Berechnen Sie den Mittelwert von zwei Fließkommazahlen.

☰ Aufgabe 4

Berechnen Sie den Mittelwert von zwei Fließkommazahlen.

```
1 public class MathUtils {  
2     double average(double a, double b) {  
3         return (a + b) / 2.0;  
4     }  
5 }
```



```
1  public class MathUtilsDemo {
2      public static void main(String[] args) {
3          MathUtils math = new MathUtils();
4          double a1 = 3.5, a2 = 7;
5          double mean = math.average(a1, a2);
6          System.out.println(mean);
7          System.out.println(math.average(1.5, 3.2));
8      }
9  }
```



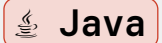
Aufgabe 5

Berechnen Sie die Summer aller Ziffern einer Ganzzahl.

☰ Aufgabe 6

Berechnen Sie die Summer aller Ziffern einer Ganzzahl.

```
1  public class MathUtils {
2      int sumOfDigits(int number) {
3          int sum = 0;
4          while(number > 0) {
5              sum += number % 10;
6              number /= 10;
7          }
8          return sum;
9      }
10 }
```



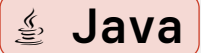
```
1  public class MathUtilsDemo {
2      public static void main(String[] args) {
3          MathUtils math = new MathUtils();
4          System.out.println(math.sumOfDigits(0));
5          System.out.println(math.sumOfDigits(2016));
6      }
7  }
```



! Merke

- **Getter:** Methode, die den Wert einer Instanzvariable zurückgibt
- **Setter:** Methode, die einer Instanzvariable einen (zu übergebenen) Wert zuweist

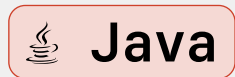

```
1  public class Student {  
2      String name;  
3  
4      void setName(String studentName){  
5          name = studentName;  
6      }  
7  
8      String getName(){  
9          return name;  
10     }  
11  
12 }
```



4.4 Methoden: Call-by-Value

- Parameterübergabe bei Aufruf einer Methode:
 - Grundsätzlich der Wert der Variablen übergeben („Call by value“).
 - Nicht möglich, eine Art „Zeiger“ auf die Variable zu übergeben.
 - In Methode kann die beim Methodenaufruf verwendete Variable nicht verändert werden.

```
1 double square(double a) {  
2     a = a * a; // Local, does NOT modify b in main()  
3     return a;  
4 }
```



Aufrufende Methode:

```
int a = -7;  
int b = 3;  
  
printAbs(a);  
System.out.println(a);  
...
```

Speicher:

a	-7
b	3

Aufgerufene Methode:

```
void printAbs(int a) {  
    if (a < 0) {  
        a = -a;  
    }  
    System.out.println(a);  
}
```

Speicher:

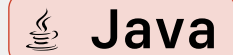
a	7
---	---

(nur bis Ende der Methode)

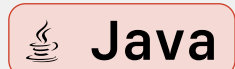
Abbildung 1: Diagramm für Call-by-Value

- Referenzvariablen als Parameter:
 - Wert (d.h. gespeicherte Referenz) der übergebenen Variable wird nicht verändert.
 - Aber: Das referenzierte Objekt kann verändert werden!

```
1 public class CallByValueDemo {  
2     static void setNameBirgit(Student student) {  
3         student.name = "Birgit";  
4         System.out.println(student.name);  
5     }
```



```
1 public static void main(String[] args) {  
2     Student lena = new Student();  
3     lena.name = "Lena";  
4     setNameBirgit(lena);  
5     System.out.println(lena.name);  
6 }  
7 }
```



- Ursprünglicher Zustand in `main()`-Methode:



Abbildung 2: Ausgangszustand

- Aufruf der (unsinnigen) Methode setNameBirgit():

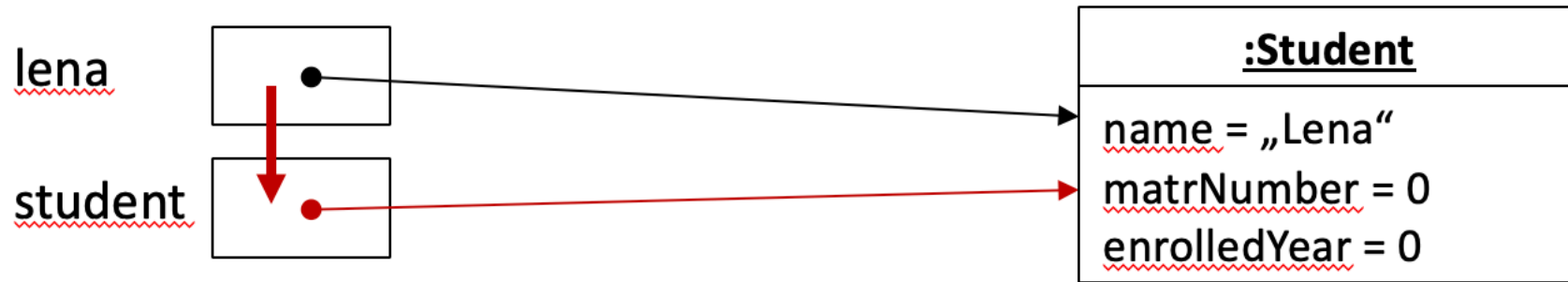


Abbildung 3: Verschieben der Referenz in die Methode

- Änderung des Objektes in der Methode setNameBirgit():

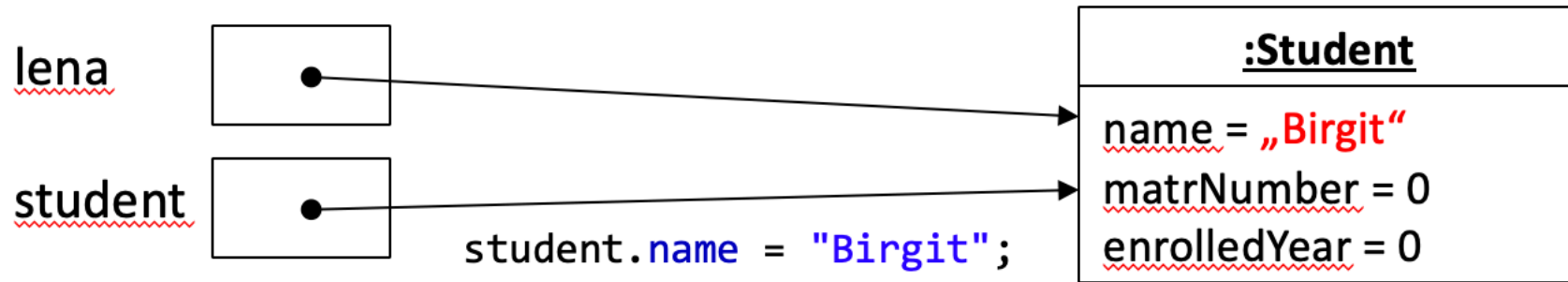


Abbildung 4: Änderung des Objekts in Methode

? Frage

Schauen Sie sich den folgenden Code an. Was ist unschön?

```
1 public class Student {  
2     String name;  
3  
4     void setName(String newName) {  
5         name = newName;  
6     }  
7 }
```

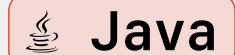


- Wir würden gerne den Parameter des Setters auch name nennen!

? Frage

Funktioniert der folgende Aufruf?

```
1 void setName(String name) {  
2     name = name;  
3 }
```

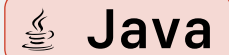


- Wir würden gerne den Parameter des Setters auch name nennen!

? Frage

Funktioniert der folgende Aufruf?

```
1 void setName(String name) {  
2     name = name;  
3 }
```

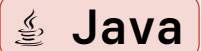


- Nein! Der Compiler würde jeweils auf die lokale Variable verwenden.
- Wie können wir auf die Instanzvariable zugreifen?

! Merke

- Mittels `this` können wir auf die derzeitige Instanz zugreifen, in der wir uns gerade befinden.

```
1 public class Student {  
2     String name;  
3  
4     void setName(String name) {  
5         this.name = name;  
6     }  
7 }
```



4.6 this-Referenz

- Also
 - Wenn Sie auf eine lokale Variable zugreifen wollen, verwenden Sie einfach den Bezeichner der Variable
 - Wenn Sie auf eine Instanzvariable zugreifen wollen, verwenden Sie die `this`-Referenz mit dem Memberoperator mit `..`

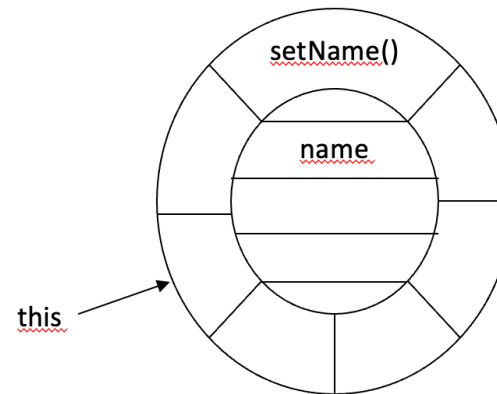
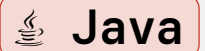


Abbildung 5: `this`-Referenz

☰ Aufgabe 7

Schreiben Sie eine Methode, die das Maximum zweier Integerzahlen berechnet.

```
1  int max(int a, int b) {  
2      if (a > b) {  
3          return a;  
4      } else {  
5          return b;  
6      }  
7  }
```



☰ Aufgabe 8

Schreiben Sie eine weitere Methode in der selben Klasse, die das Maximum zweier double-Zahlen berechnet.

```
1 double max(double a, double b) {  
2     return (a > b) ? a : b; // Compact if/else syntax  
3 }
```



☰ Aufgabe 9

Schreiben Sie noch eine weitere Methode in der selben Klasse, die das Maximum von drei Integerzahlen zurückgibt.

```
1 int max(int a, int b, int c) {  
2     return max(max(a, b), c);  
3 }
```



4.7 Overloading

- Überladene Methoden (overloading):
 - In einer Klasse existieren mehrere Methoden mit demselben Namen.
 - Nur möglich, falls Parametertypen unterschiedlich.
 - Compiler wählt anhand der Parameter die richtige Methode aus.

```
1 int max(int, int)
2 double max(double, double)
3 int max(int, int, int)
```



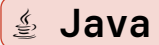
4.7 Overloading

- Beachte:
 - Signatur: Methodenname und Parametertypen
 - Nur Datentypen der Parameter relevant (Unterscheidung durch Namen nicht möglich)
 - Unterscheidung durch Rückgabetyt reicht nicht (Warum?)

! Merke

- Das sind nicht die gleichen Methoden!

```
1 int max(int a, int b) {  
2     if (a > b) {  
3         return a;  
4     } else {  
5         return b;  
6     }  
7 }
```



```
1 short max(short a, short b) {  
2     System.out.println("Aaaarrrghhh!");  
3     return 7;  
4 }
```



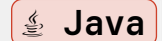
4.8 Methoden: Coding Style

- Leerzeilen sollen die Lesbarkeit des Codes erhöhen.
- Eine Leerzeile steht zwingend zwischen Methoden oder Klassen (1).
- Eine Leerzeile steht in der Regel nach Deklarationen (2).
- Eine Leerzeile steht in der Regel zwischen logischen Abschnitten.



Beispiel

```
1  public class MyClass {  
2  
3      public static int max(int a, int b) {  
4          return (a > b) ? a : b;  
5      }  
6  
7      public static void swap(Object a, Object b) {  
8          Object temp;  
9  
10         temp = a;  
11         a = b;  
12         b = temp;  
13     }  
14 }
```



Java

4.8 Methoden: Coding Style

- Leerzeichen sollen die Lesbarkeit des Codes erhöhen.
- Ein Leerzeichen steht zwingend zwischen Ausdrücken.
- Ein Leerzeichen steht in der Regel zwischen Operanden.

```
1 public static void  
  main(String[] args) {  
2     int a = 5;  
3  
4     for (int i = 1; i < 10; i++) {  
5         a *= i;  
6     }  
7 }
```



```
1 public static void  
  main(String[] args) {  
2     int a=5;  
3  
4     for(int i=1;i<10;i++){  
5         a*=i;  
6     }  
7 }
```



4.9 Was ein Kapitel!

- Wir haben in diesem Abschnitt eine Menge geschafft!
 - Syntax von Methoden
 - Parameter (call by value)
 - this-Referenz
 - Überladen von Methoden
 - Coding Style

Lassen Sie uns nun betrachten, wie man Objekte gezielt erzeugen und initialisieren kann.

5. Konstruktoren

! Merke

- Spezielle Methoden zur Initialisierung eines Objektes
 - Werden bei Erzeugung eines Objektes ausgeführt
 - Beachte: Konstruktoren haben keinen Rückgabotyp

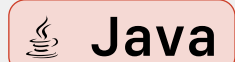
```
1 Klassenname(Parameter) {  
2   Anweisungen;  
3 }
```



5.1 Konstruktoren

- Mittels des folgenden Codes könnte man einen Konstruktor für die Klasse Student erstellen:

```
1 public class Student {  
2     String name;  
3  
4     Student(String name) { // Achtung: Kein  
    Rückgabetyp  
5         this.name = name;  
6     }  
7 }
```



5.1 Konstruktoren

- Standardkonstruktor: Konstruktor mit leerer Parameterliste
- Initialisiert Instanzvariablen je nach Typ mit 0, 0.0, false oder null



Beispiel

```
1 public class Student {  
2     String name;  
3  
4     Student() {        // Standardkonstruktor  
5     }  
6 }
```

**Java**

- Das vorige Beispiel könnte man auch so darstellen:

```
1 public class Student {  
2     String name;  
3  
4     Student() {        // Standardkonstruktor  
5         name = null;  
6     }  
7 }
```



5.1 Konstruktoren

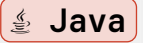
- Compiler erzeugt unter bestimmten Bedingungen automatisch den Standardkonstruktor
- Einfache Regeln:
 1. Falls Sie für eine Klasse keinen Konstruktor schreiben:
 - Der Compiler erzeugt automatisch den Standardkonstruktor
 2. Falls Sie für eine Klasse mindestens einen Konstruktor schreiben:
 - Der Compiler erzeugt keinen Konstruktor
 - Es existieren nur die von Ihnen implementierten Konstruktoren

5.2 this: Referenz vs. Methode

- `this`-Referenz (zur Erinnerung):
 - Verwendung innerhalb beliebiger (Instanz-)Methode
 - Wie eine Variable verwendet
 - Enthält Referenz auf Objekt, für das die Methode aufgerufen wurde
- `this()`-Methode
 - Verwendung nur innerhalb eines Konstruktors.
 - Ist ein Methodenaufruf.
 - `this(Parameterliste)` ruft Konstruktor mit passender Parameterliste auf.
 - Darf nur als erste Anweisung im Konstruktor stehen.

5.2 this: Referenz vs. Methode

```
1  public class Aircraft {
2      String model, airline;
3      int numberEngines;
4
5      Aircraft() {
6          numberEngines = 1;
7      }
8
9      Aircraft(String model) {
10         this();
11         this.model = model;
12     }
13
14     Aircraft(String model, String airline) {
15         this(model);
16         this.airline = airline;
17     }
18 }
```



? Frage

Wird der folgende Code kompilieren? Was denken Sie?

```
1 public class Aircraft {  
2     String model;  
3  
4     public static void main(String[] args) {  
5         Aircraft aircraft = new Aircraft();  
6     }  
7 }
```



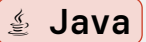
✓ Erledigt

- Ja, wird er!
 - Der Compiler erzeugt einen Standardkonstruktor, weil die Klasse keinen enthält.
 - Dieser wird dann in der `main()`-Methode nun aufgerufen!

? Frage

Wird der folgende Code kompilieren? Was denken Sie?

```
1  public class Aircraft {
2      String model;
3
4      Aircraft(String model) {
5          this.model = model;
6      }
7
8      public static void main(String[] args) {
9          Aircraft aircraft = new Aircraft();
10     }
11 }
```



✗ Fehler

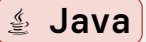
- Nein, wird er nicht!
 - Da die Klasse einen Konstruktor enthält, erzeugt der Compiler keinen Standardkonstruktor.
 - Der verwendete Konstruktor in der `main()`-Methode existiert daher nicht.

☰ Aufgabe 10

- Lassen Sie uns eine Klasse Circle schreiben:
 - Repräsentiert einen geometrischen Kreis
 - Dargestellt durch
 - x- und y-Koordinate des Mittelpunktes
 - Radius r
 - Konstruktoren:
 - Standardkonstruktor erzeugt Einheitskreis um den Koordinatenursprung (0 ; 0)
 - Konstruktor mit x, y und Radius als Parametern
 - Konstruktor mit Radius als Parameter

5.4 Aufgabe: Klasse Circle

```
1  public class Circle {
2      double x, y, radius;
3
4      public Circle(double x, double y, double radius) {
5          this.x = x;
6          this.y = y;
7          this.radius = radius;
8      }
9
10     Circle() {
11         this(0.0, 0.0, 1.0);
12     }
13
14     Circle(double radius) {
15         this(0.0, 0.0, radius);
16     }
17
```



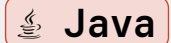
5.4 Aufgabe: Klasse Circle

```
18  Circle(Circle circle) {  
19      this(circle.x, circle.y, circle.radius);  
20  }  
21 }
```

5.4 Aufgabe: Klasse Circle

- Die Klasse, die wir eben geschrieben haben, können wir wie folgt erzeugen:

```
1 public class CircleDemo {  
2     public static void main(String[] args) {  
3         Circle circle1 = new Circle();  
4         Circle circle2 = new Circle(2.5);  
5         Circle circle3 = new Circle(circle2);  
6         Circle circle4 = new Circle(-1.2, 7.1, 3.0);  
7     }  
8 }
```



Tipp

Folgender Menüpunkt in IntelliJ IDEA kann Ihnen viel Arbeit ersparen: Code / Generate / Constructor

Aufgabe 11

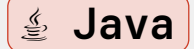
Erweitern Sie die Klasse um Getter und Setter-Methoden.

Tipp

Über die Menüpunkte Code / Generate / Getter and Setter können Sie sich weitere Zeit sparen!

5.4 Aufgabe: Klasse Circle

```
1  double getX() {  
2      return x;  
3  }  
4  
5  // getY() und getRadius() entsprechend  
6  
7  void setX(double x) {  
8      this.x = x;  
9  }  
10  
11 void setY(double y) {  
12     this.y = y;  
13 }  
14
```



5.4 Aufgabe: Klasse Circle

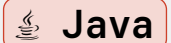
```
15 void setRadius(double radius) {  
16     if (radius >= 0.0) {           // Nicht erlaubte Daten verhindern  
17         this.radius = radius;  
18     }  
19 }
```

6. Klassenvariablen & Klassenmethoden

? Frage

Glauben Sie, dass Sie die Variable PI nur einmal im Speicher reservieren?

```
1 public class Circle {  
2     double x, y, radius;  
3     final double PI = 3.141592653589793;  
4  
5     double getArea() {  
6         return PI * radius * radius;  
7     }  
8 }
```



✗ Fehler

- Antwort: Nein, für jedes Objekt erneut!

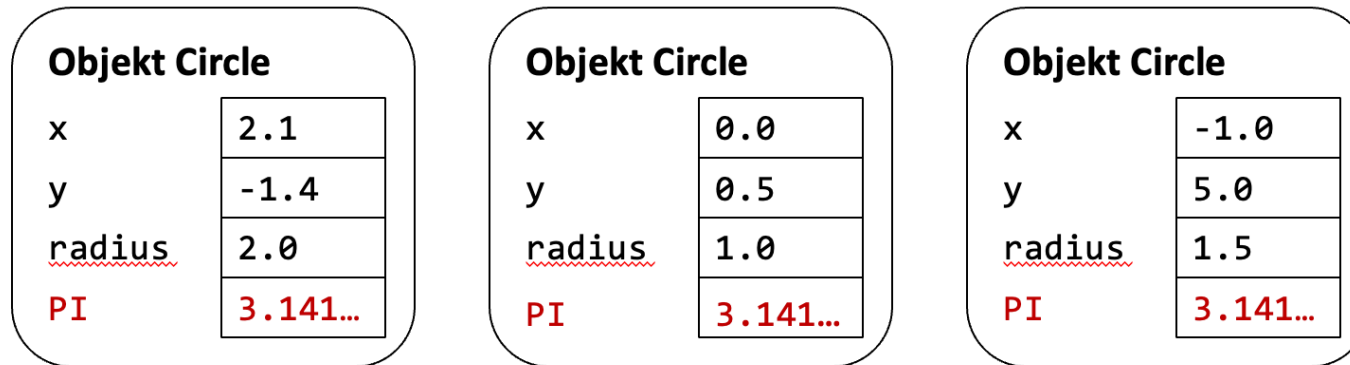
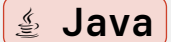


Abbildung 6: Speicher wird für jedes Objekt erneut reserviert.

? Frage

Was meinen Sie, zählt die Variable count die Anzahl der Objekte?

```
1 public class Circle {  
2     double x, y, radius;  
3     int count;    // Count number of objects created  
4  
5     Circle() {  
6         radius = 1.0;  
7         count++;  
8     }  
9 }
```



✗ Fehler

- Antwort: Nein, jedes Objekt bekommt eine neue Variable count!

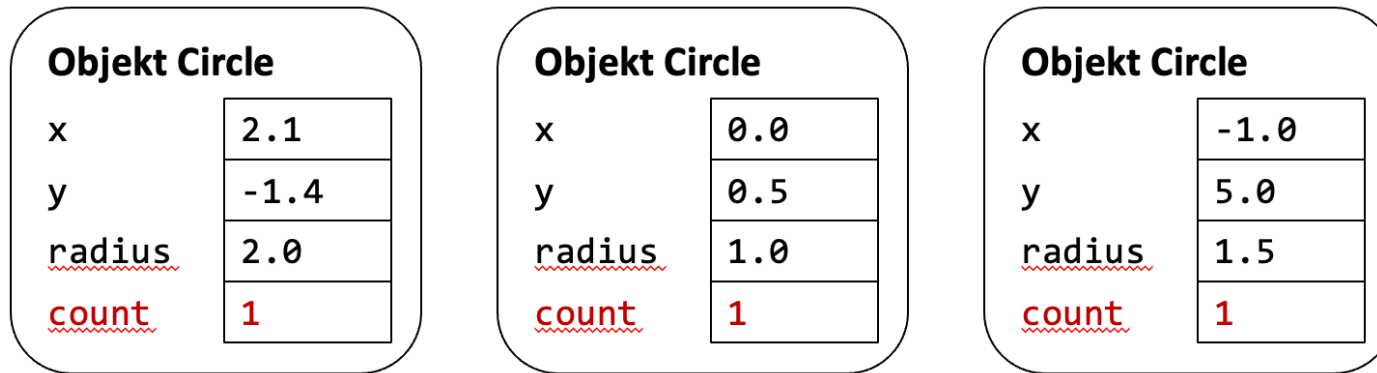


Abbildung 7: Die Variable count wird immer wieder neu gemacht.

- Eine Lösung sind **Klassenvariablen**!
- Klassenvariablen werden nur einmal für die gesamte Klasse angelegt
- Werden nicht für ein bestimmtes (nicht für jedes Objekt) angelegt
- Werden bereits bei Programmstart (Laden der Klasse) erzeugt
 - Sie existieren auch dann, wenn es (noch) kein Objekt der Klasse gibt.
- Syntax: Variable mit Schlüsselwort static

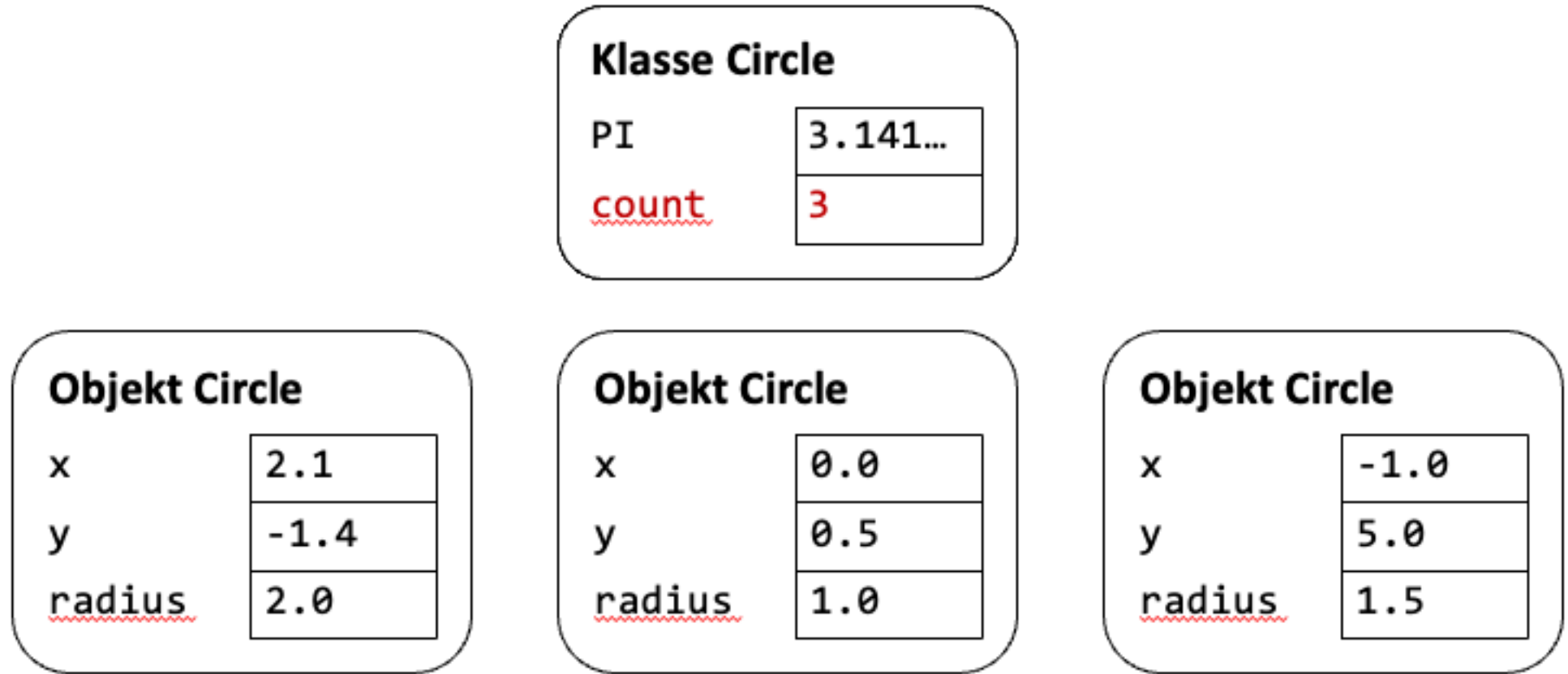


Abbildung 8: Klassenattribute in den verschiedenen Objekten

7. License Notice

- 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.