

Ist ein Konzept, welches mehr Struktur und Ordnung in ein Projekt bringt.

Grade für große Projekte ist dieses Konzept essentiell wichtig, da so eine bessere Übersicht gegeben ist.

Ein Klasse ist an sich eine Baupause von etwas was konkretisiert werden kann.

```
class Schule {  
    string name;  
    int anzahlSchuler;  
}
```

Hier wird also ein Klasse 'Schule' definiert die einen Wert für den Namen der Schule und einen Wert für die Anzahl der Schüler auf der Schule reserviert. Die Variablen haben fürs erste Standardwerte, die bspw. beim string, null o. ein leerstring sind und bei int 0.

Diese kann jetzt instanziiert werden es kann also eine Schule konkretisiert werden.

```
Schule youtube = new Schule();  
youtube.name = "The Morpheus Tutorials";  
youtube.anzahlSchuler = 13000;
```

```
Schule kit = new Schule();  
kit.name = "KIT";  
kit.anzahlSchuelen = 23000;
```

Wenn man also gewisse Gemeinsamkeiten bei zwei Konstrukten die man abbilden möchte entdeckt, kann man ^{hier} sehr gut eine Klasse definieren die diese Wert definiert. Und dann kann man konkretisieren welche Wert genau was hat.