

# Kapitel 5: Eigene Methoden

*Es war einmal ein kleines Mädchen, das immer ein rotes Käppchen trug. Darum hiess es bei allen Leuten nur „Rotkäppchen“. Eines Tages sagte die Mutter zu dem Kind: „Rotkäppchen, heute hat Deine Grossmutter Geburtstag. Back ihr doch ihren Lieblingskuchen, nimm eine Flasche vom guten alten Wein aus dem Keller, leg alles in einen Korb und geh sie besuchen.“*



Helfen Sie Rotkäppchen beim Kuchenbacken! Lesen Sie dafür aber zuerst die Theorie aufmerksam durch.

## Methoden mit Parametern

Über Parameter können einer Methode Werte übergeben werden. So kann man bei folgender Methode angeben, wie viele Schritte Kara gehen soll:

```
void multiMove(int steps) {  
    int i = 0;  
  
    while (i < steps)    {  
        move();  
        i = i + 1;  
    }  
}
```

Um z.B. 5 Schritte zu gehen, wird der Wert 5 in der Klammer angegeben:

```
multiMove(5);
```

Um eine Methode mit mehreren Parametern aufzurufen, werden die Werte durch Kommas getrennt.

```
drawRectangle(21, 4);
```

### Erklärungen:

- (1) Bei den bisherigen Programmen war es eher lästig, die Methoden immer mit einem Klammerpaar ( ) zu versehen. Nun wird klar, dass die bisher eingesetzten Methoden nur Spezialfälle darstellten, bei denen kein Parameter übergeben wird.
- (2) In der Klammer wird der Parameter (hier steps) mit einem Typ angegeben (hier int). Mehrere Parameter werden durch Kommas getrennt. Beispiel:  
**void drawRectangle(int width, int height)**
- (3) Beim Aufruf einer Methode wird der Wert in die Variable (hier steps) kopiert.

### **Fortsetzung folgt mit folgenden Themen:**

- Eigene Methoden mit Parametern
- Eigene Methoden mit Rückgabewerten
- Auf Benutzereingaben reagieren