Objektorientiertes Programmieren – OOP

# Eigenschaften

* Klassen
  + -> Objekte
* Vererbung
  + Vermeidung der Redundanz
    - Beziehung zwischen Klassen: Prüfung -> MAK -> …
* Polymorphismus

# Ziele

* Abbildung der realen Welt
  + Eigene Datentypen, …
* Wiederverwendbarkeit
  + Klassenbibliotheken
* Erweiterbarkeit/Wartbarkeit

# Unified Modelling Language (UML)

MAK

<- Klasse in UML

# Implementierung

class MAK  
{  
 // …  
}