



Kapitel 3: Enums

Lernziele

- [LZ 3.1] Erläutern können, was ein Java Enum ist und wie es definiert wird
- [LZ 3.2] Das Wrapper-Konzept in Java erklären und anwenden können
- [LZ 3.3] Autoboxing und Autounboxing erklären können



4. Enums

[LZ 3.1] Erläutern können, was ein Java Enum ist und wie es definiert wird

- Erläutern Sie die Funktionsweise und Syntax von Java Enums anhand eines Beispiels.
- Wie könnte man dieses Enum mit einer „normalen“ Java Klasse nachbilden?
- Welche über die Möglichkeiten von Enums in „C“ hinausgehenden Möglichkeiten bieten Java Enums?
- Wie können Java Enums um zusätzliche Eigenschaften erweitert werden?



4. Enums

[LZ 3.2] Das Wrapper-Konzept in Java erklären und anwenden können

- Erklären Sie, was ein Wrapper in Java ist.
- Erklären sie anhand eines Java-Beispiels, wie Wrapper genutzt werden können.



4. Enums

[LZ 3.3] Autoboxing und Autounboxing erklären können

- Erklären Sie Autoboxing/Autounboxing anhand eines Beispiels.

4. Enums

Übungsaufgabe



- Definieren Sie ein enum „Obst“ mit entsprechenden Werten
- Zählen Sie in der main()-Methode des Enums alle Werte numerisch und in ihrer String-Repräsentation auf.
- Vergleichen Sie den ersten Wert mit den übrigen und geben Sie den Wert der Vergleichsoperation aus.