



3. Object Orientation



Motivation

- Reduzierung der Komplexität
- Verwenden einer möglichst realitätsnahen Strukturierungsmöglichkeit



Klassendefinition

<<class name>>	
attribute1: data type	
attribute2: data type	
<hr/>	
method1 (data type: param, ...): data type of return value	
method2 (data type: param, ...): data type of return value	

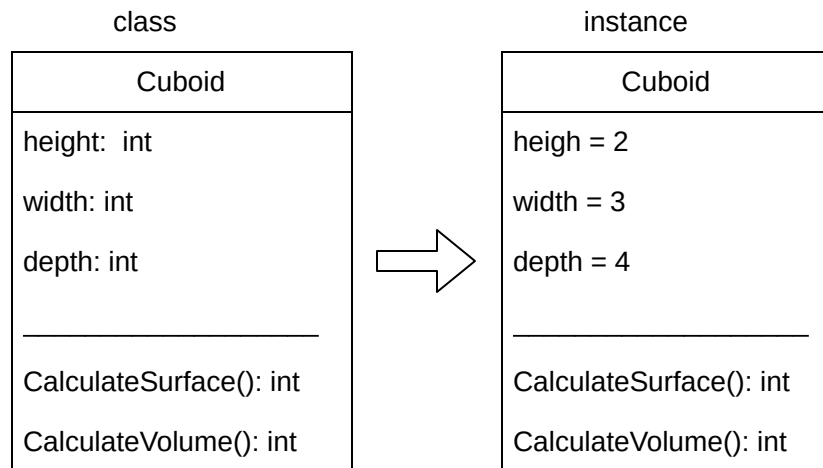


Beispiel Klasse Quader

Quader
Höhe: int Breite: int Tiefe: int
BerechneFlächeninhalt (): int BerechneVolumen (): int



Beispiel Klasse Quader





Beispiel Klasse Quader

```
class Cuboid {  
    int height;  
    int width;  
    int depth;  
  
    int CalculateSurface() {  
        ...  
    }  
  
    int CalculateVolume() {  
        ...  
    }  
}  
  
Cuboid myCuboid = new Cuboid();  
myCuboid.height = 2;  
myCuboid.width = 3;  
myCuboid.depth = 4;  
  
int surface =  
myCuboid.CalculateSurface();  
int volume =  
myCuboid.CalculateVolume();
```

