

Zusammenfassung Klassen

Version 1 der Alarmanlage

Klassen:

<pre>//Beispiel.h #ifndef BEISPIEL #define BEISPIEL</pre>	}	Schutz vor Mehrfacheinbindung der Headerdateien
<pre>class Beispiel { public: Beispiel(); ~Beispiel(); void Methode(); private: int seinAttribut; }; #endif</pre>	}	Klassendeklaration mit Konstruktor, Destruktor, Methoden und Attributen

Konstruktor und Destruktor:

Sondermethoden ohne Rückgabetyt. Aufruf erfolgt beim Erzeugen bzw. beim Zerstören eines Objekts.

Zwecke: Initialisieren bzw. „Aufräumarbeiten“

public (+):

Öffentlich, das heißt jedes Objekt im Programm kann auf die Methode bzw. auf das Attribut zugreifen.

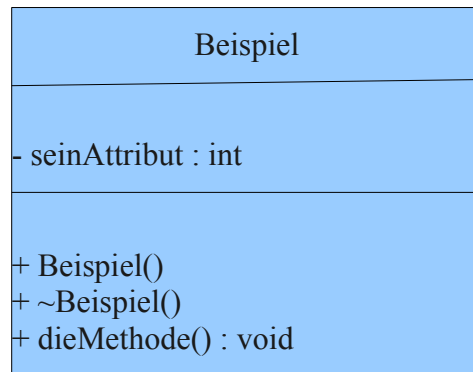
private (-):

Privat, nur das Objekt selbst kann auf die Methode bzw. auf das Attribut zugreifen.

protected (#):

Geschützt, nur das Objekt selbst und Objekte, die davon abgeleitet sind, können auf die Methode bzw. auf das Attribut zugreifen.

Klassendiagramm:



Deklaration von Attributen und Methoden

Die Deklaration erfolgt in der Headerdatei

Definition von Methoden

```
//Beispiel.cpp

#include „Beispiel.h“

Beispiel::Beispiel()
{
    seinBeispiel = 0;
}
```