

Modul 226a

Objektorientiert implementieren - Java

Dokumentation

Inhaltsverzeichnis

[1 Teil A - Grundlagen objektorientiertes Design 2](#_Toc525832865)

[1.1 Begriffe 2](#_Toc525832866)

[1.2 Anleitungen 3](#_Toc525832867)

[1.3 Kardinalitäten 3](#_Toc525832868)

[1.4 Codebeispiel 4](#_Toc525832869)

[1.5 Schleifen und Verzweigungen 5](#_Toc525832870)

[2 TEIL B - Sprachliche Grundlagen von Java 6](#_Toc525832871)

# Teil A - Grundlagen objektorientiertes Design

## Begriffe

**Main (-) - Methode**: Main (-) {…} dient als Einstiegspunkt für das Java Programm. Da es nur einen Einstieg geben kann, darf diese Methode nur einmal im ganzen Projekt vorkommen.

**Klasse**: In einer Klasse sind Methoden und Eigenschaften eines Objektes definiert. Die Klasse dient als Vorlage, aus der dann beliebig viele Objekte erzeugt werden können.

**Klassen und Datentypen**: Klassen sind Datentypen. Eine Klasse beschreibt, wie sich Objekte verhalten und welche Eigentschaften sie haben.

**Methode**: Eine Methode ist im Grunde genommen eine Funktion. Sie sind Programmteile,

welche bestimmte Teilaufgaben lösen. Es wird gesagt, was jetzt genau passieren sollte.

**Instanz**: Ein "Alias" oder Variablenname für eine Klasse. Klassen können mehrere

Instanzen haben.

// Regisseur **Maersu** = new Regisseur ( );

// Regisseur **Neemo** = new Regisseur ( );

// Datentyp **Variable** = new Methode ( );

**Instanzvariablen** sollten immer "private" gesetzt werden, damit man sie von Ausserhalb nicht direkt Ansprechen kann. Die *Übergabe* eines Objektwerts soll immer "set" davor haben, eine zum *Abfragen* des Wertes sollte "get" davor haben.

**IV:** setAussage() **Ü:** setAussage(String neuerText) **A:** getAussage()

**Parameter**: Ein Parameter ist ein Übergabewert. Bei der Deklaration einer Methode kann man so einen Wert "verlangen". Beim Ansprechen der Methode muss daher ein Parameter gesetzt werden:

String aussage = "Beispiel Text";

public void setAussage(String neuerText) {

aussage = neuerText;

System.out.println(aussage);

}

Regisseur.setAussage("Mit dem wird die Aussage ersetzt.")

OUTPUT: Mit dem wird die Aussage ersetzt.

**Objekt**: Objekte sind konkrete Instanzen von Klassen. Sie haben bestimmte Eigenschaften, definierte Fähigkeiteung und ein bestimmtes Verhalten.

**Konstruktor**: Ein Konstruktor enthält immer den gleichen Namen wie die Klasse. Die Methode Aussage wird Konstruktor genannt.

Konstruktor = gleicher Name wie Klasse & kein Rückgabewert wie void, etc.

public class Aussage {

public Aussage() {

aussage = "public Aussage ist ein Konstruktor."

}

}

**Signatur einer Methode**: Wenn mehrere Methoden mit demselben Namen existieren, fügt der Compiler dem Methodennamen die Datentypen der Eingabeparameter automatisch hinzu.

Die Kombination aus Bezeichnung und Parameter wird auch Signatur einer Methode genannt.

Wenn der Compiler anhand der Signatur erkennen muss welche Methode gemeint ist spricht man von einer überladenen Methode.

int rechne(int zahl1, int zahl2); // Signatur == rechne\_int\_int

int rechne(int zahl1, double zahl2); // Signatur == rechne\_int\_double

**Beziehungen**: Zwei Objekte müssen sich kennen, damit sie mit eineinander kommunizieren können. Man unterscheidet zwischen 3 Beziehungsarten:

**Assoziation**: Klasse A kennt Klasse B. Man

**Aggregation**: Klasse B enthält 1 oder mehrere Objekte der Klasse A

**Komposition**: Klasse B muss mindestens 1 Objekt der Klasse A haben.

**Zugriffsmodifikatoren**: Diese regeln, wer welche Zugriffsrechte auf eine Variable oder Methode hat. Entweder aus der gleichen Klasse, aus einer anderen Klasse im selben Paket oder aus einer abgeleiteten Klasse. Es gibt *private, public* und *protected.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Schlüsselwort** | **Klasse** | **Paket** | **Unterklasse** | **Alle anderen** |
| public | ja | ja | ja | ja |
| private ja | nein | nein | nein |  |
| protected | ja | ja | ja | nein |

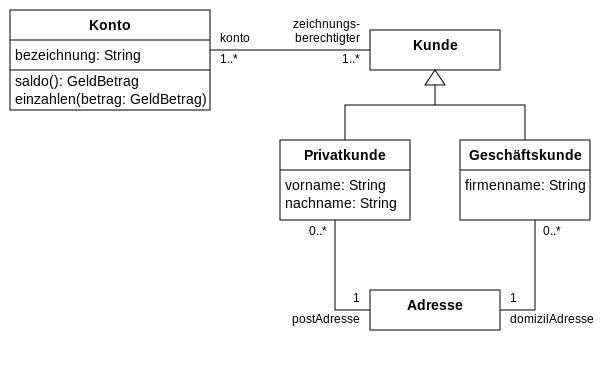
**UML (Unified Modeling Language)**: In objektorientierten Designs (OOD) werden UML's verwendet um eine Übersicht zu erhalten. UML kennt zahlreiche normierte Diagramme zur Darstellung statischer und dynamischer Beziehungen zwischen Klassen und Objekten. In einem ***Klassendiagramm*** werden alle Klassen aufgelistet, und welche Beziehung diese zu einander haben. Dasselbe gibt es auch für Objekte: das **Objektdiagramm**.

Abbildung // Klassendiagramm

Arten der Beziehung:

1 // 1 // genau eine  
0,1 // c // konditionell, keine oder eine   
\* // mc // multiple, keine Einschränkung  
0... // mc // multiple  
1... // m // mindestens eine

## Anleitungen

**Neues Projekt mit Paket erstellen**:

Neues Java-Projekt **//** Projektname eingeben **//** Ansonsten keine Angaben

**Neue Klasse hinzufügen**:

Im Projekt: New > Class **//** Package eingeben **//** Name eingeben **//** Pro Projekt nur 1 Main!

Klassennamen haben folgende **Regeln**:

Beginn mit Grossbuchstaben, jede Klasse ist eine eigene Datei mit demselben Namen, Name darf keine Umlaute und Leerzeichen beinhalten (Zahen und $ erlaubt, aber nicht empfohlen).

sdfsdfsdf

## Codebeispiel

**Hello World**

System.out.println("Hello World!");

**Klasse Regisseur mit zwei Methoden**

public class Regisseur {

public void go() {

System.out.println("Klappe, die erste, Action!");

}

public void stop() {

System.out.println("Alles im Kasten, Szene beendet!");

}

} // Klasse Regisseur mit Methode *go* und *stop*

**Neuer Regisseur (Variablenname) + Ausführen der Methoden (Welche in der Klasse sind)**:

Regisseur Planissimo = new Regisseur(); // Dies kann man mit jeder Klasse machen.

Planissimo.go()

Planissimo.stop() // Ausführen Methode go und stop

**Methode mit Parameterübergabe**:

Int addieren(int zahl1, int zahl2) {

int ergebnis = zahl1 + zahl2;

return ergebnis;  
}

System.out.println("Das Ergebnis ist " + addieren(17, 4) );

**Neue Objekte erzeugen und Konstruktor erstellen**:

Double kommaZahl = new Double(23.785);

String name = new String("Perfektissimo");

Person Maersu = new Person()

**Exception-Handling**:

int zahl1 = ConsoleReader.reatInteger("Eingabe Zahl 1");

int zahl2 = ConsoleReader.reatInteger("Eingabe Zahl 2");

try {

int ergebnis = zahl2 / zahl1;

System.out.println("Das Ergebnis lautet: " + ergebnis);

}

catch (ArithmeticExeption ex) {

System.out.println("Es ist ein Fehler bei der Berechnung aufgetreten");

}

In der Dokumentation unter "java.lang" findest du alle Arten der Exceptions.

## Schleifen und Verzweigungen

**Bedinung |  Auszuführender Code**

*int zahl = 3;*

**while** (zahl < 20) **{**

System.out.println("Aktuelle Zahl ist: " + zahl);

zahl++;

**}**

*int zahl = 4;*

**do {**

System.out.println("Aktuelle Zahl ist: " + zahl);

**}** **while** (zahl < 20);

(Initialisierung ; Bedingung ; Schritt)

**for** (int i = 0; i < 5; i++) **{**

System.out.println("Dies ist eine Schleife die 5 Mal ausgeführt wird");

**}**

*int[] vieleZahlen = { 1, 2, 4, 6, 35, 935, 1337 };*

**for** (int element : vieleZahlen) **{**

System.out.println("Alle Zahlen: " + element); **}**

*int zahl = 6;*

**if** (zahl < 5) **{**

System.out.println("Zahl ist kleiner als 5.");  
**}** **else if** (zahl > 5) **{**

System.out.println("Zahl ist grösser als 5.");  
**}** **else {**

System.out.println("Zahl ist 5.");  
**}**

System.out.println("Ihr Name: "+(name == null ? "Unbekannt" : name));

*int zahl = 7;*

**Switch** (zahl) **{**

case 6:

System.out.println("Die Zahl ist 6"); break;

case 7:

System.out.println("Die Zahl ist 7"); break;

default:

System.out.println("Falls nichts zutrifft kommt der Default");

**}**

# TEIL B - Sprachliche Grundlagen von Java

**Datentypen**:

byte **//** Ganzzahl (8bit)

short **//** Ganzzahl (16bit)

int **//** Ganzzahl (32bit) int Zahl = 17;

long **//** Ganzzahl (64bit) long Nummer = 2348739271;

float **//** Fliesskommazahl (32bit)

double **//** Fliesskommazahl (64bit) double pi = 3.14159;

boolean **//** true/false

char **//** einzelnes Zeichenchar zeichenP = "P";

String **//** Zeichenkette String wort = "Hallo"; Additionen mit Strings möglich

**Array** **//** Sammlung von Objekten

int [ ] vieleZahlen = { 1, 2, 4, 6, 35, 935, 1337 };

vieleZahlen = new int [ 420 ];

**Collections** **//** Collections sind dynamische Arrays (ArrayList)

ArrayList<Integer> vieleZahlen = new ArrayList<Integer>();

vieleZahlen.add(newInteger(1337)); // fügt 1337 in den Array vieleZahlen hinzu

Integer wert = vieleZahlen.get(3) // verlangt den vierten Wert im Array

System.out.println(zahlen.count()); // zählt alle Elemente im Array

Folgendes überprüft die Länge eines Arrays:

**for** (sohrt index = 0; index < vieleZahlen.length; index++) **{**

vieleZahlen[index] = index;

**}**

**Konstanten** **//** Konstanten sind Variablen, deren Wert nicht mehr geändert werden können. Folgendermassen definiert man eine konstante Variable:

final String unsereNamen = "Marcel und Neemo";

**Wrapperklassen**

Jede Wrapperklasse hat einen Konstruktor, welcher einen primitiven Datentyp als Parameter verlangt.

|  |  |
| --- | --- |
| Primitiver Datentyp | Wrapper-Klasse |
| byte | Byte |
| short | Short |
| int | Integer |
| long | Long |
| boolean | Boolean |
| char | Character |
| float | Float |
| double | Double |
| void | Void |

**Operationszeichen & Operatoren**:

== **//** gleich

!= **//** ungleich

< **//** kleiner als

<= **//** kleiner oder gleich

> **//** grösser als

>= **//** grösser oder gleich

! **//** nicht

&& **//** UND

| | **//** ODER

**Parameterübergabe**:

**Pass by value (Wertübergabe)** ist der Prozess, bei dem man den Wert einer Variablen kopiert und diesen dann an eine Methode übergibt. In dieser Methode kann man den Wert der Variable beliebig ändern, ohne den ursprünglichen Wert zu verändern. Ausserhalb dieser Methode hat die Variable also immernoch denselben Wert.

Alle primitiven Datentypen werden in Java mit "Pass by value" übergeben.

**Pass by reference (Referenzaufruf)** ist der Prozess, bei dem anstatt einer Kopie des Wertes einer Variablen, die Verlinkung zum Originalwert übertragen wird. Mit dieser Methode wird auch der Originalwert verändert.

Pass by reference wird für alle Objekte in Java benutzt (Für primitive Datentypen kann man dies nicht verwenden)

Mit "this." macht man eine Referenz auf das Objekt, in dem wir uns gerade befinden. Dies hilft eigentlich nur für das Aufheben von Namensproblemen.

public void setGeschwindigkeit(int geschwindigkeit) {

this.geschwindigkeit = geschwindigkeit;

}