Levi Kramer: Müssen wir, um objektorientiert zu programmieren, eine neue Programmiersprache lernen?

Jannik Brunke: Nicht unbedingt. Wie die meisten Programmiersprachen unterstützt Python auch den OO-Ansatz. Aber nicht ganz so umfänglich wie rein objektorientierte Sprachen, z.B. Java. Wenn es erforderlich ist, dann müssen wir für unser Projekt vielleicht Java verwenden. Die Basics zu erlernen sollte auch schnell gehen, und Java ist auch eine sehr interessante Sprache, welche in vielen Projekten Verwendung findet.

| - | ij. | i | |
|---|-----|---|---|
| - | | ı | ٥ |
| | 4 | 1 | |
| Ü | | | |

| Aufgabe 1: | Überprüfen | Sie Ihr Wissen | über Programmierparadigmen. |
|------------|------------|----------------|-----------------------------|
|------------|------------|----------------|-----------------------------|

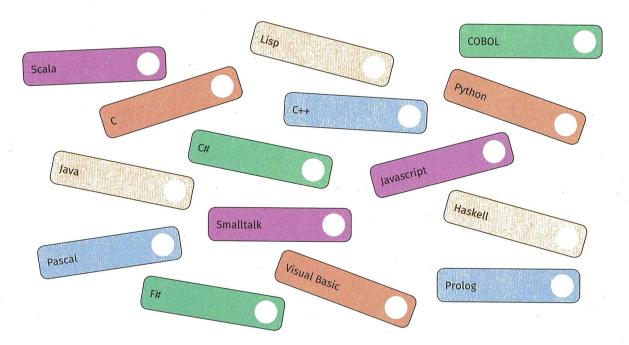
| Beschreiben Sie kurz | r, was Sie unter einem Program | ımierparadigma verste | hen. | |
|--|--------------------------------|-----------------------|-------|------------|
| Addyler (constitution of the state of the st | | | 5 2 | |
| | · | | 8 g v | |
| | e | | | |
| 34.00 | N. | | | |
| | | | | |
| 3 | 9 | | 1 | |
| | 40 ess 20 - 10 | | | |
| | 1) | | | , <u>,</u> |

2 Kreuzen Sie an, was zutrifft. 🕢

| | | NAME OF THE OWNER, WHITE OF |
|----|--|-----------------------------|
| | Programmierparadigmen | |
| 1. | Welche Aussage über Programmierparadigmen trifft zu? | |
| | a) Das Programmierparadigma spielt bei der Programmentwicklung keine entscheidende Rolle. | |
| | b) Mit einer Programmiersprache kann immer nur ein Programmierparadigma umgesetzt werden. | |
| | c) Generell eignet sich ein Programmierparadigma manchmal besser und manchmal schlechter zur Lösung eines spezifischen Problems. | |
| 2. | Welche Aussagen über imperative Programmierparadigmen sind richtig? | , |
| | a) Im Programm wird beschrieben, wie ein Problem zu lösen ist. | |
| | b) Im Programm wird beschrieben, was das Problem ist. | |
| | c) Das prozedurale Programmierparadigma zählt zu den imperativen Programmierparadigmen. | |
| | d) Das objektorientierte Programmierparadigma gehört nicht in die Kategorie der imperativen Programmierparadigmen. | |
| 3. | Welche Aussagen über deklarative Programmierparadigmen sind richtig? | |
| | a) Im Programm wird beschrieben, wie ein Problem zu lösen ist. | |
| × | b) Im Programm wird beschrieben, was das Problem ist. | |
| | c) Das funktionale Programmierparadigma zählt zu den deklarativen Programmierparadigmen. | |
| | d) Deklarative Programmierparadigmen werden u.a. im Bereich der künstlichen Intelligenz und im Compilerbau eingesetzt. | |

| | | Programmierparadigmen | |
|----|---|---|------|
| 4. | Welche Aussagen über o | das objektorientierte Programmierparadigma sind falsch? | - |
| | a) Es handelt sich um e | ein deklaratives Programmierparadigma. | |
| | b) Es handelt sich um e paradigma. | eine Mischform aus deklarativem und imperativem Programmier- | |
| | c) Es baut auf den Vorg rung auf. | gehensweisen der strukturierten und der prozeduralen Programn | nie- |
| 7. | d) Die Grundidee ist es, auszurichten. | , den Aufbau des Programms an den Strukturen der Wirklichkeit | |

- Ordnen Sie den Programmiersprachen folgende Programmierparadigmen zu. Recherchieren Sie bei Bedarf im Internet.
 - (A) Prozedurales Programmierparadigma
 - (B) Objektorientiertes Programmierparadigma
 - (C) Prozedurales und objektorientiertes Programmierparadigma
 - (D) Funktionales Programmierparadigma
 - (E) Logisches Programmierparadigma
 - (F) Funktionales und objektorientiertes Programmierparadigma



| Aufgabe 2: | Überprüfen Sie Ihr Wissen über objektorientierte Programmierkonzepte |
|------------|--|
|------------|--|

| 0 | Erläutern Sie anhand eines Beispiels die Begriffe "Klasse" und "Objekt". | | | | | | | | | |
|---|--|---|----|--|-----|----|--|--|--|--|
| 1 | Klasse: | | | | | 20 | | | | |
| | 0 0 | × | | | ū | | | | | |
| | | | | | ži. | | | | | |
| | × = | | ¥1 | | | | | | | |

| Objekt: | | | |
|--|----------------------|---|-----|
| | | * | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | 8 | |
| | | , | |
| Erläutern Sie den Unterschied zwischen public und private. | 4 | | |
| | | | |
| | 3 | | |
| | | | |
| | | 2 | |
| | | 2 | |
| Erläutern Sie anhand eines Beispiels (mit Skizze) den Unterschie | ed zwische | n Finfach- und Mehrfa | ch |
| Erläutern Sie anhand eines Beispiels (mit Skizze) den Unterschie erbung. | ed zwische | n Einfach- und Mehrfa | ch |
| Erläutern Sie anhand eines Beispiels (mit Skizze) den Unterschie erbung. | ed zwische | n Einfach- und Mehrfa | ch |
| Erläutern Sie anhand eines Beispiels (mit Skizze) den Unterschie erbung. | ed zwische | n Einfach- und Mehrfa | ich |
| Erläutern Sie anhand eines Beispiels (mit Skizze) den Unterschie erbung. | ed zwische | n Einfach- und Mehrfa | ich |
| Erläutern Sie anhand eines Beispiels (mit Skizze) den Unterschie erbung. | ed zwische | n Einfach- und Mehrfa | ich |
| Erläutern Sie anhand eines Beispiels (mit Skizze) den Unterschie erbung. | ed zwische | n Einfach- und Mehrfa | ich |
| Erläutern Sie anhand eines Beispiels (mit Skizze) den Unterschie erbung. | ed zwische | n Einfach- und Mehrfa | ich |
| Erläutern Sie anhand eines Beispiels (mit Skizze) den Unterschie erbung. | ed zwische | n Einfach- und Mehrfa | ich |
| Erläutern Sie anhand eines Beispiels (mit Skizze) den Unterschie erbung. | ed zwische | n Einfach- und Mehrfa | ich |
| erbung. Erläutern Sie anhand des abgebildeten Beispiels das Überladen un | nd Über- | n Einfach- und Mehrfa | nch |
| erbung. Erläutern Sie anhand des abgebildeten Beispiels das Überladen un Echreiben von Methoden und erweitern Sie das Klassendiagramm | nd Über- so weit, | | ich |
| erbung. Erläutern Sie anhand des abgebildeten Beispiels das Überladen un Echreiben von Methoden und erweitern Sie das Klassendiagramm | nd Über- so weit, | Buttton - width: int - hight: int | ich |
| erbung. Erläutern Sie anhand des abgebildeten Beispiels das Überladen un Echreiben von Methoden und erweitern Sie das Klassendiagramm | nd Über- so weit, | Buttton - width: int - hight: int - colour: Color + Button() + Button(int, int, Color) | ich |
| Erläutern Sie anhand des abgebildeten Beispiels das Überladen un Schreiben von Methoden und erweitern Sie das Klassendiagramm | nd Über- so weit, | Buttton - width: int - hight: int - colour: Color + Button() + Button(int, int, Color) + paint() | nch |
| Erläutern Sie anhand des abgebildeten Beispiels das Überladen un Schreiben von Methoden und erweitern Sie das Klassendiagramm | nd Über- so weit, | Buttton - width: int - hight: int - colour: Color + Button() + Button(int, int, Color) | ich |
| Erläutern Sie anhand eines Beispiels (mit Skizze) den Unterschie erbung. Erläutern Sie anhand des abgebildeten Beispiels das Überladen ur schreiben von Methoden und erweitern Sie das Klassendiagramm dass Sie mindestens noch eine Methode überladen und eine übersc | nd Über- so weit, | Buttton - width: int - hight: int - colour: Color + Button() + Button(int, int, Color) + paint() | ich |

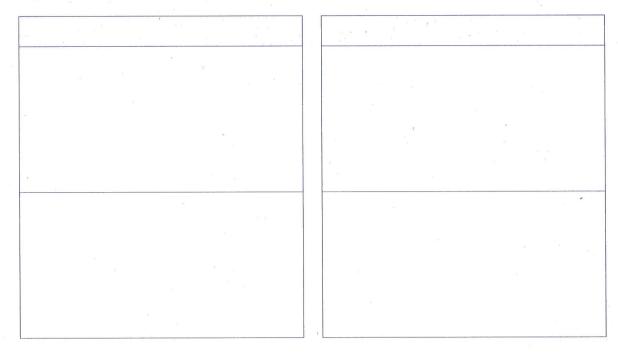
Aufgabe 3: Wenden Sie Ihr Wissen über das objektorientierte Programmparadigma an.

1 Ordnen Sie folgende Begriffe mit entsprechenden Zugriffsmodifiern und Datentypen den untenstehenden

aufsteigen absteigen name Film geburtsdatum reiten berechneFlächeninhalt berechneUmfang anhalten erscheinungsjahr länge Rechteck titel gewicht zurückspulen

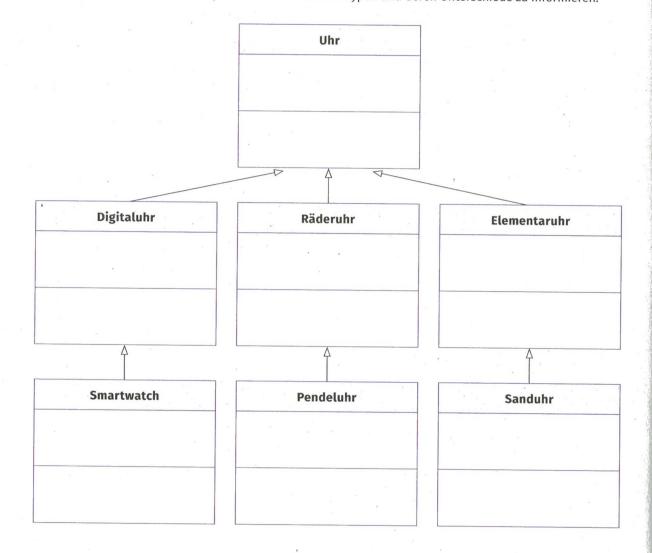
| Reiter | | | | |
|--------|-----|---|---|---|
| | | | , | – a: double |
| | i.k | | | 74 X |
| | | | | x 4 4 |
| | | | | |
| | | | | |
| | e. | + starten(): void | | 9 |
| | | | | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · |
| * | | 9 | | 2 V |
| | | , | | * |
| | | s 16 | | * |

Wählen Sie selbstständig zwei Klassen und ordnen Sie diesen jeweils drei sinnvolle Eigenschaften und Methoden zu. Tragen Sie Ihr Ergebnis mit entsprechenden Zugriffsmodifiern und Datentypen in das Klassendiagramm ein.



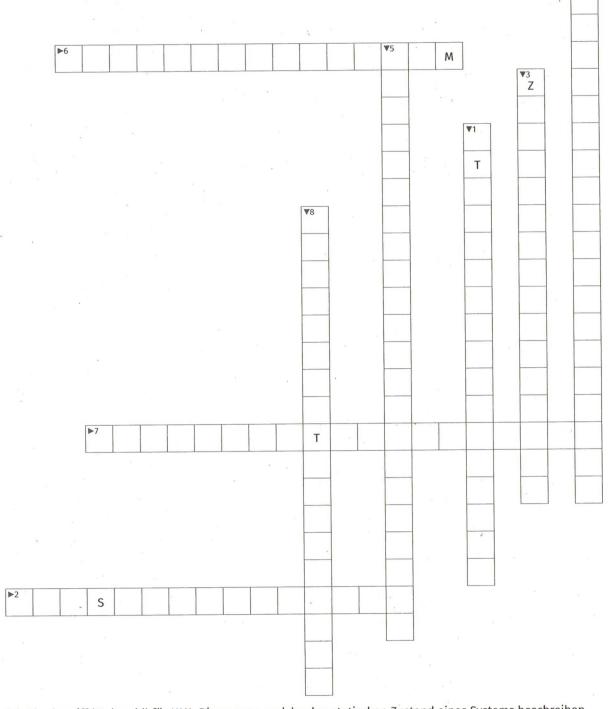
| | 0 | | | | , | | 2 | | |
|------|---|---------------------------------------|-----|---|---|---|---|----|--|
| | * | | | | | | | | |
| | | , | | | | 9 | | | |
| 10.0 | | | | | | | , | | |
| | | | 101 | | 7 | ā | | | |
| | * | | | 2 | | * | | | |
| | | | | | | , | | | |
| | | , , , , , , , , , , , , , , , , , , , | | | | < | | 00 | |

4 Finden Sie in Partnerarbeit mindestens eine sinnvolle Eigenschaft und Methode pro Klasse, welche nur für die entsprechende Klasse und die daraus abgeleiteten Klassen gelten. Tragen Sie Ihr Ergebnis mit entsprechenden Zugriffsmodifiern und Datentypen in das Klassendiagramm ein. Hinweis: Nutzen Sie das Internet, um sich über die Uhrentypen und deren Unterschiede zu informieren.



Aufgabe 4: Überprüfen Sie Ihr Wissen über UML-Diagramme.

Lösen Sie folgendes Kreuzworträtsel.



- (1) Oberbegriff (Mehrzahl) für UML-Diagramme, welche den statischen Zustand eines Systems beschreiben
- (2) Durch dieses Diagramm werden die Klassen eines Programms und deren Beziehungen untereinander be-
- (3) Durch dieses Diagramm werden die einzelnen Zustände eines Systems und deren Übergänge beschrieben.
- (4) Oberbegriff (Mehrzahl) für UML-Diagramme, welche die Aktivitäten und Abläufe in einem beschreiben.
- (5) Dieses Diagramm stellt u.a. dar, wie Akteure mit dem System interagieren.
- (6) In diesem Diagrammtyp wird vor allem die zeitliche Interaktion zwischen verschiedenen Objekten betrachtet.
- (7) Dieses Diagramm stellt die Abhängigkeiten und die Organisation von Funktionseinheiten einer Software dar. Es wird damit die nächsthöhere Ebene nach den Klassen beschrieben.
- (8) Dieses Diagramm dient der Beschreibung des Verhaltens einer Klasse oder einer Komponente. Es kann sowohl zur Darstellung von Algorithmen und als auch von Prozessabläufen verwendet werden.