

Klassen-Definition

Da Objekte sehr viele Attribute und Methoden haben können, braucht man eine übersichtliche Schreibweise.

Klassenname
Attribute Attribut_1 Attribut_2 Attribut_3
Methoden Methode_1 Methode_2 Methode_3

Eine Klasse ist wie ein _____ für ein _____.
Genauso wie man nach einem _____ auch viele gleich
aussehenden _____ bauen kann.

Beispiel

Lehrer
Attribute Nachname Vorname Fächer
Methoden unterrichten() hinweis_schreiben() korrigieren()

Lehrer: Bartling
Attribute Nachname = Bartling Vorname = Ingo Fächer = Ma, Ph, Inf
Methoden unterrichten(„Inf“) hinweis_schreiben() korrigieren(„SA“)

Lehrer: _____
Attribute Nachname = _____ Vorname = _____ Fächer = _____
Methoden unterrichten(_____ hinweis_schreiben() korrigieren(_____)

Aufgaben

1. Entwerfe eine Klasse „Schüler“, die jeden Schüler der Schule eindeutig erfasst.
2. Wie würdest du dann durch deine Klasse beschrieben werden? Notiere!
3. Wie würde dein Nachbar beschrieben werden?
4. Entwerfe eine Klasse „Auto“ und beschreibe als Hausaufgabe euer Auto zu Hause. Wenn ihr kein Auto habt, so nimm einfach eines das du kennst.

Beachte

Attribut-, Methoden- und Klassennamen sollten keine Leerzeichen und Sonderzeichen enthalten.

Verwende statt eines Leerzeichens eine Unterstrich .