

LV Programmkonstruktion (Wintersemester 2015/16)

Übungseinheit 6

S t e f a n P I T T N E R



Objektorientierung: Grundlagen

Klasse

Mitarbeiter
Name: String = null Gehalt: int = -1 Abt. A: boolean = FALSE
methode1() methode2()



Objekt

j
Name = "Joe" Gehalt = 55000 Abt. A = true
methode1() methode2()



Klasse = Bauplan des Architekten

```
public class <Klassenname> {  
  
    // Deklaration von Objektvariablen  
  
    // Definition von Objektmethoden und Klassenmethoden  
    // (Schlüsselwort static)  
  
}
```



Objekte und Methoden

Objekt = Exemplar gemäß der Klasse

Konstruktor als Baumeister

```
<Klassenname> <Objektname> = new <Klassenname>();
```

Methodenaufruf Innerhalb der Klasse

Statische Methode: `<Methodenname>(...);`

Objektmethode: `<Objektname>.<Methodenname>(...);`

bzw. `this.<Methodenname>(...);`



Zugriff auf Objektvariablen

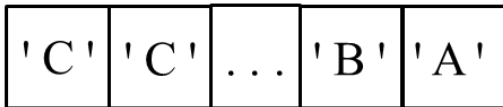
`<Objektname>.<Name der Membervariablen>`

bzw. `this.<Name der Membervariablen>`



Datentyp Queue in Java

Heraus



Kopf

Hinein



'A'

Ende