

Objekte und Klassen

Andreas Zeller

1

Objekte und Klassen

- Ein *Objekt* in einem Computerprogramm entspricht einem Objekt in der zu lösenden Aufgabe
- *Klassen* bilden *Mengen* von Objekten mit ähnlichen Eigenschaften
- Ein Objekt ist *konkret*, eine Klasse *abstrakt*

2



3

Beispiel: Auto

- Ein *Auto* ist ein “selbstfahrendes Fahrzeug, das sich unabhängig von Schienen und ohne den Einsatz von Zughtieren selbständig und aus eigenem Antrieb an Land fortbewegen kann.” (Wikipedia)

4



5

Konkrete Autos

- haben eine *Identität*
- haben individuelle Eigenschaften (Farbe, Größe, Geschwindigkeit)
- haben aber auch Gemeinsamkeiten (nämlich die, dass sie alle Autos sind)

6

Shapes Demo - Objekte erzeugen - Methoden aufrufen - Parameter, Signaturen - Inspektion

Demo: Shapes

7

- Pictures Demo - Quellcode betrachten - Wie werden also Methoden aufgerufen?

Demo: Pictures

8

- SVN-Daten eintragen - auschecken - Test laufen lassen - Quellcode ergänzen - erneut Testen - einreichen

Demo: Greeter

9

Zu tun

- *Anmelden* innerhalb der nächsten 24h:
<http://www.st.cs.uni-sb.de/>
- *Erstsemester: Für CIP-Zugang anmelden*
- *Übungstermin prüfen* ab Do 16:00
- *BlueJ installieren*
- *Übungsblatt bearbeiten* bis Di 14:00
