

Klassen-Definition

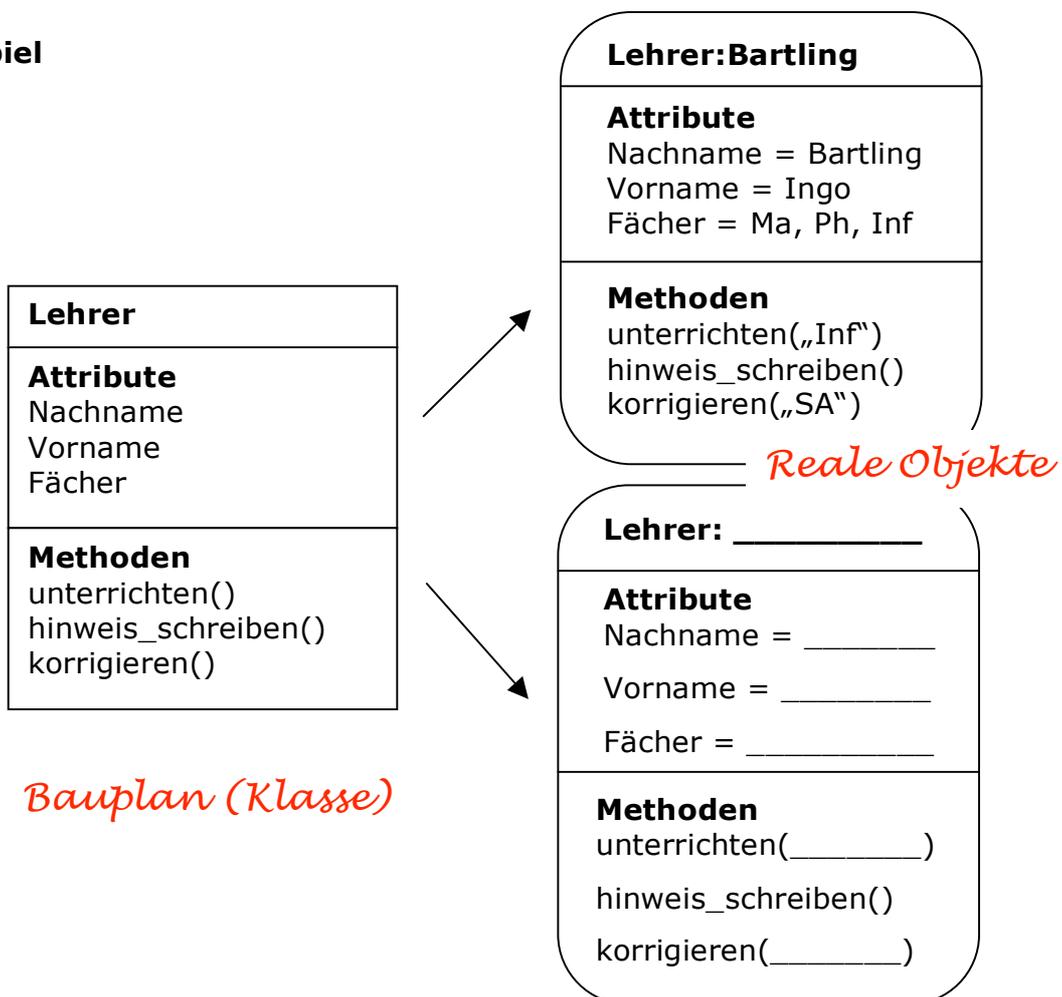
Da Objekte sehr viele Attribute und Methoden haben können, braucht man eine übersichtliche Schreibweise.

Klassenname
Attribute Attribut_1 Attribut_2 Attribut_3
Methoden Methode_1 Methode_2 Methode_3

Eine Klasse ist wie ein Bauplan für ein Objekt.

Genauso wie man nach einem Bauplan auch viele gleich aussehenden Häuser bauen kann.

Beispiel



Aufgaben

1. Entwerfe eine Klasse „Schüler“, die jeden Schüler der Schule eindeutig erfasst.

Schüler
Attribute Nachname Vorname Adresse Geburtstag
Methoden lernen() mitschreiben() aufpassen()

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 .