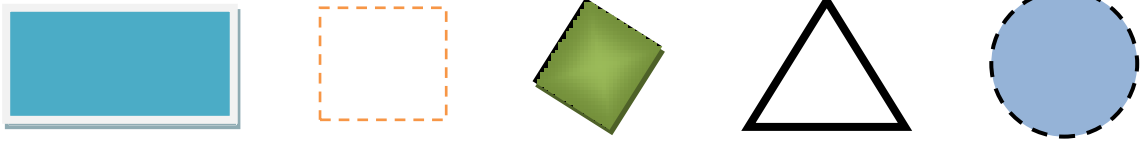


1. Modellierung mit Klassen

Unterscheidung Klasse und Objekt

Objekte sind konkrete Dinge, z.B. in der Miniwelt des Computers:



Objekte mit gemeinsamen Merkmalen und Fähigkeiten fasst man unter einer **Klasse** zusammen. Die Klasse beschreibt die Gemeinsamkeiten all dieser Objekte und dient somit als eine Art Bauplan für die Objekte dieser Klasse.

Beispiel: Die ersten drei Zeichnungsobjekte gehören zur Klasse RECHTECK.

Beschreibung einer Klasse mit Attributen und Methoden

Attribute sind die Merkmale, **Methoden** sind die Fähigkeiten der Objekte einer Klasse, d.h. was jedes dieser Objekte selbst tun kann.

Bei einem Objekt hat jedes Attribut einen konkreten Wert, den **Attributwert**, z.B. Attribut: Farbe, Attributwert: grün.

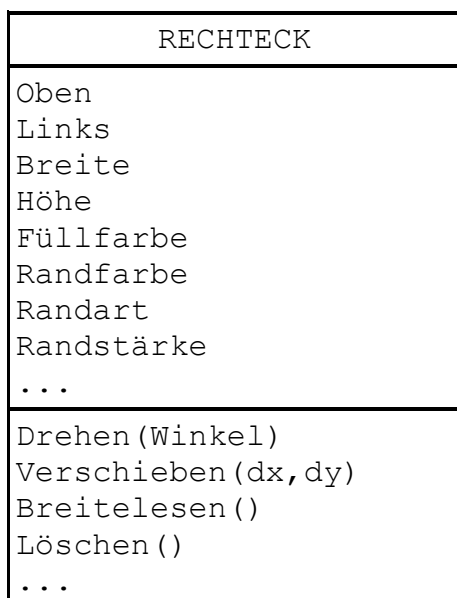
Beispiele: Klasse RECHTECK

Attribute: Länge, Breite, x-Position, y-Position, Füllfarbe, Füllstil, ...

Methoden: breiteSetzen(NeueBreite), füllfarbeSetzen(NeueFarbe), verschieben(x-Richtung,y-Richtung), ...

Darstellung im Klassendiagramm bzw. Objektdiagramm

Klassenkarte



Objektkarte

