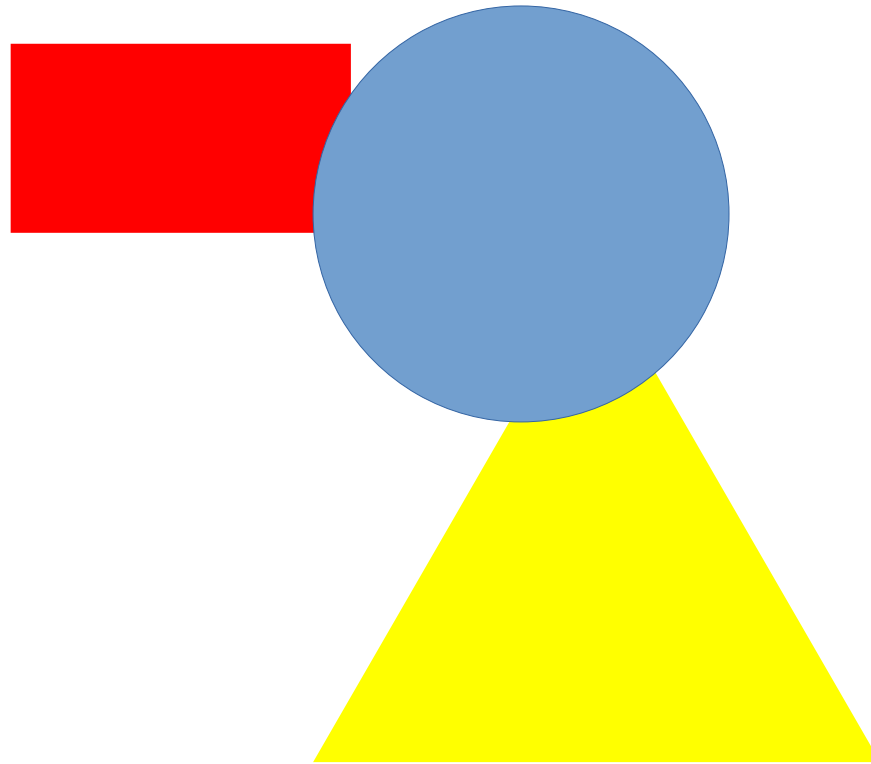


# Objekte



# Grundbegriffe der OOP:



**Klasse**

**Objekt**

**Methode**

**Attribut**

# Grundbegriffe der OOP:

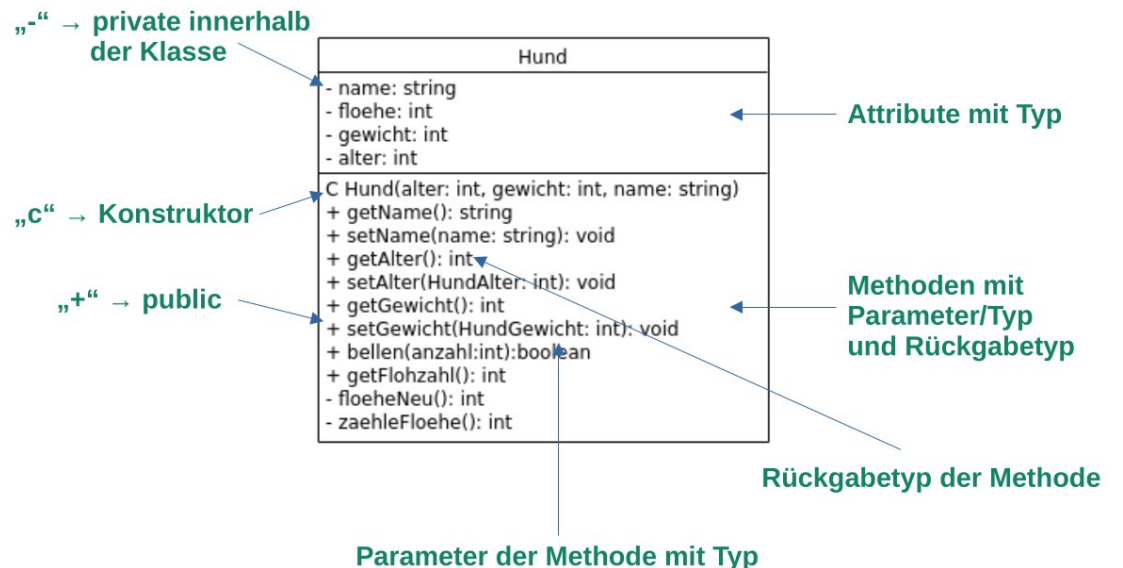
**Klasse** Eine Vorlage für ein „Objekt“. („Bauplan“ für Objekte)

**Objekt** Gehört zu einer bestimmten Klasse, ein Objekt hat individuelle Eigenschaften. Wird aus einer Klasse „instanziiert“.

**Methode** Steuert das Verhalten von Objekten

**Attribut** Speichert den Zustand eines individuellen Objekts

Darstellung:  
UML Diagramm



# Methoden und Parameter

Das Verhalten und der Zustand von Objekten kann durch die **Methoden** eines Objekts beeinflusst werden.

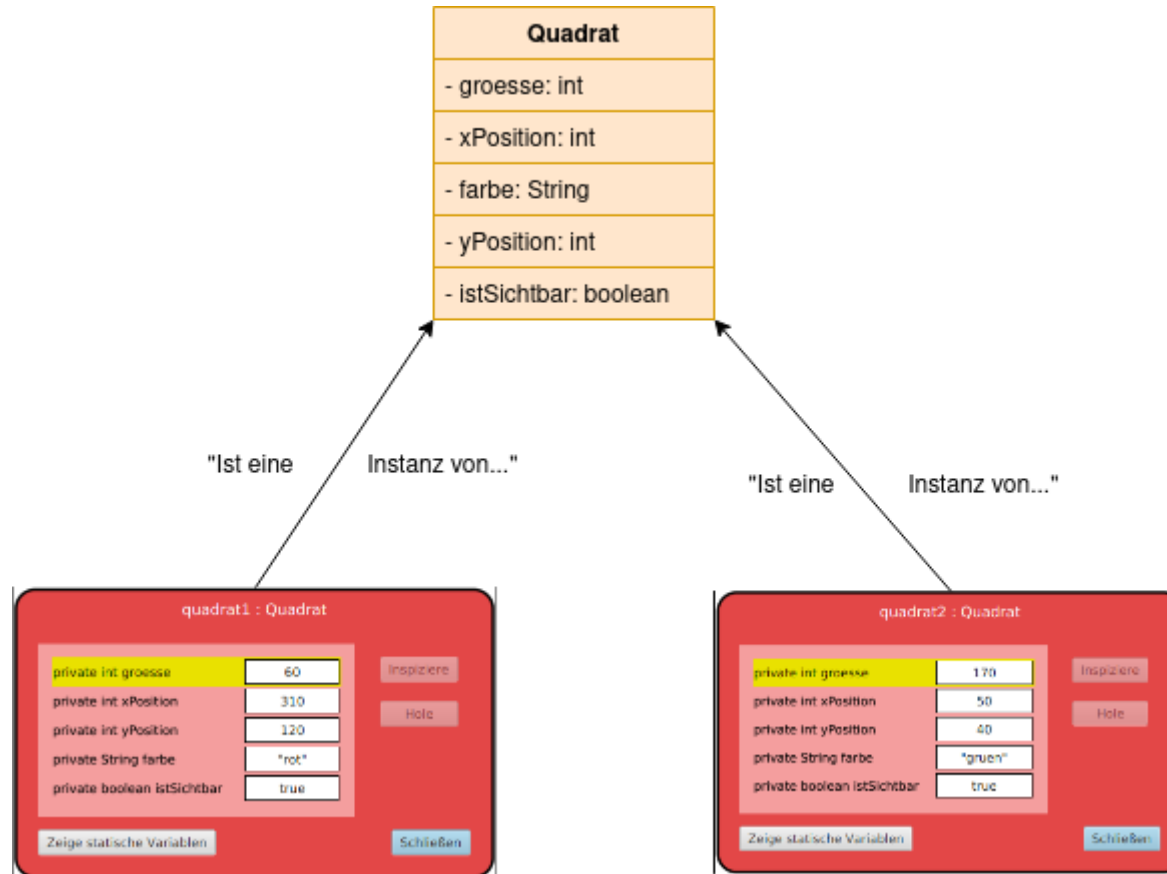
**Methoden** haben häufig **Parameter**, mit denen man beim Aufruf einer Methode zusätzliche Information übermitteln kann. Je nach Parameter kann ein Methodenaufruf das Verhalten oder den Zustand des Objekts verschieden beeinflussen.

Au einer Klasse können viele verschiedene Objekte erzeugt werden („instanziiert“). Man spricht auch von „**Instanzen einer Klasse**“. Ein Objekt ist also eine „Instanz einer Klasse“.

Die **Klasse** legt fest, welche **Attribute** ein Objekt hat, jedes Objekt kann dort aber **eigene Werte** speichern

# Objektzustand

Klasse



Objekte/Instanzen der Klasse

# Methodensignatur

- Name
- Anzahl, Typ und Reihenfolge der Parameter
- Typ des Rückgabewerts

```
public void printFunktionswert(int y)
```

```
public void printFunktionswert(double y)
```

```
public int getZufallszahlen(int max, int anzahl)
```