Klassen und Methoden

Kapitel 2 im Buch, Seiten 51-96. Den für die Übungen dieses Kapitels nötigen Beispielcode findest du hier:

- |Naiver Ticketautomat

- Objekterzeugung: Manche Objekte benötigen weitere Infos, um sie zu instanziieren.
- Datenfeld: Was versteht man unter einem Datenfeld? Warum ist die Bezeichnung "Instanzvariable" eine gute Benennung? Was passiert im Hauptspeicher des Rechners, wenn man ein Objekt einer Klasse erzeugt??
- Kommentar: Wie bringt man Kommentare an, warum mache die Sinn (auch wenn man es kaum glauben mag…)
- Konstruktor: Was gibt es über Konstruktoren zu wissen?
- Sichtbarkeit/Lebensdauer von Variablen: Was versteht man unter der "Sichtbarkeit" einer Variablen, was unter der "Lebensdauer"?
- Zuweisung: Was ist eine Wertzuweisung? Was passiert da im Hauptspeicher des Rechners?
- Signatur: Worauf bezieht sich der Begriff "Signatur"?
- Sondierende/Verändernde Methode: Was versteht man sondierenden/verändernden Methoden. manche Leute nenne die etwas despektierlich "Getter" und "Setter" - passt das?
- Bedingte Anweisung: Was ist eine bedingte Anweisung, wie sieht diese syntaktisch in Java aus.
- Was ist ein Boolscher Ausdruck?
- Lokale Variable: Was ist eine lokale Variable, was kann man über ihre Sichtbarkeit und Lebensdauer sagen?

From:
https://info-bw.de/ -

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:bluej:kap02:start?rev=1632340419

Last update: **22.09.2021 19:53**