Klassen und Methoden

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

- Naiver Ticketautomat
- Besserer Ticketautomat
- Aufgabe 2.83 "Buch"

Zentrale Konzepte:

- **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?
- **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?

(A1)

Material

kapitel02.odp	512.6 KiB	22.09.2021 19:59
kapitel02.pdf	238.5 KiB	22.09.2021 19:59

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

Permanent link:
https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:bluej:kap02:start?rev=1632340919

Last update: **22.09.2021 20:01**