02.08.2025 19:54 1/2 Klassen und Methoden

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)

Bearbeite die Aufgabe 2.83 bis 2.92 auf Seite 94f

- Wenn du mit Git arbeitest: Klone das |Repo zur Buch Aufgabe, erstelle ein eigenes Repo, ändere den origin und pushe den Ausgangszustand. Ohne Git: Lade die Projektdateien herunter und entpacke Sie.
- Bearbeite die Aufgaben. Wenn du mit Git arbeitest: Erstelle für jede Zwischenlösung (jede Lösung einer Aufgabe) einen Commit. Pushe dein Ergebnis.



 $\label{eq:particle} \begin{array}{l} \text{upaate:} \\ 22.09.2021 \end{array} \\ \text{faecher:} \\ \text{informatik:} \\ \text{oberstufe:} \\ \text{bluej:} \\ \text{kap02:start:} \\ \text{https://info-bw.de/faecher:} \\ \text{informatik:} \\ \text{oberstufe:} \\ \text{bluej:} \\ \text{kap02:start:} \\ \text{rev=1632341743} \\ \text{oberstufe:} \\ \text{ober$

(A2)

Bearbeite die Aufgabe 2.93 und 2.94. Wenn du mit Git arbeitest: Lege ein Repo an, in dem du deine Lösungen ablegst.

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=1632341743

Last update: 22.09.2021 20:15



Printed on 02.08.2025 19:54 https://info-bw.de/