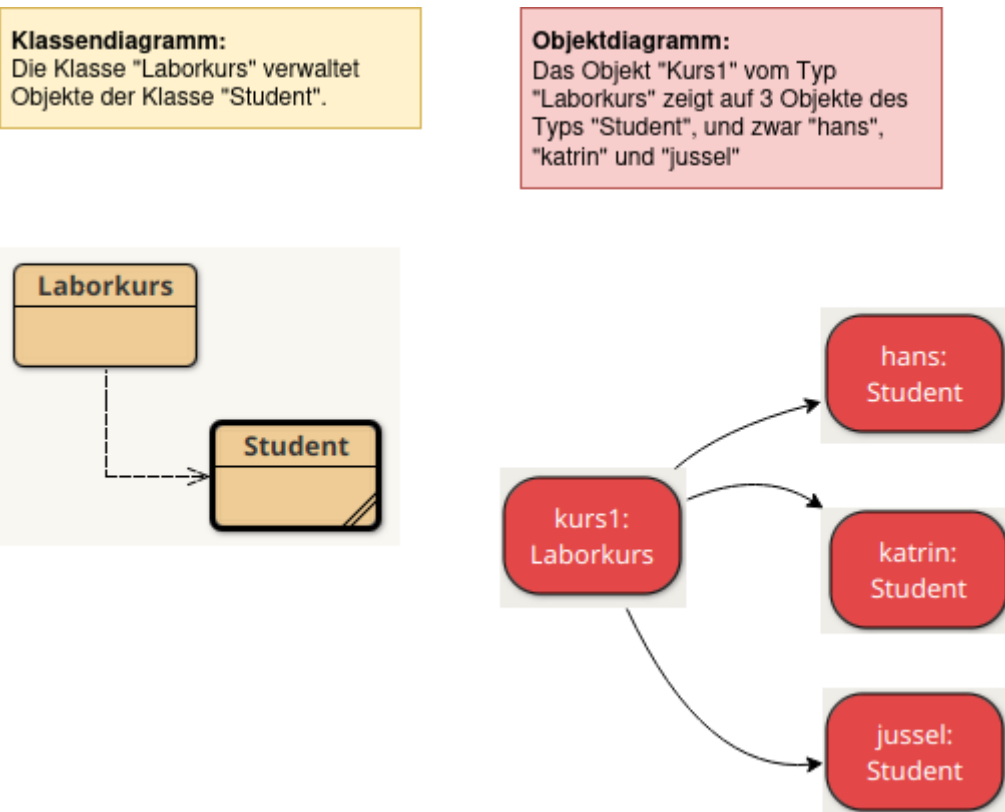


Lösungsvorschläge zum Kapitel 3

Übung 3.1



Übung 3.2

Ein **Klassendiagramm** ändert sich, wenn Sie den Quelltext modifizieren. Dies geschieht, indem die Beziehungen zwischen den Klassen verändert werden oder Klassen neu erstellt bzw. gelöscht werden.

Übung 3.3

Ein **Objektdiagramm** ändert sich, während das Programm läuft. Es kann sich durch das Erstellen neuer Objekte oder den Aufruf von Methoden verändern.

Übung 3.4

Jede Klassendefinition erzeugt in Java einen Variablentyp für Objektvariablen - die Klasse "Lehrender" kann also bei der Deklaration von Variablen verwendet werden wie beispielsweise `int`, die so deklarierte Variable kann dann auf Objekte des Typs "Lehrender" verweisen:

```
private Lehrender tutor;
```

Übung 3.6

The screenshot shows the BlueJ IDE interface. On the left, a console window titled 'BlueJ: Konsole - jimb-nummern...' displays the following code:

```
Nummernanzeige stunden = new Nummernanzeige(24, 4);
stunden.erhoehen();
stunden.erhoehen();
stunden.erhoehen();
stunden.erhoehen();
```

A red tooltip window titled 'stunden : Nummernanzeige' is overlaid on the console, showing the state of the object:

```
private int limit 24
private int wert 4
```

Buttons for 'Inspiziere' and 'Hole' are visible. Below the tooltip is a button labeled 'Zeige statische Variablen'. On the right, the main IDE window titled 'BlueJ: jimb-nummernanzeige' shows a project view with a class named 'Nummernanzeige'. A red tooltip window is also visible over the IDE window, containing the text 'stunden: Nummern...'.

Übung 3.6

Nichts passiert. Nein. Es sollte eine Fehlermeldung ausgegeben werden.

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

Permanent link:
<https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:bluej:kap03:lsgk3:start?rev=1728375821>

Last update: **08.10.2024 08:23**

