

Klasse

In der objekt-orientierten Programmierung ist die Klasse quasi die Gussform oder Bauanleitung, um gleichartige **Objekte** zu erzeugen.

Dabei definiert sie mit Hilfe der:

- **Datenfelder**, welche Eigenschaften die Objekte besitzen.
- **Konstruktoren**, wie neue Objekte erzeugt werden können.
- **Methoden**, wie mit den Objekten interagiert werden kann.

Eine Klasse besteht dabei aus einer Signatur (erste Zeile) und dem Rumpf. Eine Klasse Beispiel ist wie folgt aufgebaut:

```
public class Beispiel
{
    // Datenfelder

    // Konstruktoren

    // Methoden
}
```

Die Reihenfolge (erst Datenfelder, dann Konstruktoren und abschließend Methoden) ist dabei beliebig, aber durch obige Konvention festgelegt.

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

Permanent link:
<https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:glossar:klasse:start>

Last update: **05.04.2022 13:12**

