

Klasse

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

Dabei definiert sie:

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

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

Permanent link:
<https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:glossar:klasse:start?rev=1648108206>

Last update: **24.03.2022 07:50**

