Konstruktor

Der Konstruktor ist ein Codeblock, der ausgeführt wird, sobald ein neues Objekt mit Hilfe von *new* erzeugt wird.

Mit Hilfe des Codes kann sicher gestellt werden, dass sich ein neu erzeugtes Objekt in einem gültigen Zustand befindet, das heißt, die Datenfelder beinhalten vernünftige Startwerte.

Wie einer Methode können auch einem Konstruktor mit Hilfe von Parametern zusätzliche Informationen bereit gestellt werden.

Da Konstruktoren wie Methoden auch vererbt werden, besitzt jede Klasse in Java einen parameterlosen Konstruktor, der von der Klasse *Object* geerbt wurde.

Beispiel:

```
public Test (String name, int wert)
{
    this.name = name;
    this.wert = wert;
}
```

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

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:glossar:konstruktor:start

Last update: **05.04.2022 15:15**