

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://info-bw.de/> -

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

Last update: **05.04.2022 13:15**

