

Methode

Methoden dienen dazu, mit Objekten zu kommunizieren.

Sie besteht aus einer Signatur und einem Codeblock, der beim Aufruf der Methode abgearbeitet wird.

Die Signatur hat dabei folgendes Aussehen:

<Zugriffsmodifikator> <Rückgabetyt> <Methodenname> (<Parameter>)

- Der Zugriffsmodifikator regelt, wer die Methode verwenden darf (private: nur die Klasse selbst; public: jeder).
- Der Rückgabetyt gibt an, ob und was die Methode zurück gibt: primitiver Datentyp (wie int oder char), Klassenname (bei Objekten) oder void (falls nichts zurück gegeben wird).
- Optionale Parameter enthalten zusätzliche Informationen für die Methode.

Beispiel:

```
public int mittelwert (int zahl1, int zahl2)
```

Der konkrete Aufruf der Methode eines Objekts erfolgt über die Punkt-Notation:

<Objektnamen>.<Methodenname>(<Parameter>)

Wird der Objektnamen und der Punkt nicht geschrieben, so wird die Methode aus der entsprechenden Klasse des Objekts verwendet.

Beispiel:

```
Hund bello = new Hund();  
bello.laufe(3);  
int position = bello.getPosition();
```

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

Permanent link:
<https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:glossar:methode:start?rev=1648449792>

Last update: **28.03.2022 06:43**

