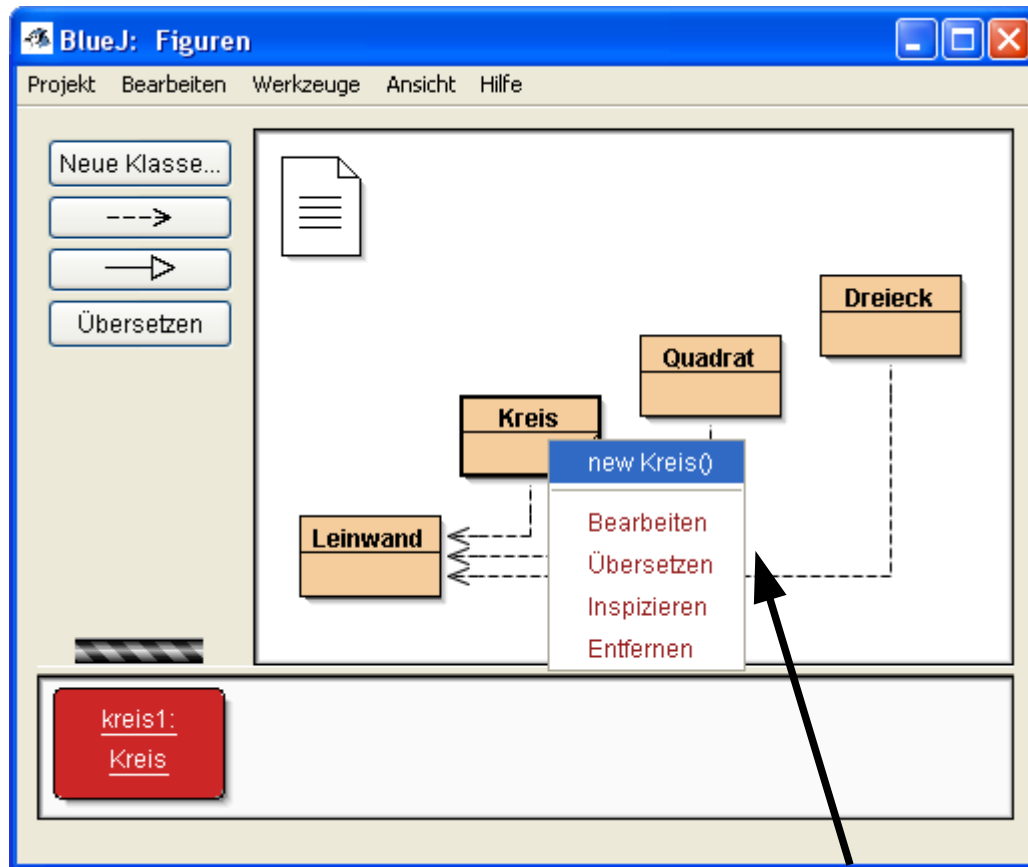


A 1 Klassen in JAVA

I. BlueJ - Wir lernen Objektorientierte Modellierung



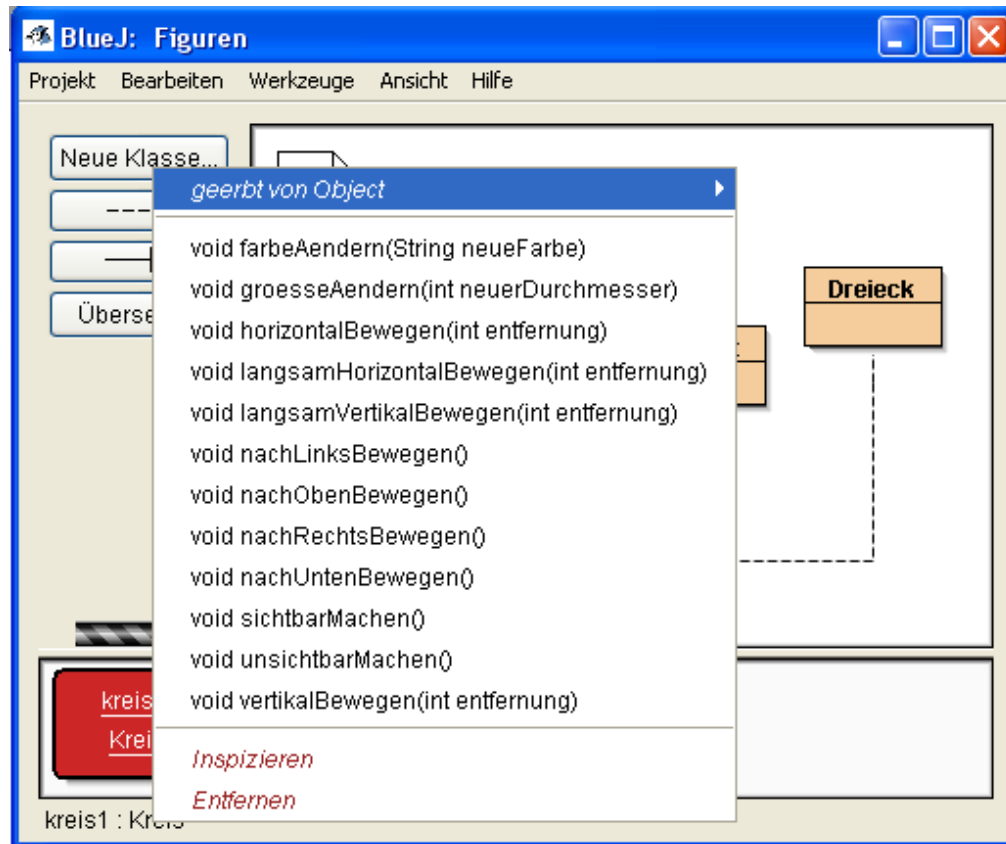
Ein Programm besteht nur aus Klassen. Klassen sind Bauanleitungen für Objekte.

Es lassen sich beliebig viele Objekte einer Klasse erzeugen.

Rechter Mausklick auf die Klasse, `new Klassenname()`.

A 1 Klassen in JAVA

I. BlueJ - Wir lernen Objektorientierte Modellierung

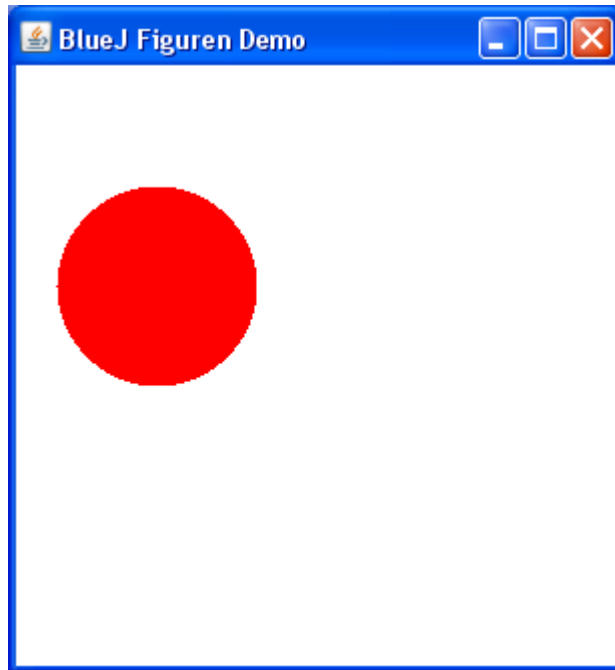


Ein Objekt hat
Methoden.

Rechter Mausklick auf die Klasse, `new Klassenname()`.

A 1 Klassen in JAVA

I. BlueJ - Wir lernen Objektorientierte Modellierung



Ein Objekt hat
Methoden.

```
sichtbarMachen()  
farbeAendern("rot")  
groesseAendern(100)
```

Manchen Methoden
benötigen
Parameter, die in
der Klammer
angegeben werden.

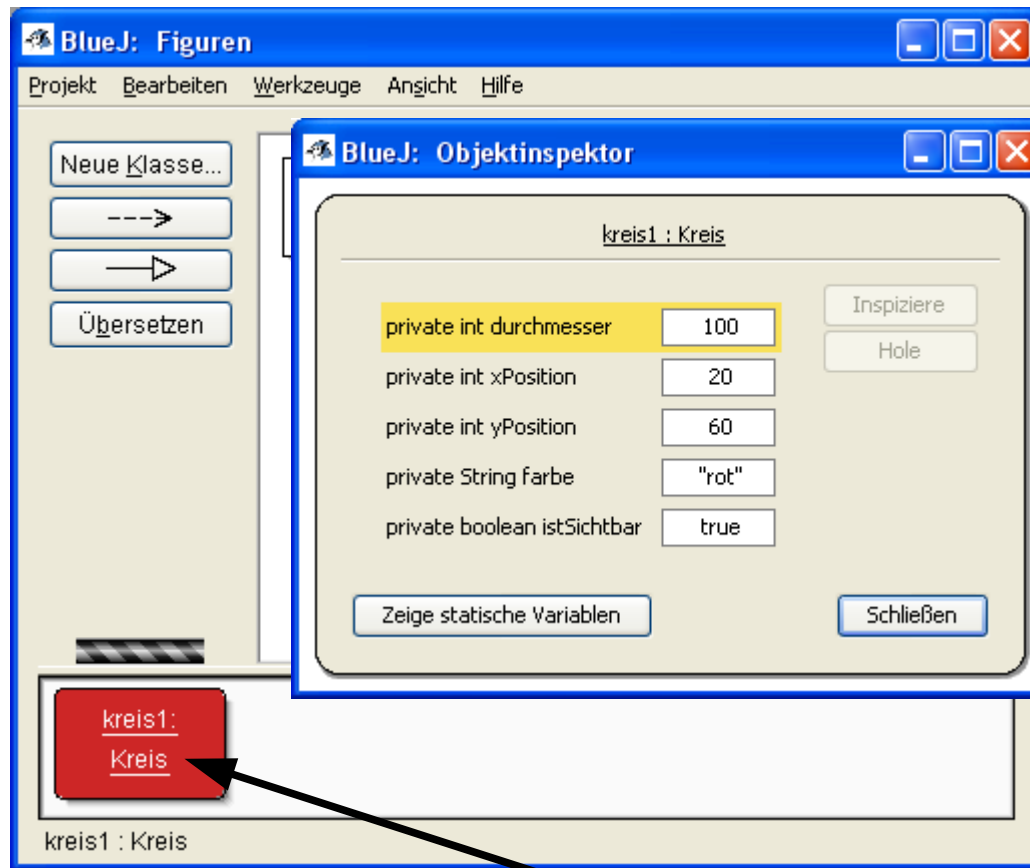
A 1 Klassen in JAVA

I. BlueJ - Wir lernen Objektorientierte Modellierung

Ein Objekt hat
Methoden.

```
sichtbarMachen()  
farbeAendern("rot")  
grosseAendern(100)
```

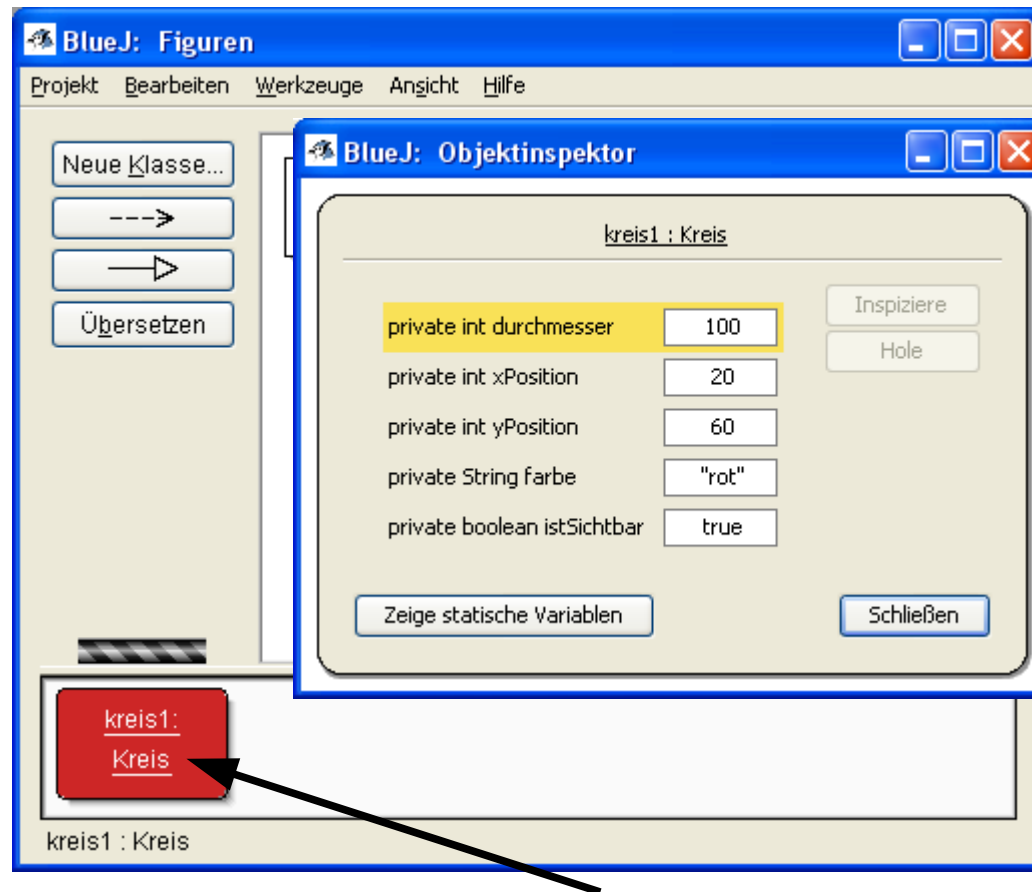
Manchen Methoden
benötigen
Parameter, die in
der Klammer
angegeben werden.



Ein Doppelklick auf das Objekt zeigt uns Datenfelder.

A 1 Klassen in JAVA

I. BlueJ - Wir lernen Objektorientierte Modellierung



Wenn wir Methoden aufrufen, so verändern wir damit die Attributwerte.

Führe Methoden aus und schau dir die veränderten Attributwerte an!

Ein Doppelklick auf das Objekt zeigt uns Datenfelder.



A 1 Klassen in JAVA

II. Zusammenfassung

1. Ein Java-Programm besteht nur aus Klassen.
2. Klassen sind Bauanleitungen für Objekte.
3. Objekte verfügen über Methoden, damit lassen sich die Attributwerte verändern.
4. Manchen Methoden werden mit Parametern (in den runden Klammern) aufgerufen.

Hinweis: Auf diese Art lässt sich jede Art an Software erstellen, da Software immer nur ein Modell der Realität darstellt und die Welt voll von Objekten ist, die ihre Zustände verändern. Eine Änderung eines Attributwertes bedeutet die Änderung eines Zustandes.