

Klasse

ein Bauplan für **Objekte**
Beispiel:

RECHTECK
breite hoehe farbe xKoordinate yKoordinate
verschieben(int x, int y) int berechneFlaeche()

Objekt

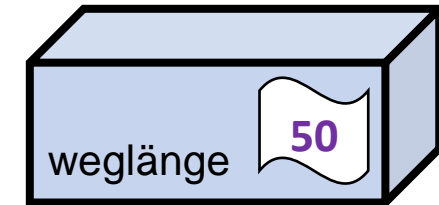
konkretes Exemplar, das nach dem **Bauplan** erstellt ist.
Beispiel:

Baumstamm : RECHTECK
breite = 5cm
hoehe = 15cm
farbe = „braun“
xKoordinate = 0
yKoordinate = 0

Attribut

- Merkmale eines **Objekts** mit:
 - Datentyp
 - Name
 - einem bestimmten Wert, den **Attributwert**

Schachtelmodell:



Grundbegriffe

Die sechs zentralen Begriffe der
(objektorientierten) Programmierung

- schlummernde Fähigkeit eines **Objekts**
- um die Fähigkeit zu wecken und das **Objekt** die Fähigkeit ausführen zu lassen, muss die **Methode aufgerufen** werden

- Botschaft/Befehl an ein **Objekt**, seine **Methode** auszuführen
- wird in der Regel in Punktschreibweise notiert, z. B. **Baumstamm.verschieben(10, 20)**

- Konkreter Wert eines **Attributs**
- muss einem bestimmten Datentyp entsprechen

Methode

Methodenaufruf

Attributwert