

Java

```

Spielfigur (int posX, int posY)
{
    super();
    this.PositionSetzen(posX, posY);
    this.WinkelSetzen(0);
    this.punkte = 0;
}

```

Bestandteile

Konstruktor ist eine Methode
 ggf. Oberklassenkonstruktor ausführen (nur in der Unterklasse)
 Initialisierung = sinnvolle Startwerte für die Attribute setzen

Python

```

def __init__(self, posX, posY) :
    super().__init__()
    self.PositionSetzen(posX, posY)
    self.WinkelSetzen(0)
    self.punkte = 0

```

Konstruktor

ist eine besondere Methode, die beim Erzeugen eines Objekts automatisch aufgerufen wird. Beim Aufruf des Konstruktors wird jedem Attribut ein sinnvoller Startwert zugewiesen (Initialisierung).

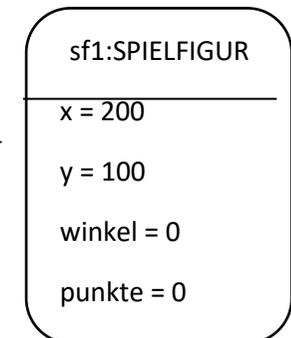
- Name des Konstruktors ist nicht gleich dem Klassennamen (Java)
- Es wird ein Datentyp vor den Konstruktor geschrieben (Java)
- Bei Unterklassen wird der Aufruf des Konstruktors der Oberklasse vergessen (Python)
- Nicht jedes (deklarierte) Attribut erhält einen Startwert
- Keine doppelten Unterstriche bei Namen des Konstruktors (Python)

Häufige Fehler

In Java:
new Spielfigur()



In Python:
Spielfigur()



Fabrikmodell