

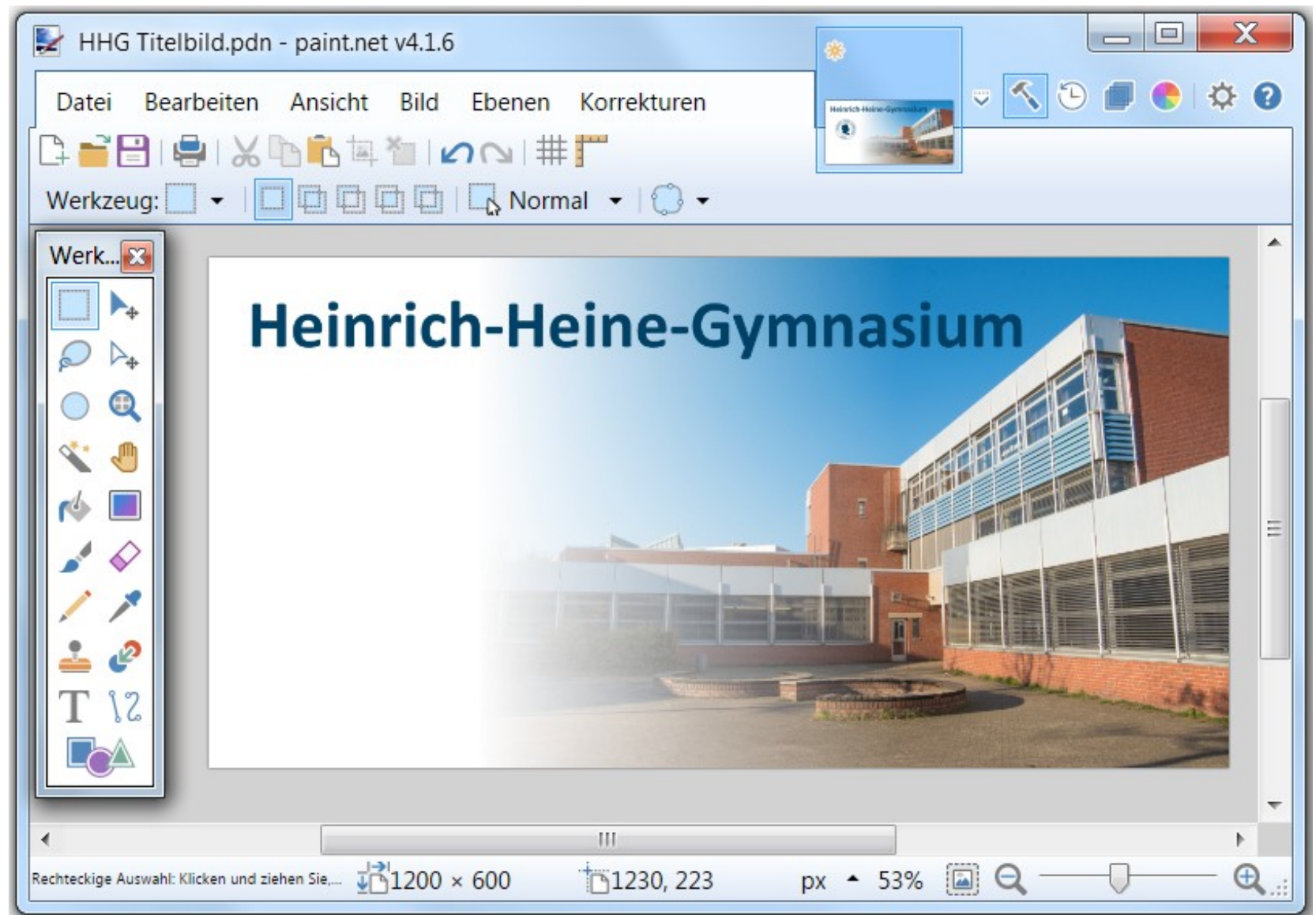
OOP mit Java

Objekt

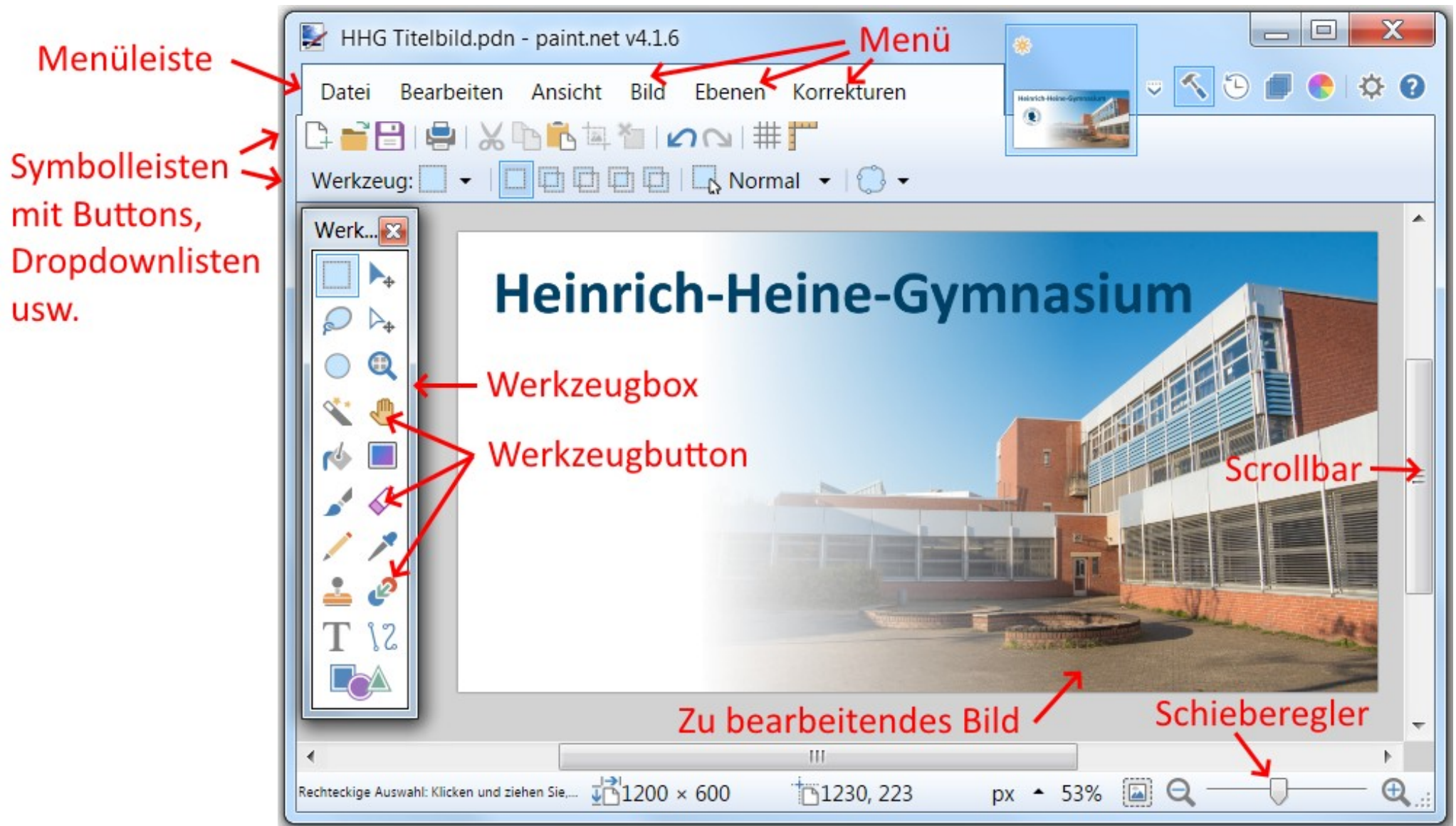
Objekt

- Begriff „Objekt“ sehr allgemein
- Objekt = Gegenstand, der im Programm eine Rolle spielt
- Beispiele für Objekte
 - Graphische Elemente
(*Menüs, Buttons, Dialoge, ...*)
 - Dinge, die der Benutzer bearbeitet
(*Texte, Bilder, Produkte, Kundenprofile, ...*)
 - Programmkomponenten
(*Drucker- und Netzwerkschnittstelle, ...*)

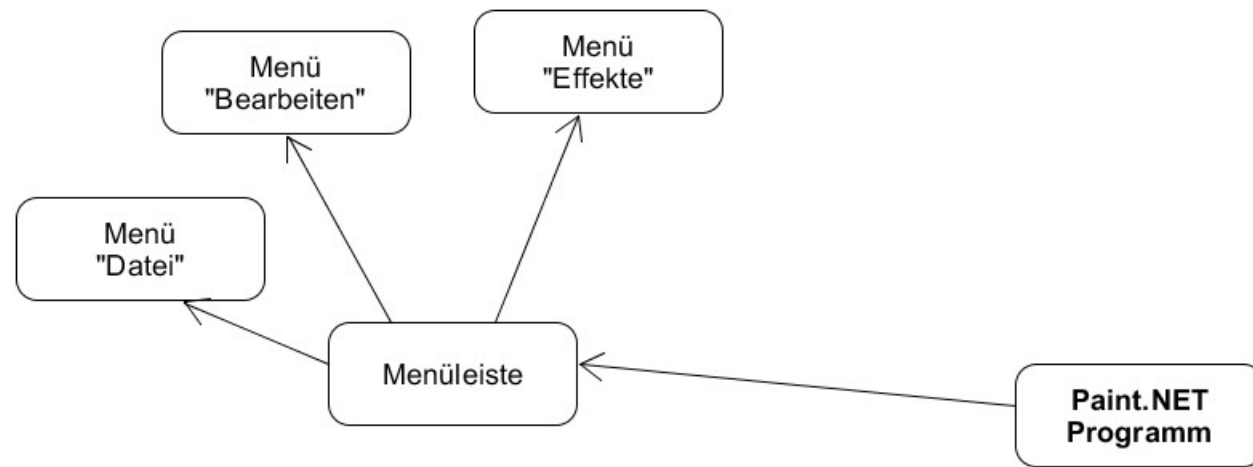
Beispiel: Paint

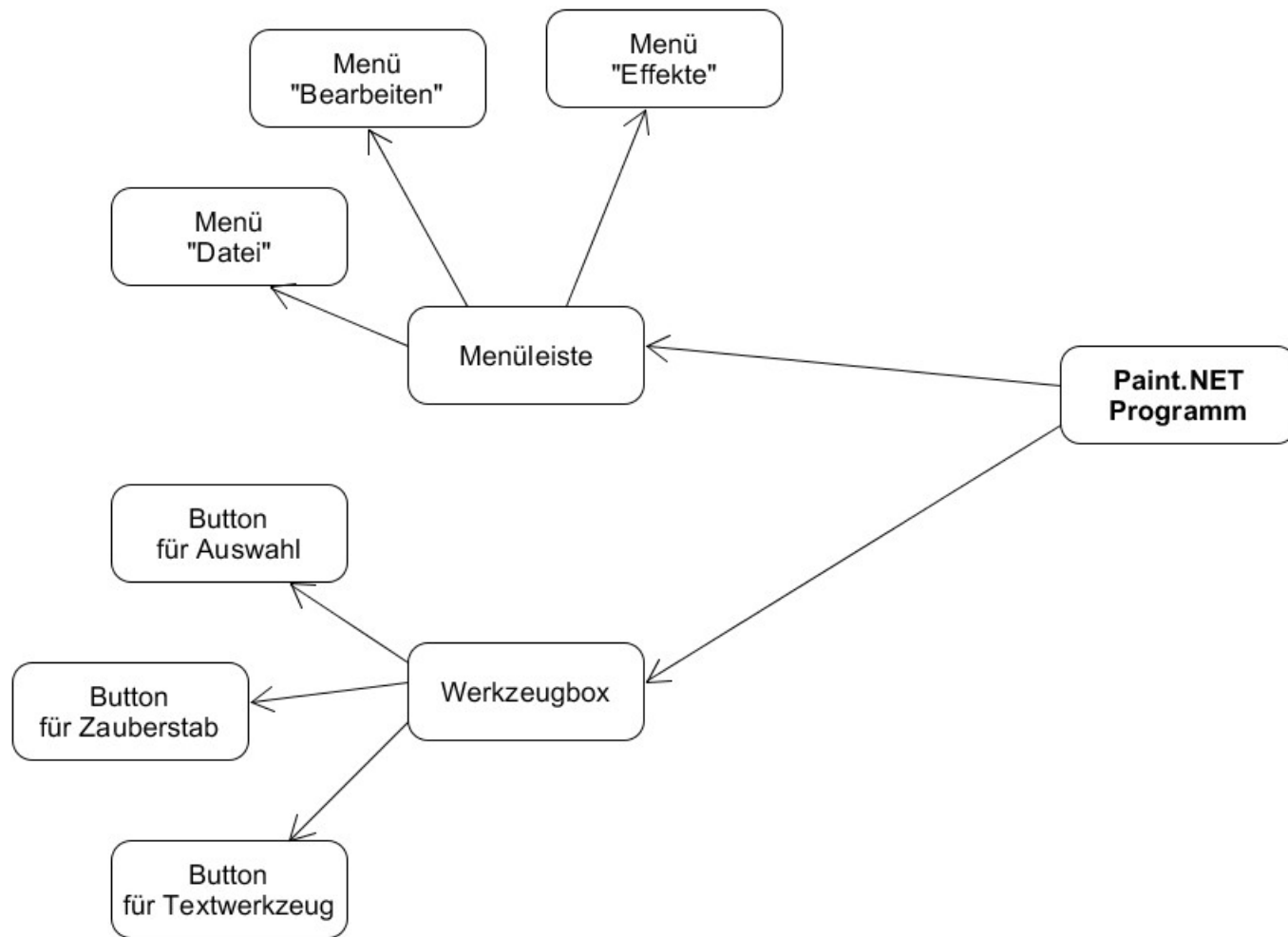


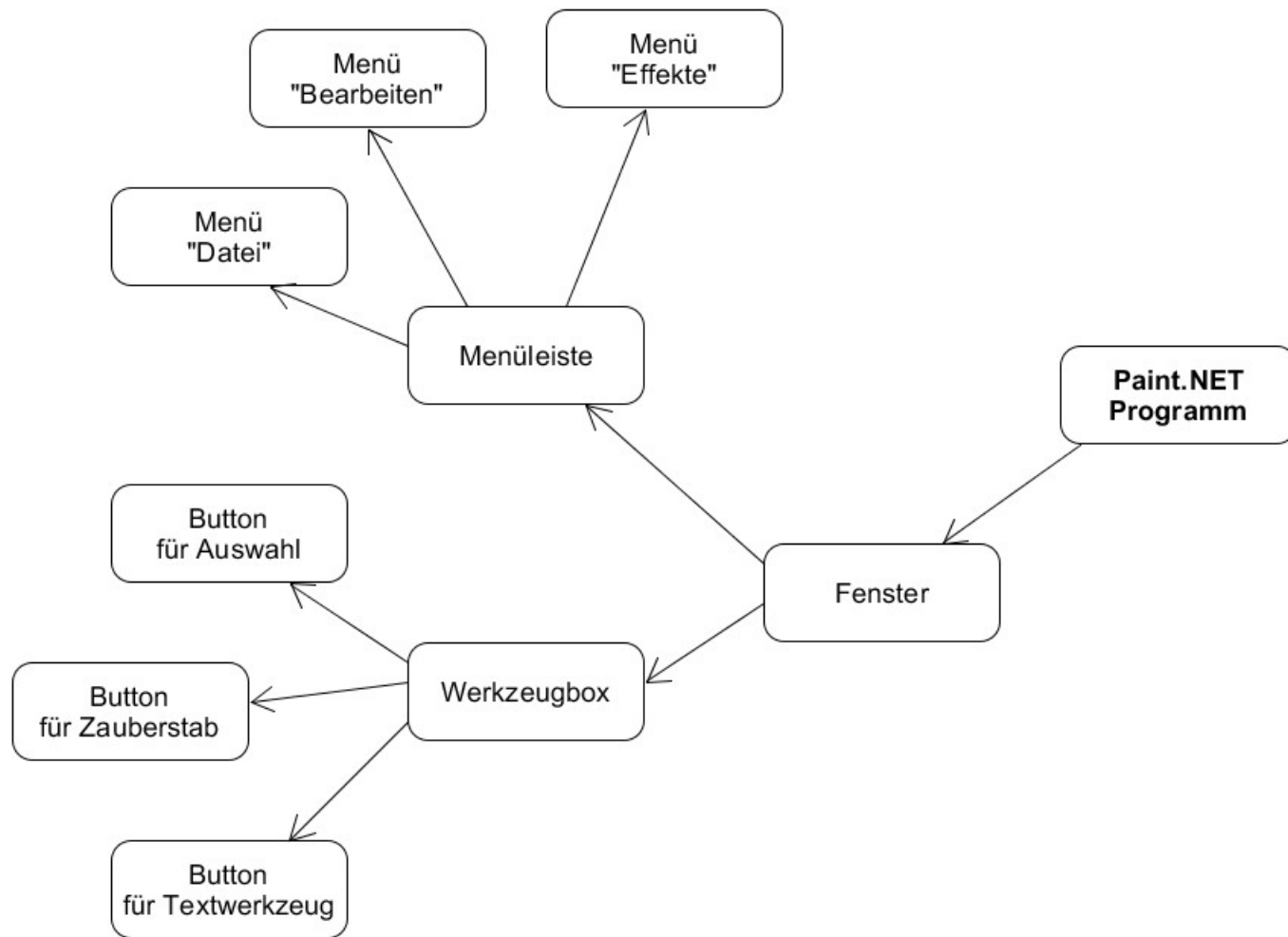
Beispiel: Paint

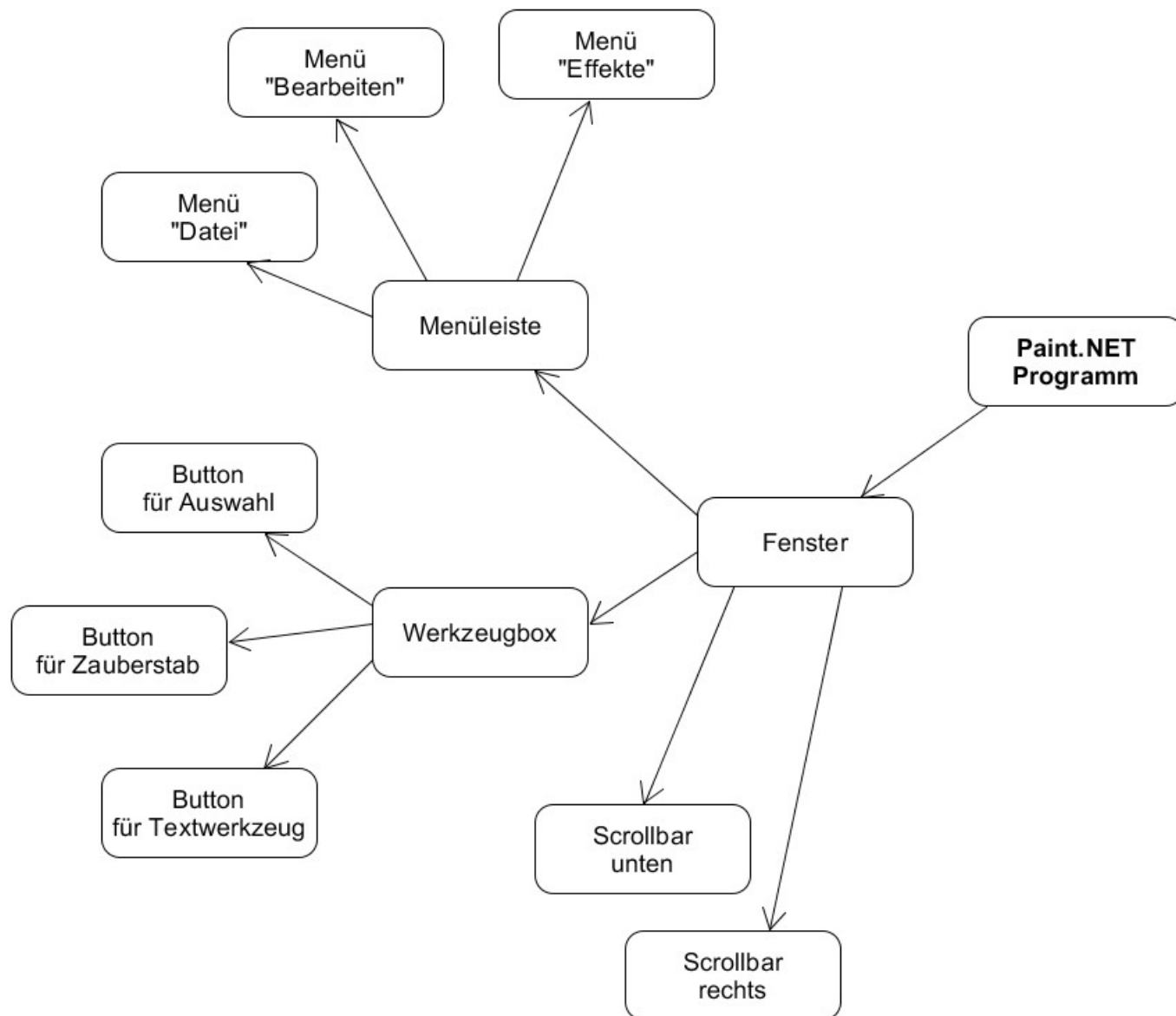


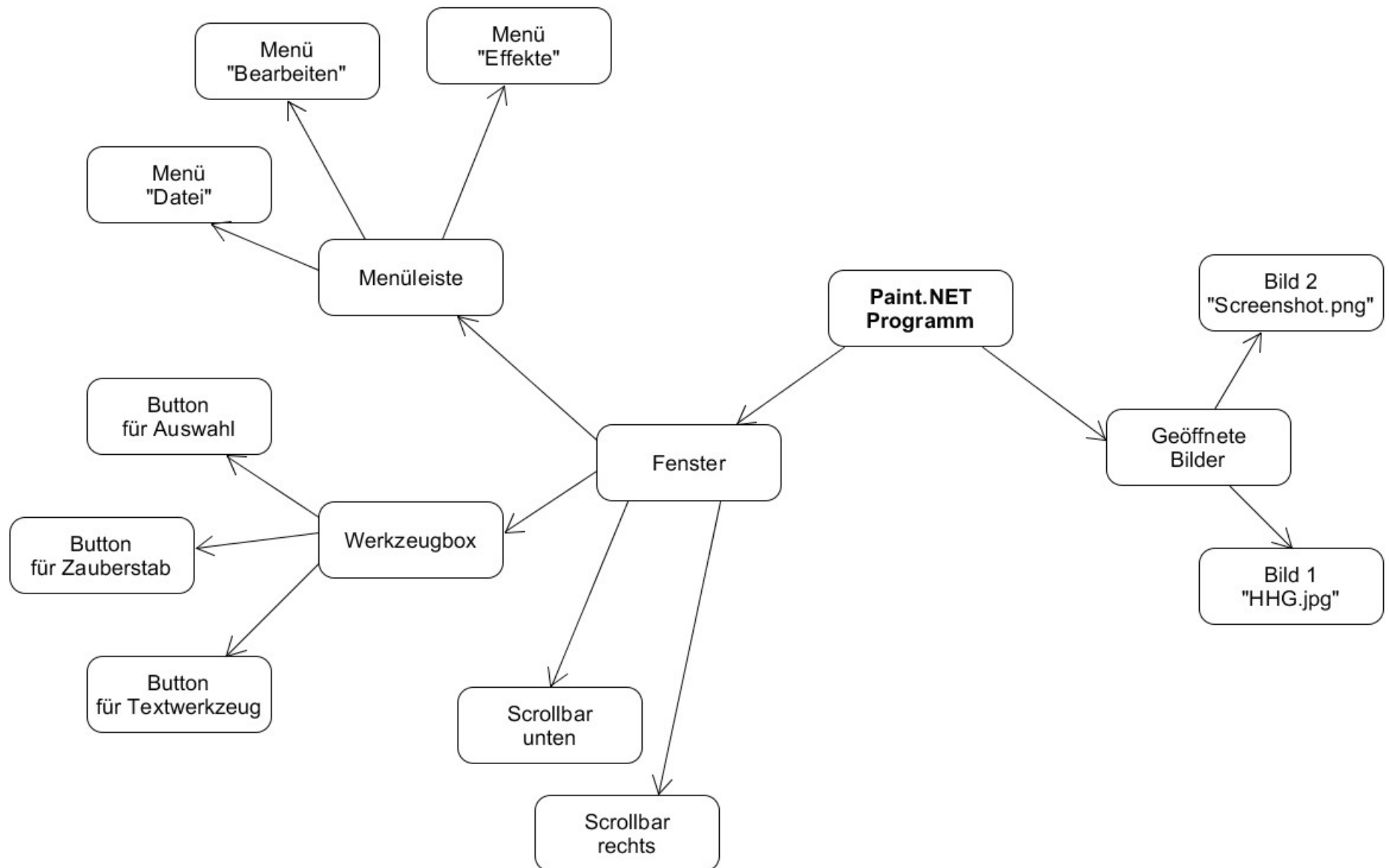
**Paint.NET
Programm**

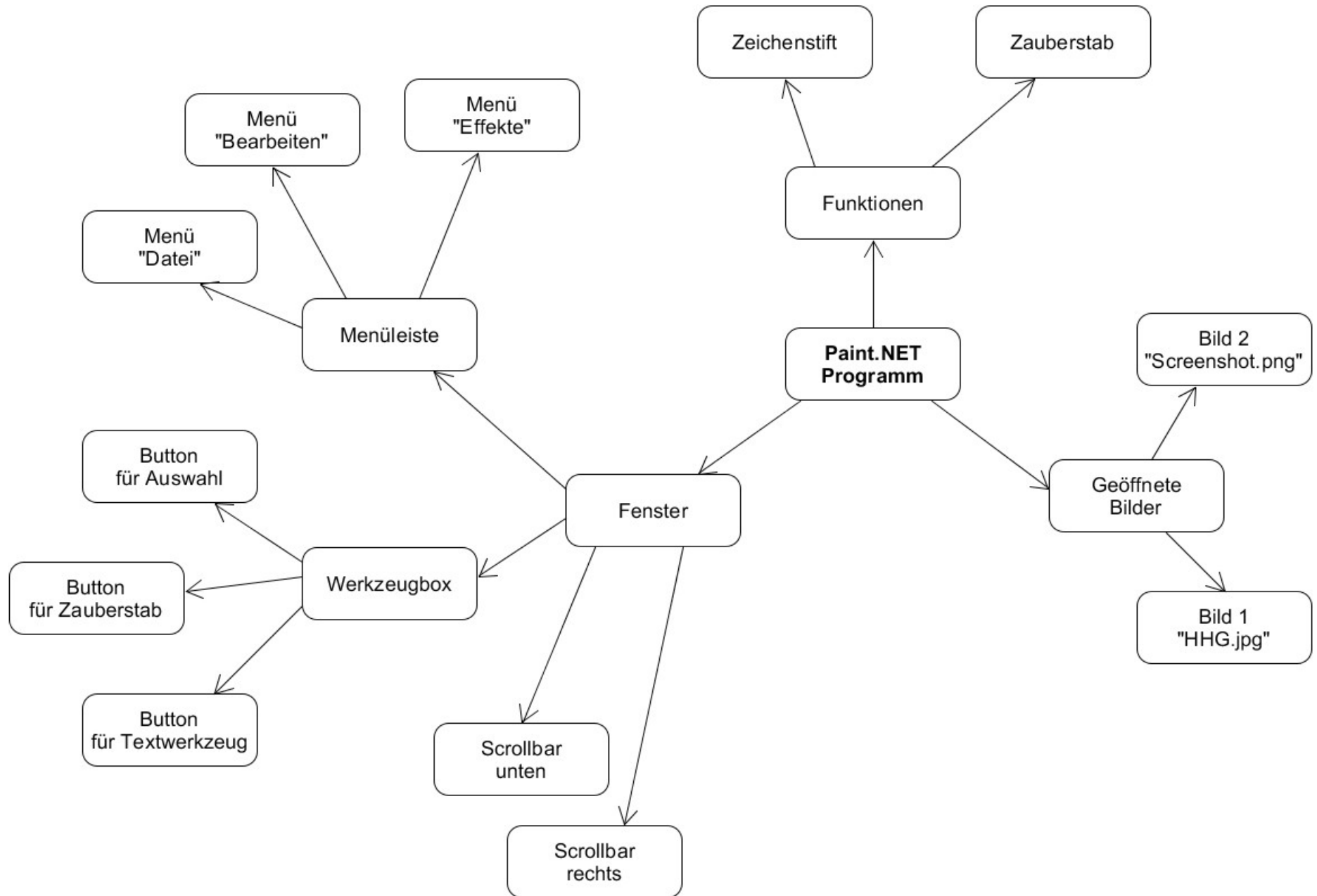


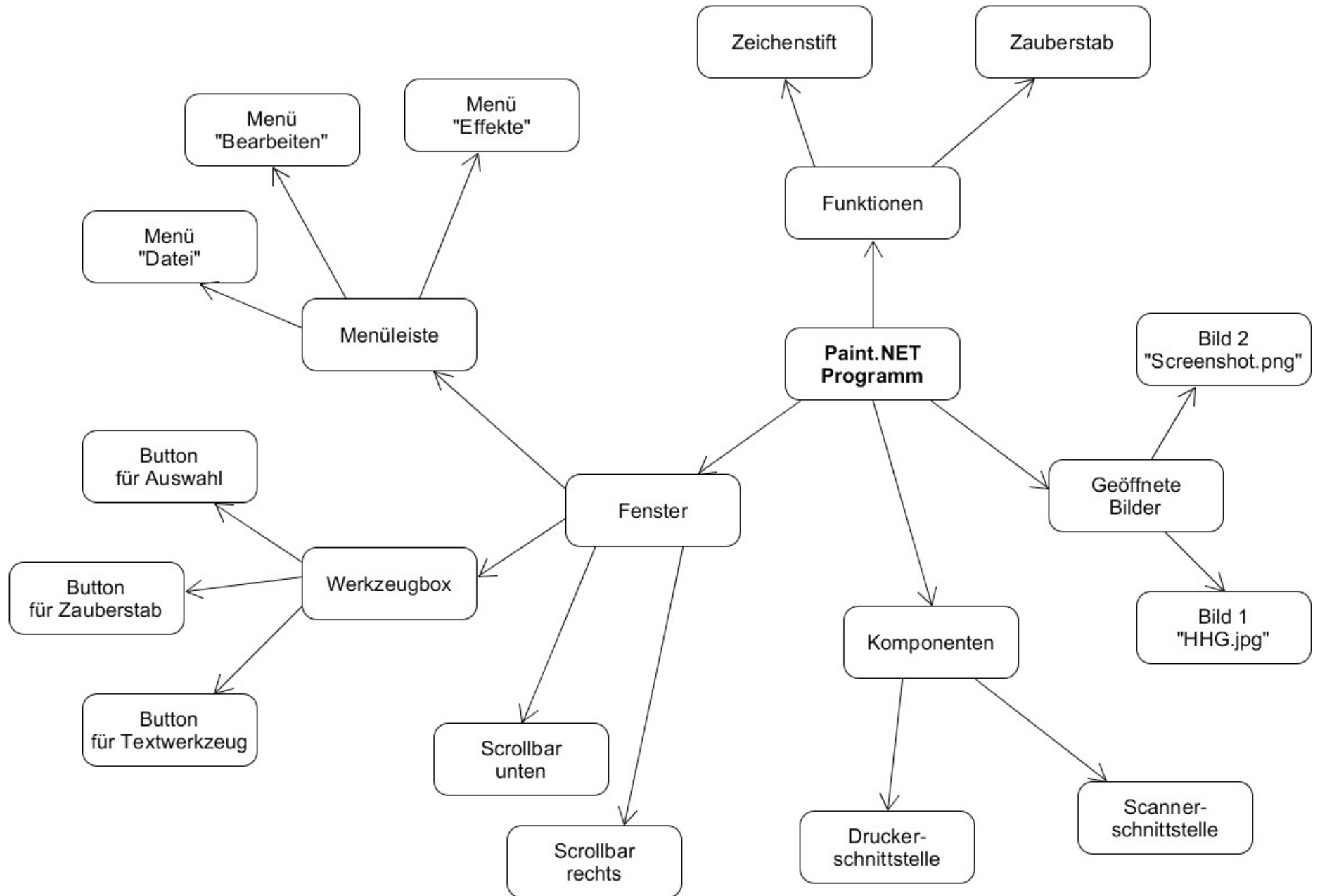








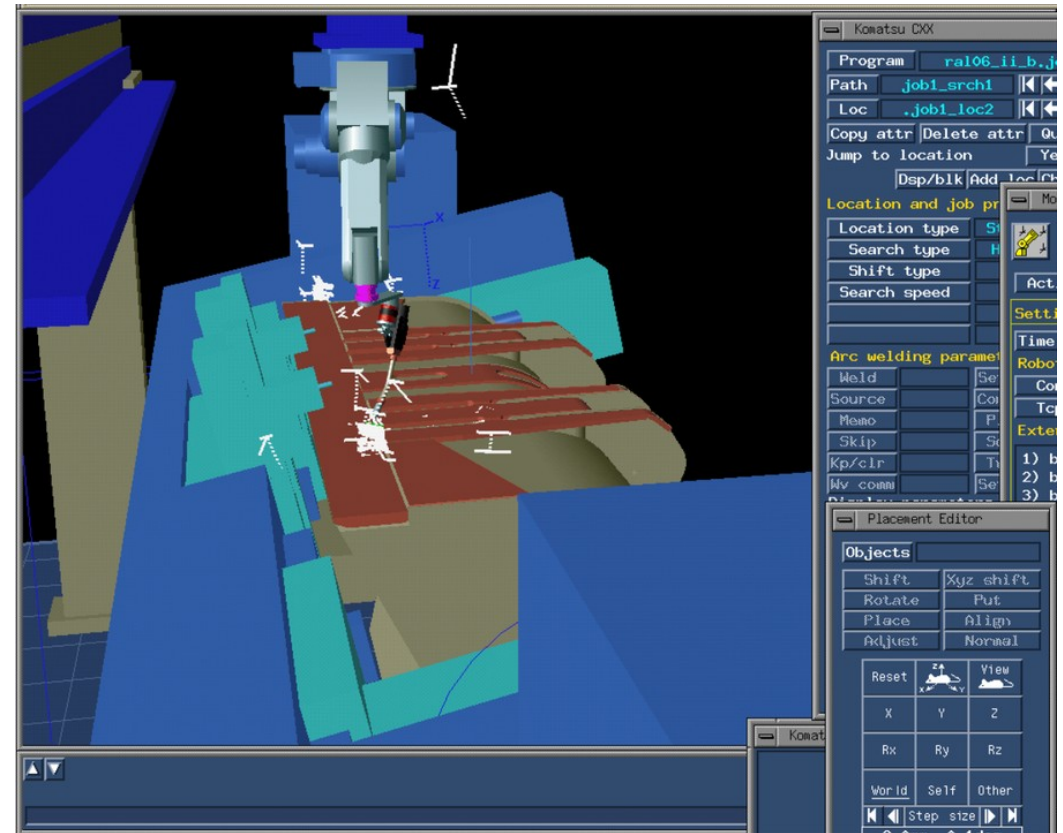




Beispiel: Industrieroboter



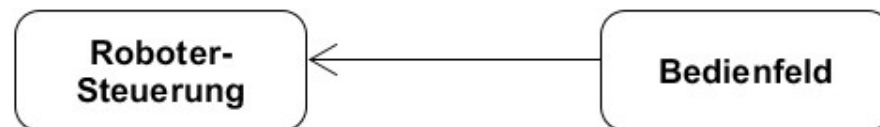
Roboter mit
Steuerungssoftware

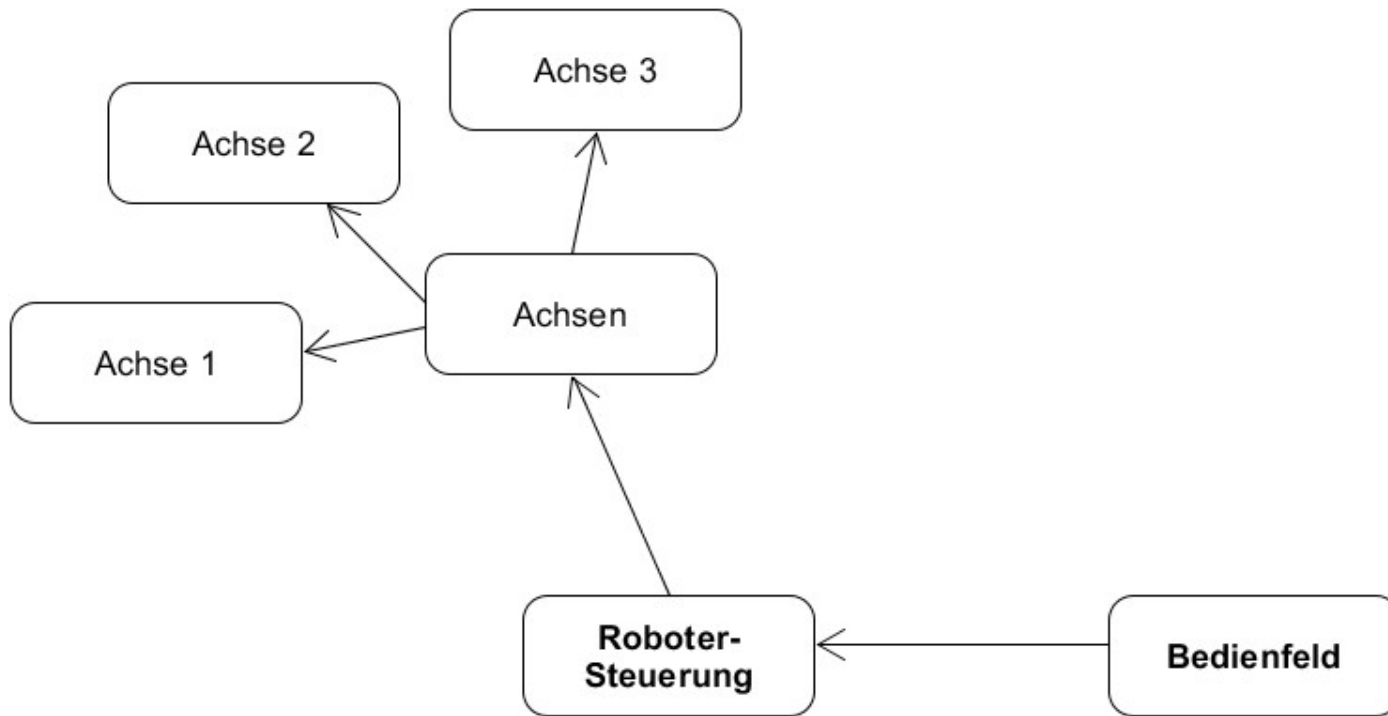


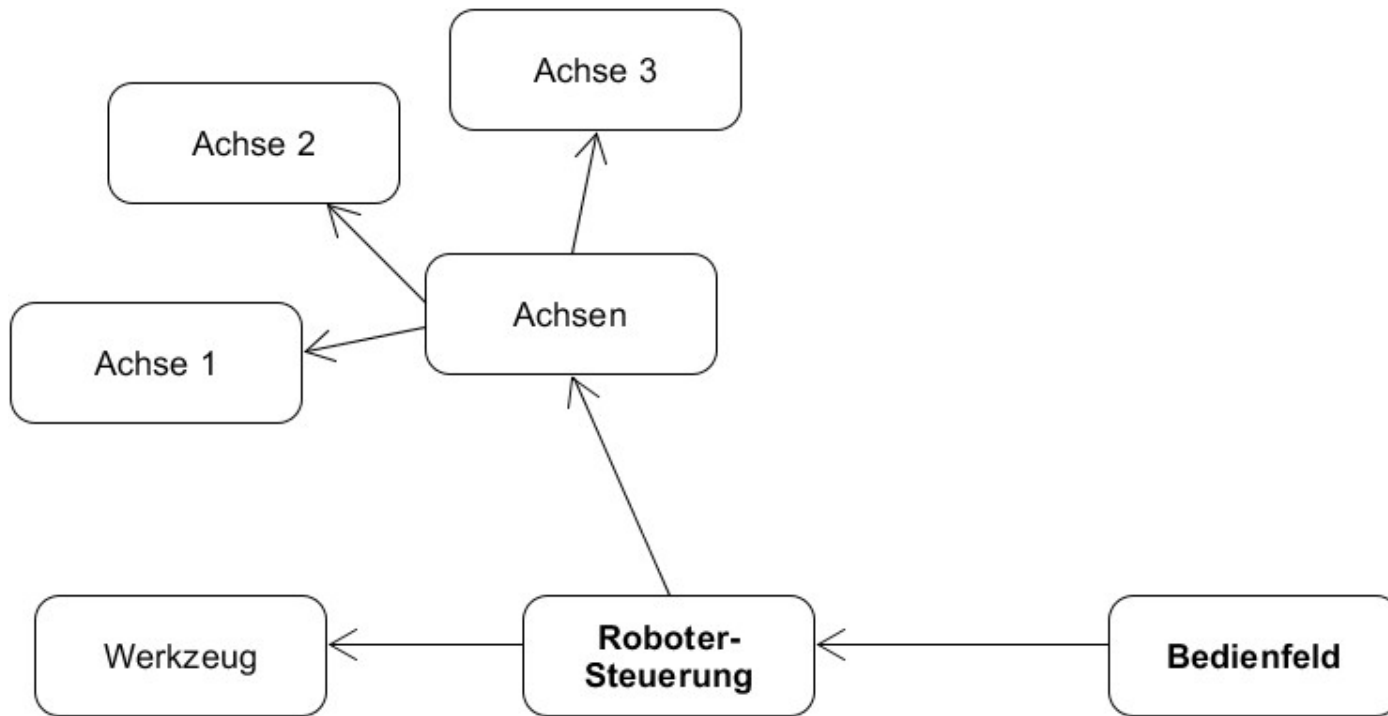
„Bedienfeld“
zur Programmierung

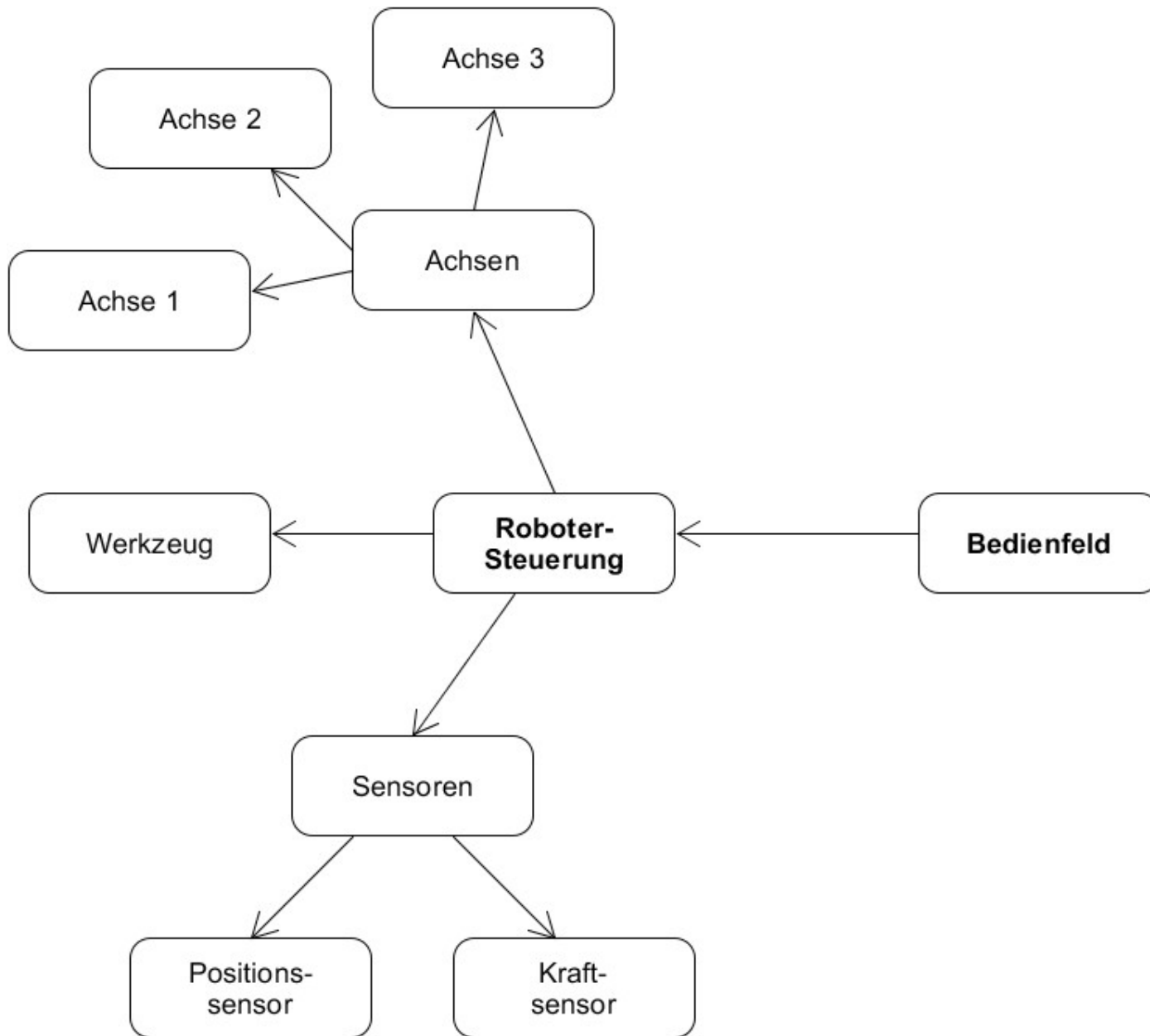
**Roboter-
Steuerung**

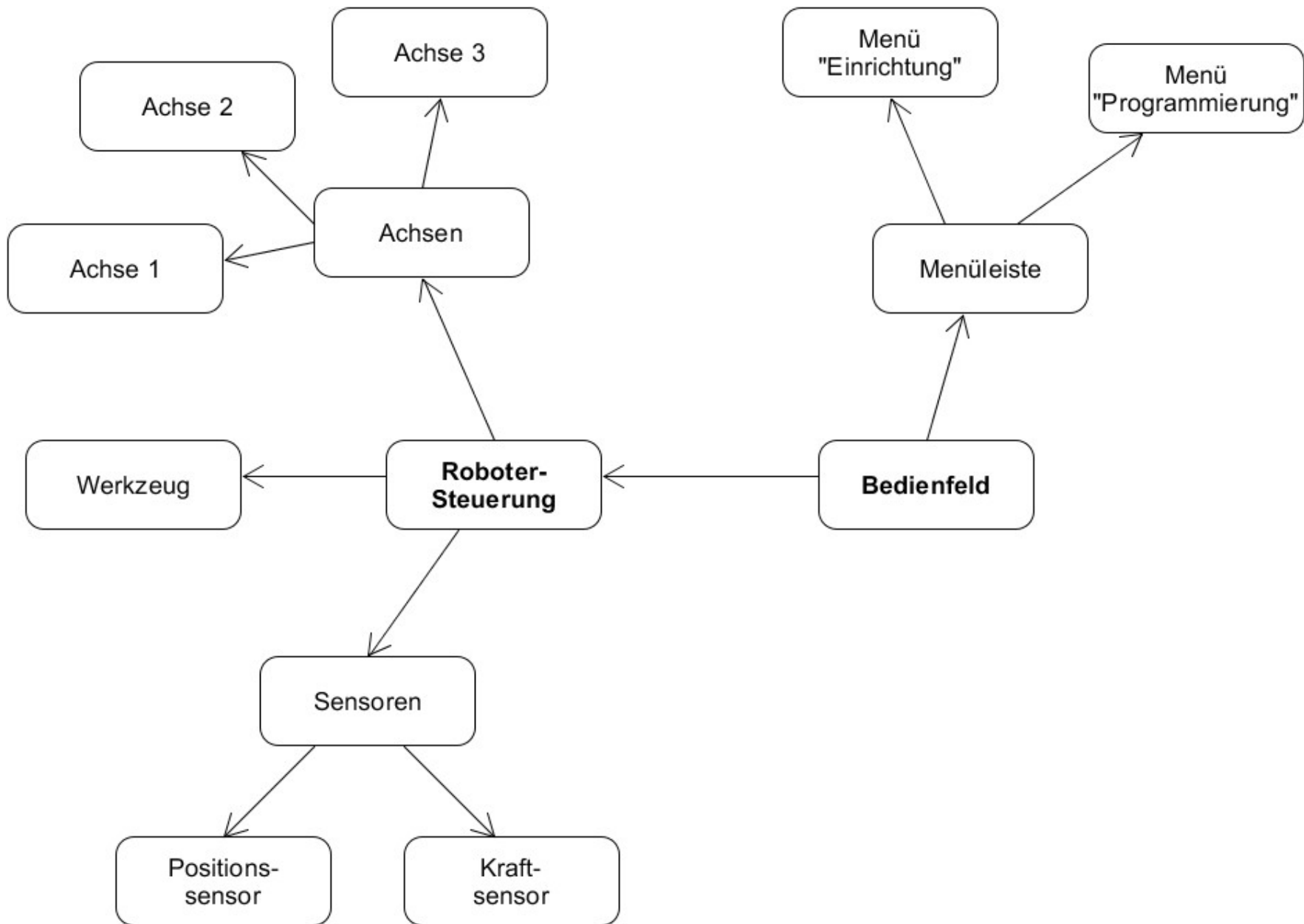
Bedienfeld

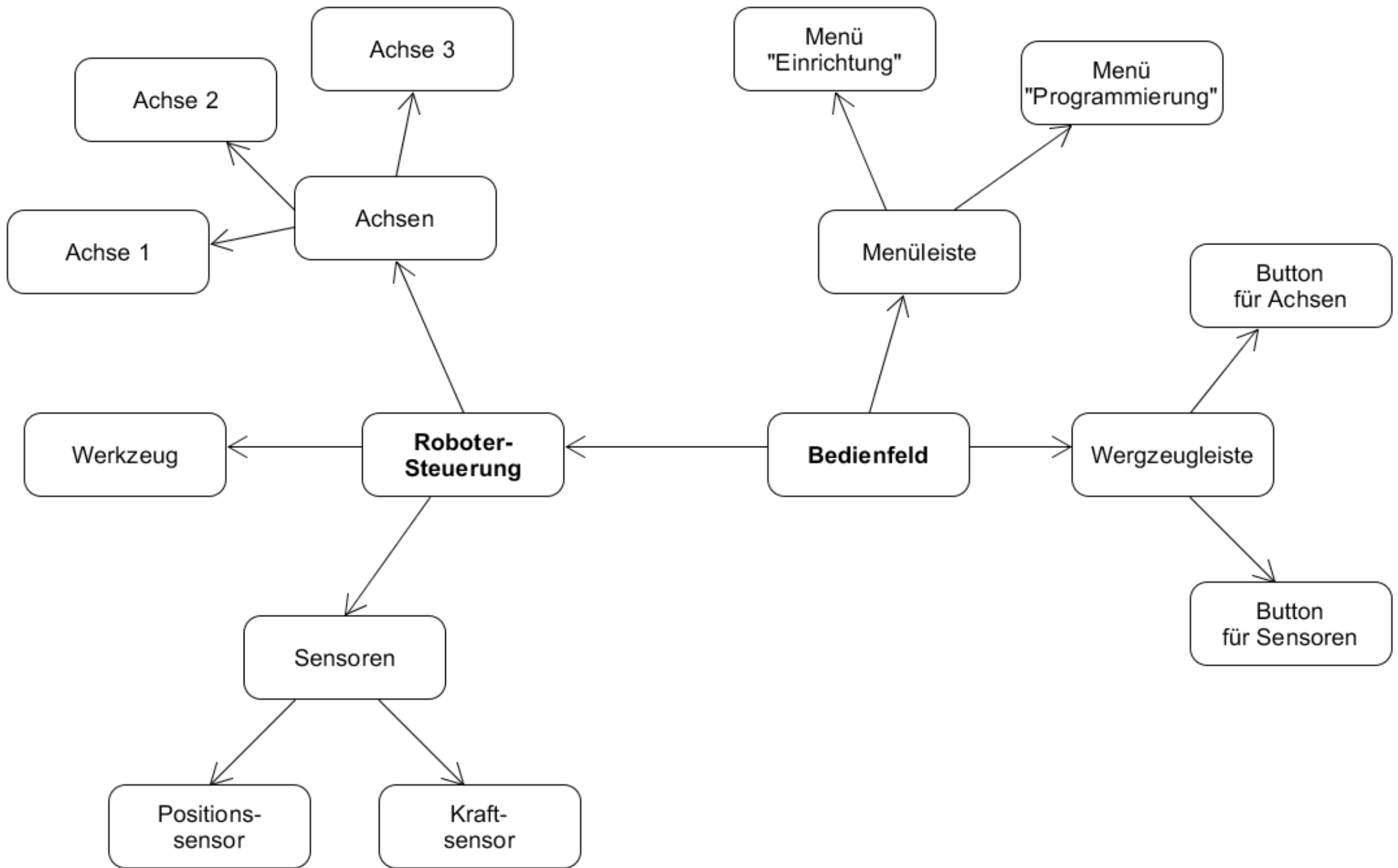


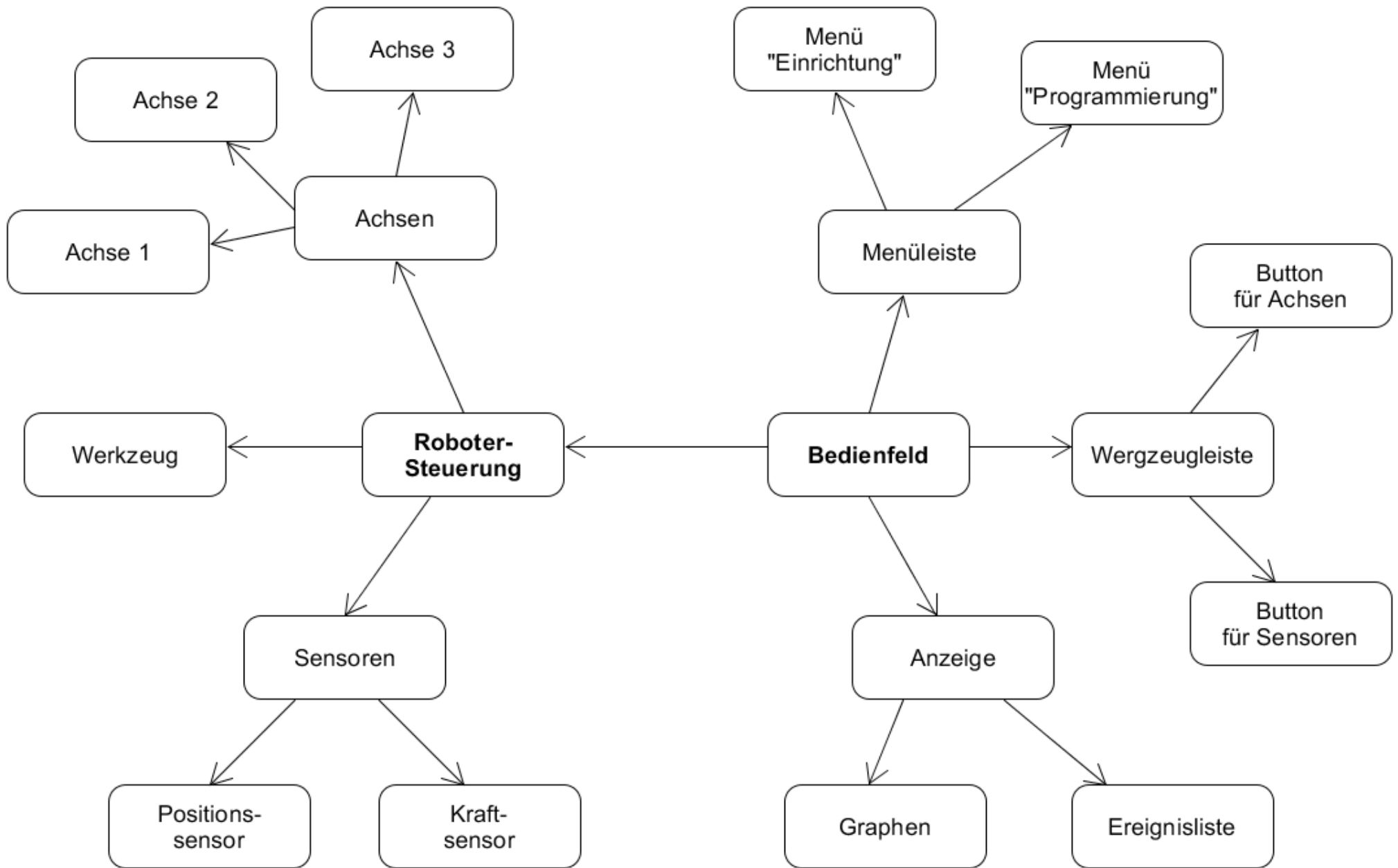












Autor / Quellen

Autor:

- Christian Pothmann (cpothmann.de)
Freigegeben unter CC BY-NC-SA 4.0, März 2021



Grafiken:

- HHG-Gebäude
Copyright Heinrich-Heine-Gymnasium Köln
- Roboter
KUKA GmbH / en.wikipedia.org
- Programmieroberfläche
Komatsu Ltd / en.wikipedia.org, Lizenz CC BY-SA 2.1