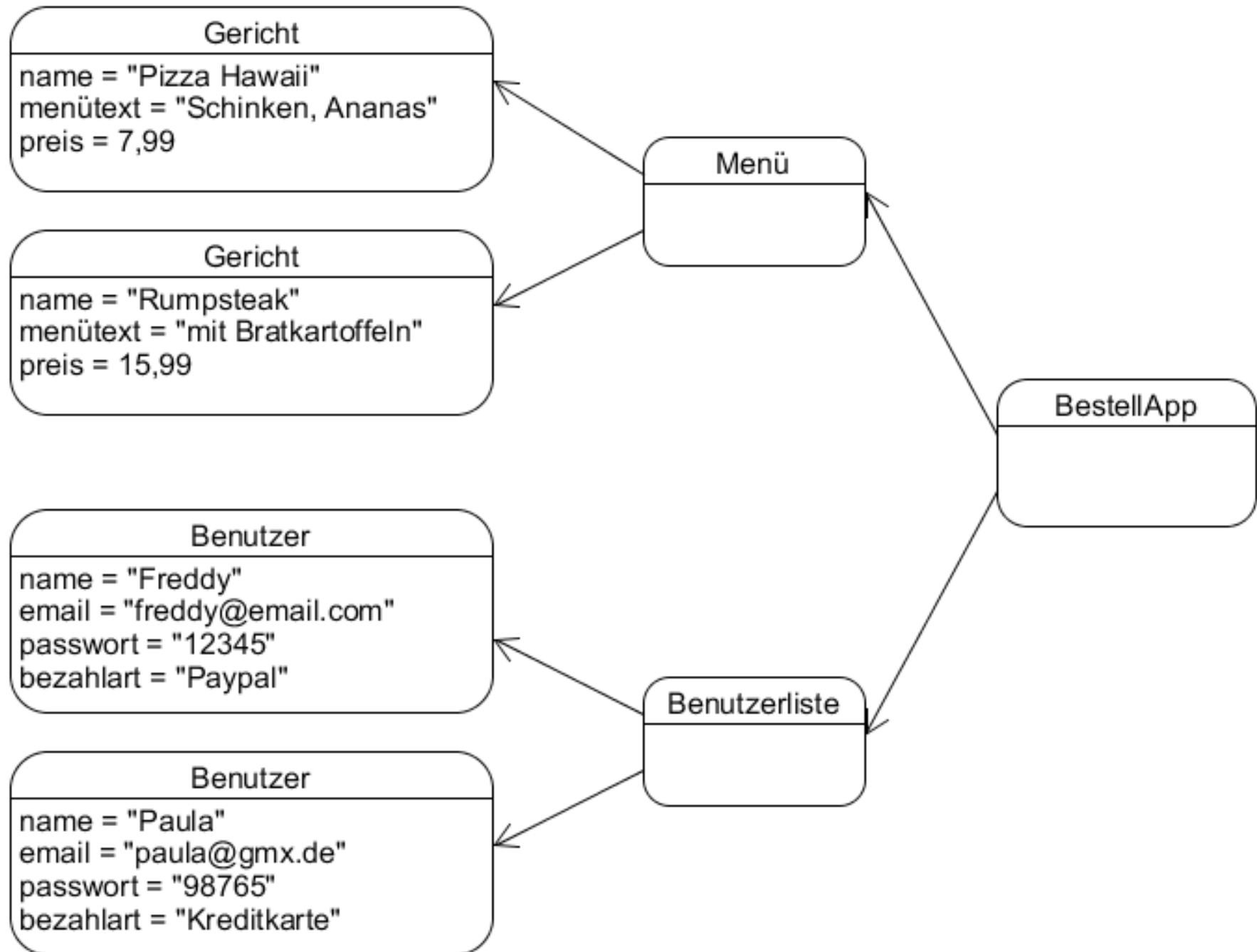


OOP mit Java

Klasse

Beispiel: Restaurant-App



Eine Klasse beschreibt Objekte

Objekte

g1: Gericht

name = "Pizza Hawaii"
beschreibung = "Schinken, Ananas"
preis = 7,99

g2: Gericht

name = "Rumpsteak"
beschreibung = "mit Bratkartoffeln"
preis = 15,99

Klasse

Gericht

Eine Klasse beschreibt Objekte

Objekte

g1: Gericht

name = "Pizza Hawaii"

beschreibung = "Schinken, Ananas"
preis = 7,99

g2: Gericht

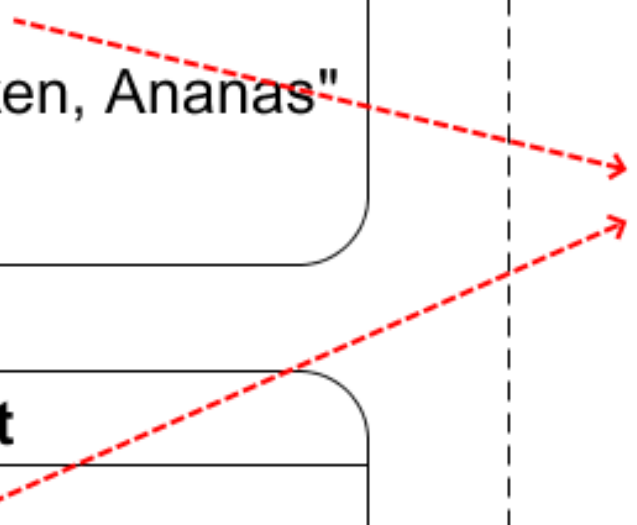
name = "Rumpsteak"

beschreibung = "mit Bratkartoffeln"
preis = 15,99

Klasse

Gericht

name: Text



Eine Klasse beschreibt Objekte

Objekte

g1: Gericht

name = "Pizza Hawaii"

beschreibung = "Schinken, Ananas"

preis = 7,99

g2: Gericht

name = "Rumpsteak"

beschreibung = "mit Bratkartoffeln"

preis = 15,99

Klasse

Gericht

name: Text

beschreibung: Text

Eine Klasse beschreibt Objekte

Objekte

g1: Gericht

name = "Pizza Hawaii"
beschreibung = "Schinken, Ananas"
preis = 7,99

g2: Gericht

name = "Rumpsteak"
beschreibung = "mit Bratkartoffeln"
preis = 15,99

Klasse

Gericht

name: Text
beschreibung: Text
preis: Geldbetrag

Eine Klasse beschreibt Objekte

Objekte

b1: Benutzer

name = "Freddy"
email = "freddy@email.com"
passwort = "12345"
bezahlart = "Paypal"

b2: Benutzer

name = "Paula"
email = "paula@gmx.de"
passwort = "98765"
bezahlart = "Kreditkarte"

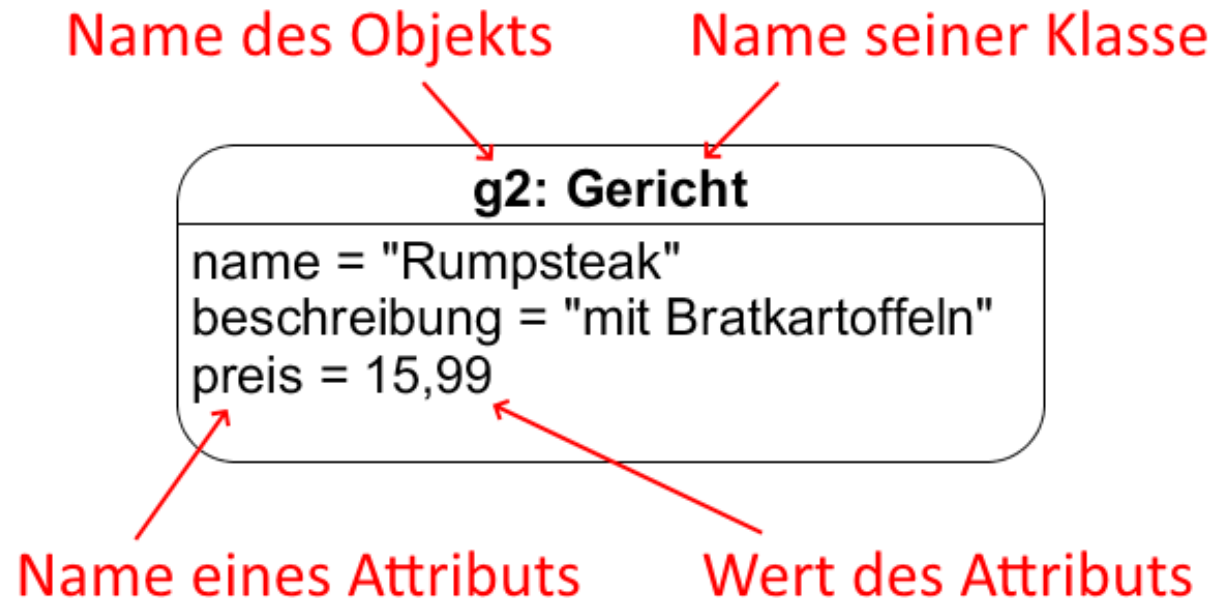
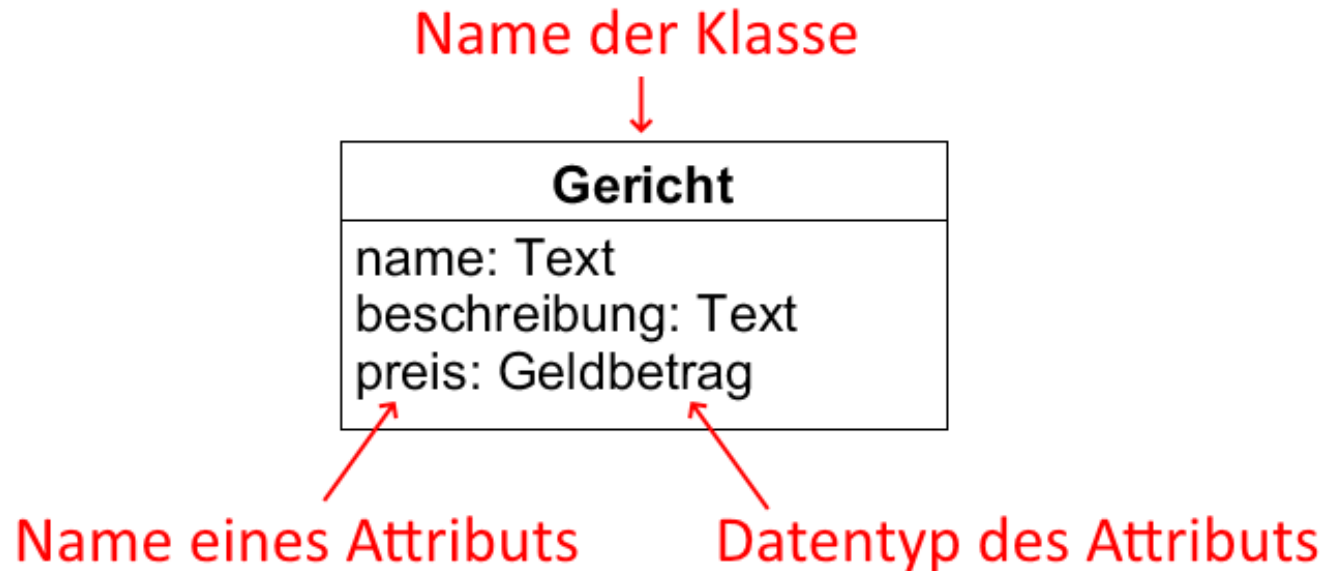
Klasse



Begriff „Klasse“

- Eine **Klasse** beschreibt eine Art von Objekten.
 - Beispiel:
Die Klasse „Gericht“ beschreibt Gericht-Objekte.
- Eine Klasse definiert **Attribute**, die alle Objekte dieser Klasse haben.
 - Jedes Attribut hat einen **Namen** und einen **Datentyp**.
 - Beispiel für Datentypen:
Attribut „beschreibung“ ist ein Text.
Attribut „preis“ ist eine Geldbetrag.
- Jedes Objekt gibt an, zu welcher Klasse es gehört.

Darstellung von Klasse und Objekt



Autor / Quellen

Autor:

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

