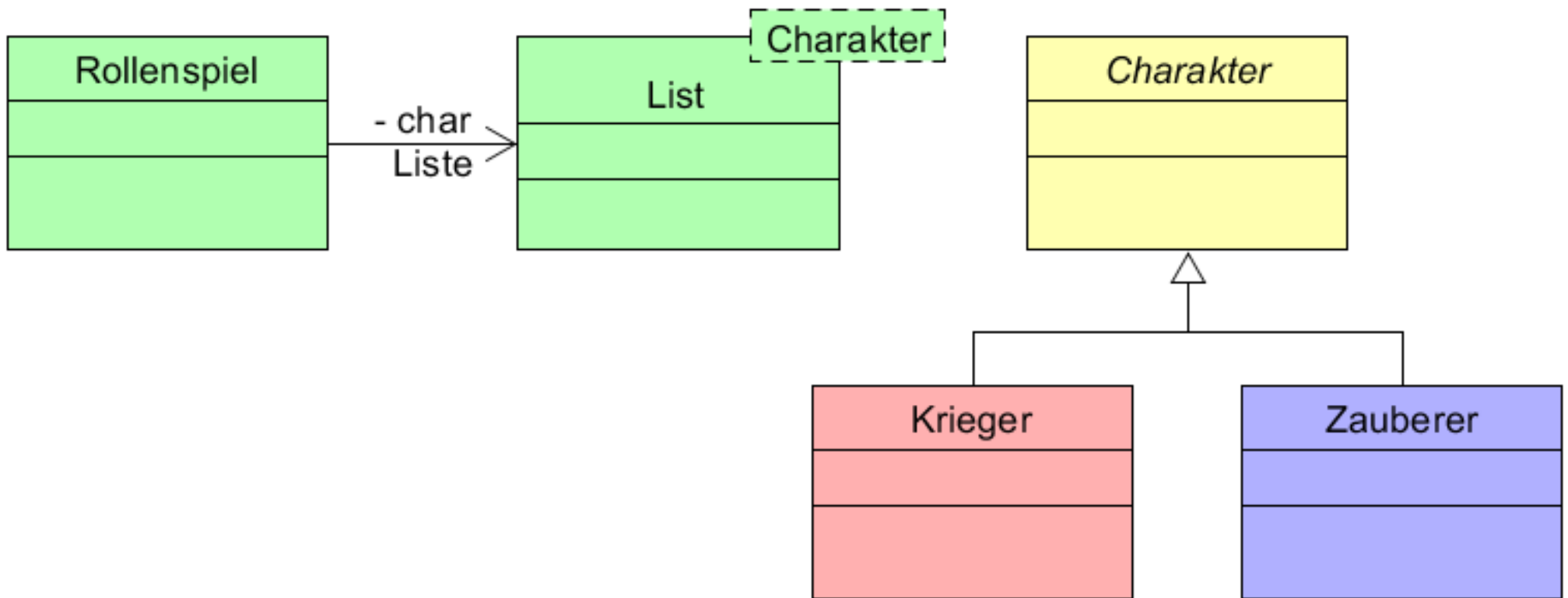
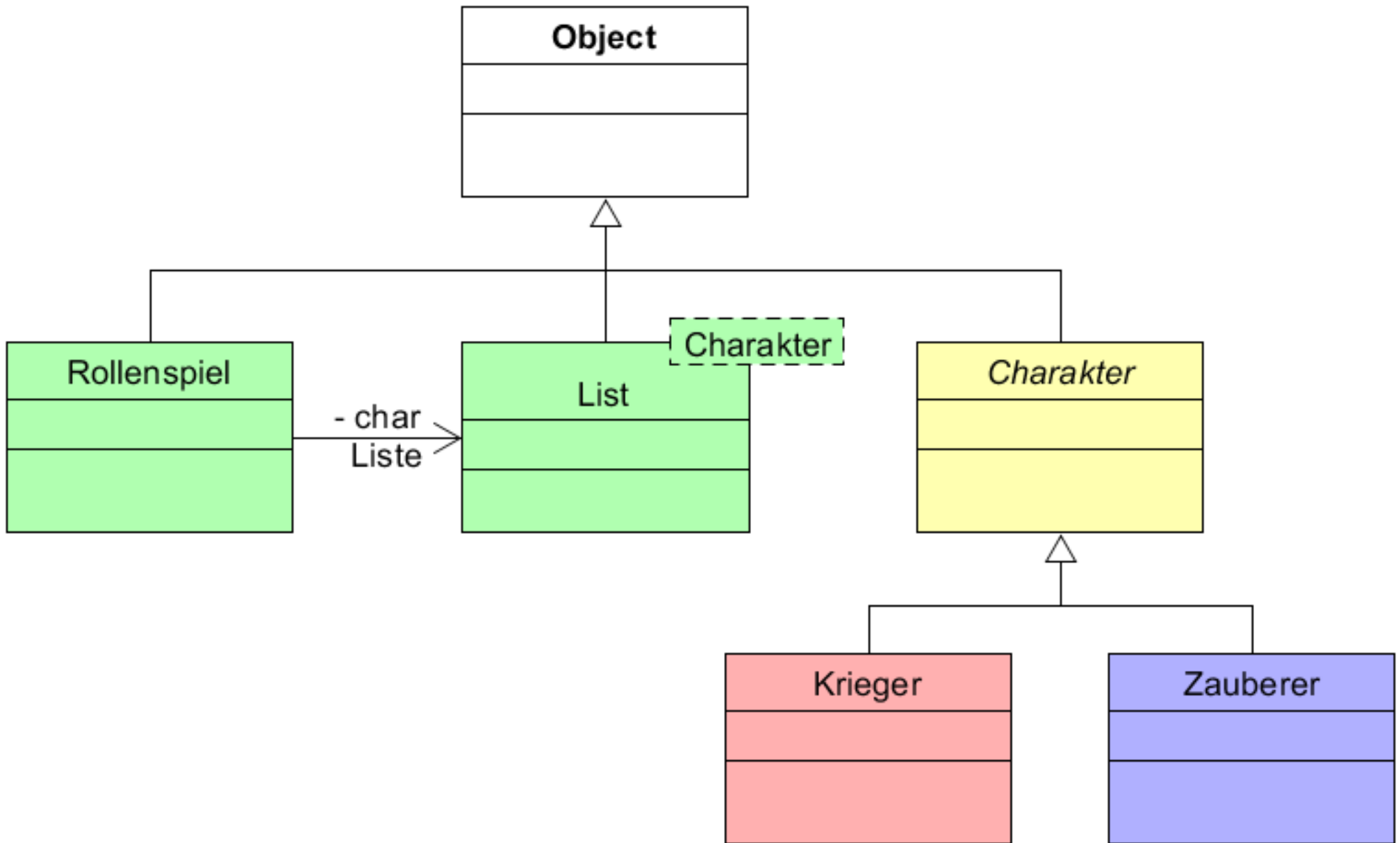


Die Klasse „Object“

Beispiel: Projekt mit Vererbung



Java: Jede Klasse erbt von „Object“



Klasse Object

Oberklasse **aller** Klassen in Java

Wird **automatisch** als Oberklasse gesetzt, wenn keine andere Oberklasse angegeben wird.

Stellt einige **Methoden** zur Verfügung, die dadurch alle Klassen haben:

Object
+ Object() + equals(pObj: Object): boolean + getClass(): Class + toString(): String ...

Methoden der Klasse Object

boolean **equals**(pObj: Object)

für den inhaltlichen Vergleich von Objekten

Class **getClass**()

gibt die Klasse eines Objekts zurück

String **toString**()

gibt einen Text zurück, der das Objekt beschreibt

(und noch einige weitere)

Man kann diese Methoden in jeder Klasse

überschreiben, d.h. für die Klasse anpassen.

Nutzen der Klasse Object

1. Jede Klasse hat die Methoden der Klasse Object.
2. Man kann man die Klasse Object für **Datenstrukturen** verwenden:

```
public class Beispiel
{
    private List<Object> listeFürAlles;
    ...
}
```

In diese Liste kann man Objekte jeder beliebigen Klasse einfügen, z.B. Krieger, Zauberer, aber auch Sprites, Konten, Mitarbeiter, Gabelstapler usw.

Ob diese Flexibilität nützlich ist, ist jedoch fraglich.

Autor / Quellen

Autor:

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

