

# Wie KLASSEN, Objekte und Programme zusammenhängen

## KLASSE



## Objekte



Eine **KLASSE** ist die **Vorlage** für viele ähnliche Objekte.

Objekte gehören zu einer KLASSE. Alle Objekte einer KLASSE haben die gleichen **Methoden** und **Attribute** (aber oft verschiedene **Attributwerte**).

6. Klasse

Programm bestimmt, was **tatsächlich** geschieht, z.B.:

Vorderrad: KREIS  
Hinterrad: KREIS  
Karosserie: KREIS

Vorderrad.strecken (2)  
Hinterrad.strecken (2)

Wiederhole 10 mal:

Karosserie.Füllfarbesetzen = rot  
Karosserie.Füllfarbesetzen = blau

\*Wiederhole

Wiederhole 50 mal:

Karosserie.verschieben (0, 1)  
Vorderrad.verschieben (0, 1)  
Hinterrad.verschieben (0, 1)

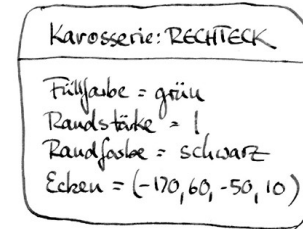
\*Wiederhole

Karosserie.drehen (90)

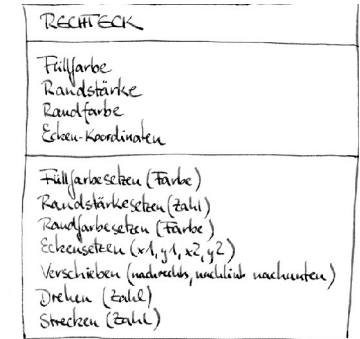
In einem Programm wird bestimmt, welche Methoden in welcher Reihenfolge und wie oft aufgerufen werden. Ein Programm besteht vor allem aus Objektdefinitionen, Methodenaufrufen und Angaben darüber, wie oft oder unter welcher Bedingung etwas geschieht.

7.+9. Klasse

## Objekte



## KLASSE



Objekte haben **Attributwerte**, KLASSEN natürlich nicht.

Methoden bestimmen, was Objekte einer KLASSE theoretisch tun können. Man muss sie **aufrufen**, damit sie **ausgeführt** werden.

6. Klasse