

Klassen und Methoden

Kapitel 2 im Buch, Seiten 51-96. Den für die Übungen dieses Kapitels nötigen Beispielcode findest du hier:

- [Naiver Ticketautomat](#)
- [Besserer Ticketautomat](#)
- [Aufgabe 2.83 "Buch"](#)

Zentrale Konzepte:

- **Objekterzeugung:** Manche Objekte benötigen weitere Infos, um sie zu instanzieren.
- **Datenfeld:** Was versteht man unter einem Datenfeld? Warum ist die Bezeichnung "Instanzvariable" eine gute Benennung?
- **Kommentar:** Wie bringt man Kommentare an, warum mache die Sinn (auch wenn man es kaum glauben mag...)
- **Konstruktor:** Was gibt es über Konstruktoren zu wissen?
- **Sichtbarkeit/Lebensdauer** von Variablen: Was versteht man unter der "Sichtbarkeit" einer Variablen, was unter der "Lebensdauer"?
- **Zuweisung:** Was ist eine Wertzuweisung? Was passiert da im Hauptspeicher des Rechners?
- **Signatur:** Worauf bezieht sich der Begriff "Signatur"?
- **Sondierende/Verändernde** Methode: Was versteht man sondierenden/verändernden Methoden. manche Leute nenne die etwas despektierlich "Getter" und "Setter" - passt das?
- **Bedingte Anweisung:** Was ist eine bedingte Anweisung, wie sieht diese syntaktisch in Java aus.
- Was ist ein **Boolscher Ausdruck**?
- **Lokale Variable:** Was ist eine lokale Variable, was kann man über ihre Sichtbarkeit und Lebensdauer sagen?



(A1)

Material

[kapitel02.odp](#) 512.6 KiB 22.09.2021 19:59
[kapitel02.pdf](#) 238.5 KiB 22.09.2021 19:59

From:
<https://www.info-bw.de/> -

Permanent link:
<https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:bluej:kap02:start?rev=1632340919>

Last update: 22.09.2021 20:01



