

Objektinteraktion

Kapitel 3 im Buch, Seiten 97-130. Den für die Übungen dieses Kapitels nötigen Beispielcode findest du hier:

- [Nummernanzeige](#)
- [Zeitanzeige](#)
- [Zeitanzeige GUI](#)
- [Mail-System](#)

Zentrale Konzepte:

- **Abstraktion:** Details ausblenden, um übergeordnete Strukturen zu erkennen und zu implementieren.
- **Modularisierung:** Sinnvolle Zerlegung eines Problems in lösbare Einzelprobleme
- **"Klassen definieren Typen":** Ein Klassenname kann als Typ für eine Variable verwendet werden, diese Variablen enthalten dann Objekte der Klasse. Mache dir nochmals die Beziehung zwischen "Klasse" und "Objekt" klar.
- **Klassendiagramm:** Klassendiagramme einer Anwendung veranschaulichen die Klassen und deren Beziehungen zueinander.
- **Objektdiagramm:** Zeigt Objekte eine Anwendung und ihre Beziehung zu einem bestimmten Zeitpunkt der Ausführung einer Anwendung.
- **Objektreferenz:** Variablen von Objekttypen speichern Referenzen auf Objekte.
- **Primitiver Typ:** Was versteht man unter einem primitiven Datentypen? Beispiele?
- **Objekterzeugung:** Wie können Objekte andere Objekte erzeugen?
- **Überladen:** Was versteht man über "überladen" z.B. einer Methode? Gibt ein Beispiel an.
- **Externe/Interne Methodenaufrufe:** Was versteht man unter externen/internen Methodenaufrufen?
- **Debugger:** Was ist ein Debugger?

Außerdem solltest du dir einen Überblick über die **logischen Operatoren** in Java verschaffen.



(A1)

Bearbeite das Kapitel 3 im Buch bis einschließlich des Abschnitts 3.12.3 (Uhrenbeispiel).

- **Lies den Lehrtext zum Uhrenbeispiel genau durch.** Denke stets über das Gelesene nach, prüfe ob du die Inhalte wirklich verstanden hast - ob sie sich also in das Bild einfügen, dass du vom Programmieren hast, ohne dass es zu Widersprüchen führt.
- **Bearbeite alle Übungen** und speichere deinen Fortschritt durch Commits in einem git-Repo.
- Erstelle zu den zentralen Konzepten einen knappen Heftaufschrieb, in dem du stichwortartig für dich selbst (vielleicht mit einem Beispiel) festhältst, was mit dem jeweiligen Konzept gemeint ist.

Lösungsvorschläge zu den Aufgaben im Buch - Kapitel 3

From:

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

Permanent link:

<https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:bluej:kap03:start>

Last update: **08.10.2024 07:55**

