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 instanziieren.
- **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?

Material

[n/a: Keine Treffer]

From:
https://wiki.qg-moessingen.de/ - **QG Wiki**

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:bluej:kap02:start?rev=1632340833

Last update: **22.09.2021 22:00**