14.09.2025 13:26 1/2 Klassen und Methoden

## 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?



(A1)

Bearbeite die Aufgabe 2.83 bis 2.92 auf Seite 94f

- Wenn du mit Git arbeitest: Klone das |Repo zur Buch Aufgabe, erstelle ein eigenes Repo, ändere den origin und pushe den Ausgangszustand. Ohne Git: Lade die Projektdateien herunter und entpacke Sie.
- Bearbeite die Aufgaben. Wenn du mit Git arbeitest: Erstelle für jede Zwischenlösung (jede Lösung einer Aufgabe) einen Commit. Pushe dein Ergebnis.



 $update: \\ 22.09.2021 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start \ https://wiki.qg-moessingen.de/faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: kap 02: start ?rev = 1632341743 \\ faecher: informatik: oberstufe: bluej: bluej$ 

## (A2)

Bearbeite die Aufgabe 2.93 und 2.94. Wenn du mit Git arbeitest: Lege ein Repo an, in dem du deine Lösungen ablegst.

## **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=1632341743

Last update: 22.09.2021 22:15

