

Objektinteraktion

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

- <https://codeberg.org/qg-info-unterricht/jlmb-musiksammlung-v1>
- <https://codeberg.org/qg-info-unterricht/jlmb-musiksammlung-v2>
- <https://codeberg.org/qg-info-unterricht/jlmb-musiksammlung-v3>
- <https://codeberg.org/qg-info-unterricht/jlmb-musiksammlung-v4>
- <https://codeberg.org/qg-info-unterricht/jlmb-musiksammlung-v5>

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 einer 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.

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

Permanent link:
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:bluej:kap03:start?rev=1633004778>

Last update: 30.09.2021 14:26

