Objektinteraktion

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

- Musiksammlung v1
- Musiksammlung v2
- Musiksammlung v3
- Musiksammlung v4
- 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 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.

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

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:bluej:kap03:start?rev=1633004846

Last update: **30.09.2021 14:27**