

Geheimnisprinzip

Unter dem Geheimnisprinzip versteht man die Absicht, die internen Details der Implementierung einer Klasse nach außen hin zu verbergen.

Dies wird dadurch erreicht, dass die Datenfelder mit dem Zugriffsmodifikator *private* definiert werden. Hierdurch kann nur die Klasse selbst direkt auf die **Datenfelder** zugreifen, sowohl lesend als auch speichernd.

Der Zugriff erfolgt über sogenannte Getter-/Setter-Methoden.

Das Geheimnisprinzip bietet folgende Vorteile:

- der Benutzer der Klasse muss sich nicht mit der genauen Implementierung der Klasse auskennen (Stichwort **Modularisierung**).
- es wird verhindert, dass ein Benutzer sich zu stark auf die Details der Implementierung verlässt und man diese als Autor der Klasse später nicht ohne weiteres ändern könnte.
- durch den indirekten Zugriff über eine Setter-Methode kann verhindert werden, dass das Datenfeld einen unsinnigen Inhalt annimmt.

Allerdings können Datenfelder auch mit anderen Zugriffsrechten angelegt werden, hier die komplette Übersicht:

- **public** – (engl. öffentlich), unbeschränkter Zugriff
- **protected** – (engl. geschützt), Zugriff nur von der Klasse sowie von Unterklassen (Klassen, die **erben**)
- **private** – (engl. privat), nur die Klasse selbst kann es sehen
- **package** – (engl. Paket), innerhalb des Pakets sichtbar

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

Permanent link:
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:glossar:geheimnisprinzip:start?rev=1649162514>

Last update: **05.04.2022 14:41**

