

# Klasse

In der objekt-orientierten Programmierung ist die Klasse quasi die Gussform, um gleichartige **Objekte** zu erzeugen.

Dabei definiert sie:

- mit Hilfe der **Datenfelder**, welche Eigenschaften die Objekte besitzen.
- mit Hilfe der **Konstruktoren**, wie neue Objekte erzeugt werden können.
- mit Hilfe von **Methoden**, wie mit den Objekte interagiert werden kann.

Eine Klasse besteht dabei aus einer Signatur (erste Zeile) und dem Rumpf.\\Eine Klasse Beispiel ist wie folgt aufgebaut:

```
public class Beispiel
{
    // Datenfelder

    // Konstruktoren

    // Methoden
}
```

Die Reihenfolge (erst Datenfelder, dann Konstruktoren und abschließend Methoden) ist dabei beliebig, aber durch obige Konvention festgelegt.

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

Permanent link:  
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:glossar:klasse:start?rev=1648108890>

Last update: **24.03.2022 09:01**

