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.
- Konstruktoren, wie neue Objekte erzeugt werden können.
- Methoden, wie mit den Objekten 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=1648108976

Last update: **24.03.2022 09:02**