

Objekt

Ein Objekt in Java modelliert ein Objekt aus einem Anwendungsbereich.

Zur Erzeugung eines Objekts benötigt man eine **Klasse**. Das Objekt wird auch Instanz der Klasse genannt. Dabei ist die Anzahl der Instanzen einer Klasse nicht beschränkt. Jedes Objekt besitzt einen eigenen, unabhängigen Satz von **Datenfeldern**.

Bei der Deklaration eines neuen Objekts wird dem Objekt ein **Typ** und ein Name zugewiesen, mit dessen Hilfe man auf das Objekt zugreifen kann. Bei der Initialisierung wird mit Hilfe von *new* der **Konstruktor** der Klasse aufgerufen und ein Objekt erzeugt:

```
// Deklaration
Hund bello;
// Initialisierung
bello = new Hund();
// Zuweisung
Hund wuffi = bello;
```

Der Name eines Objekts entspricht jedoch nicht dem Objekt selbst, sondern ist eine Referenz auf das Objekt. Mit Hilfe der Zuweisung oben hat man also nicht etwa eine Kopie des Hundes bello erzeugt, sondern nur eine zweite Möglichkeit geschaffen, wie man auf den selben Hund zugreifen kann.

Wird ein Objekt nicht mehr benötigt, wird der benötigte Speicher automatisch frei gegeben.

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

Permanent link:
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:glossar:objekt:start?rev=1649164462>

Last update: **05.04.2022 15:14**

