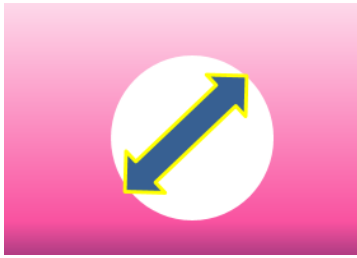


FACHBEGRIFFE DER OBJEKTORIENTIERUNG



Objekt? = Kreis 1
Attribut? = Größe/Durchmesser
Attributwert? = 3 cm
Methode? = DurchmesserSetzen()

Begriff	Bedeutung
Vektorgrafik	Computergrafik, zusammengesetzt aus geometrischen Formen (Objekten) wie Kreis, Rechteck, Linien usw.
Klasse	<p>Objekte einer Klasse verfügen über die gleichen Attribute (Eigenschaften) Sie unterscheiden sich durch unterschiedliche Attributwerte (Eigenschaftswert).</p> <p>Beispiel: Die Objekte Kreis1, Kreis2, Kreis3 usw. gehören zur Klasse KREIS.</p> <p>Kreis1, Kreis2, Kreis3 usw. verfügen über das gleiche Attribut „Durchmesser“ und gehören deshalb zu der Klasse KREIS.</p> <p>Kreis1 hat den Durchmesser = 2 cm Kreis2 hat den Durchmesser = 4 cm Kreis3 hat den Durchmesser = 6 cm</p> <p>Alle Kreise (Objekte) unterscheiden sich durch den Attributwert.</p>
Objekt	Gegenstand, Person, Form usw.
Attribut	<p>Eigenschaft eines Objekts.</p> <p>Beispiele: Durchmesser, Rahmenlinienfarbe, Rahmenlinienstärke, Rahmenlinienart, Füllfarbe usw.</p>
Attributwert(e)	<p>Eigenschaft des Attributs.</p> <p>Beispiele: 2 cm, rot</p>
Methode	<p>Mit Hilfe einer Methode kannst Du den Attributwert eines Attributs ändern.</p> <p>Beispiel: DurchmesserSetzen(5 cm)</p>

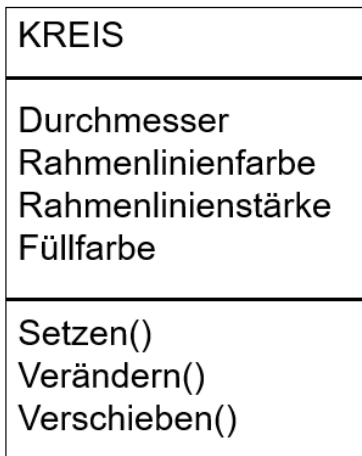
Vorname Nachname:

Klasse:

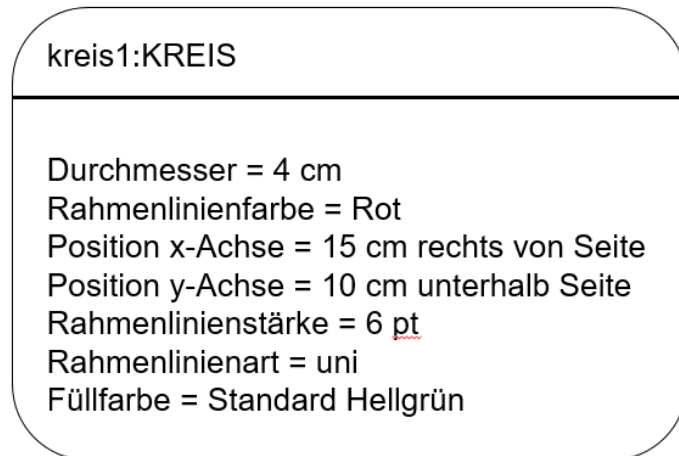
Datum: 21.06.2023

KLASSENKARTE UND OBJEKTKARTE

KLASSENKARTE



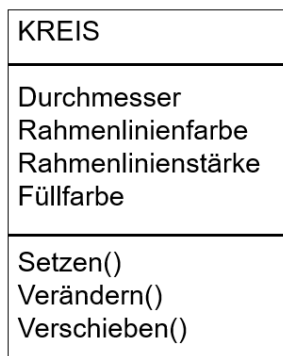
OBJEKTKARTE



Klassen und Objekte werden mit Hilfe von **Karten** dargestellt. Diese Art der Darstellung ist übersichtlicher und strukturierter als eine Fließtextangabe.

Klassenkarte

Die Klassenkarte ist rechteckig.



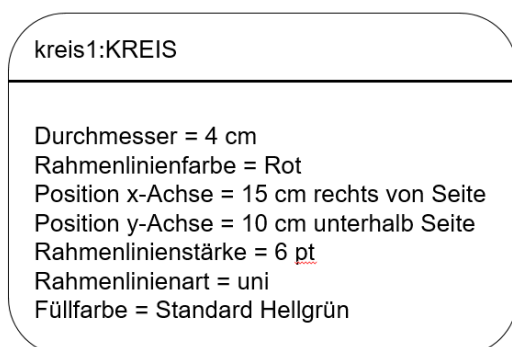
KLASSENNAME in Großbuchstaben

Attribute (Eigenschaften) dieser Klasse.

Methoden

Objektkarte

Die Objektkarte hat immer abgerundete Ecken.



Objektname:KLASSENNAME

Attribute = Attributwert