

Objektorientierung

Darstellung von Objekten der realen Welt als Objekte in der Programmierung

Objekt hat ...

1. Eine **Objektidentität**, die es von anderen Objekten unterscheidet
2. Einen **Kontext**, d.h. ein Objekt kennt andere Objekte, zu denen es in Beziehung steht
3. Einen **Objektzustand**, bestimmt durch die Werte der Attribute eines Objekts und dessen Beziehungen zu anderen Objekten
4. Ein **Objektverhalten**, bestimmt durch eine Reihe von Methoden des Objektes

Der **Zustand** eines Objekts: Umfasst die **Attribute** und ihre **aktuellen Werte** und deckt die **relativen Beziehungen** ab

Das **Verhalten** eines Objekts: Wird durch **Methoden** definiert, **Änderungen oder Abfragen** nur durch Methoden möglich

Die Eigenschaft, die ein Objekt von allen anderen Objekten unterscheidet, wird als Identität bezeichnet.

drei **Grundprinzipien** der Objektorientierung: **Datenkapselung** | **Vererbung** | **Polymorphie**

Revision #2

Created 27 September 2022 07:11:33 by Merith Holtmann

Updated 27 September 2022 08:13:14 by Merith Holtmann