

Klassen:

Objekte, die gleiche Eigenschaften besitzen lassen sich durch Klassen beschreiben.

Beispiel: Die Klasse *Auto*

Aus den Klassen lassen sich dann spezielle Objekte ableiten. Diese Objekte erhalten einen Namen.

Beispiel: a1 ist ein Objekt der Klasse Auto

Objekte:

Attribute sind Objekteigenschaften

Methoden verändern Attribute

Niemals **Attribute** und **Attributwerte** verwechseln:

Beispiel:

Attribut der **Klasse** Auto ist **hersteller**

Attributwert von **hersteller** ist **mercedes**;

Zuweisung eines Attributwertes für ein Objekt (Punkttrennung von Objekt und Attribut)

Schreibweise: **Objektname**.**Attribut** = **Attributwert**

Beispiel : Objekte der **Klasse** Haus: haus1, haus2

Das haus1 wird in der Farbe weiß gebaut (initialisiert)

haus1.**farbe**= **weiß**

Objekt der Klasse Konto: konto1

konto1 wird mit einem Kontostand von 20000 Euro eröffnet

konto1.**kontostand** = **20000**

Attributwerte können nachträglich durch **Methoden** geändert, verglichen, oder angezeigt werden.

Beispiel:

konto1.**einZahlen**(**150.86**)

(erhöht den Kontostand von **konto1** um **150.86** ?)

Baumstrukturen:

Ordner können Ordner und Dateien enthalten.

Dateien können sich nicht gegenseitig enthalten.