

# OOP Begriffe

## Klassen und Objekte

Klassen:	Objekte:
<i>Beschreibung der Eigenschaften und des Verhaltens von Objekten</i>	<i>Konkretes Exemplar einer Klasse</i>
	<i>new erzeugt ein neues Objekt</i>

```
public class Program {  
    public void main () {  
        Computer c;  
        c = new Computer();  
    }  
}
```

## Variablen

Variable:
<i>Platzhalter für ein Objekt (innerhalb einer Methode).</i>

```
public class Program {  
    public void main () {  
        Computer c;  
        c = new Computer();  
    }  
}
```

## Methodenaufruf

Methodenaufruf:	Parameterliste:
<i>Von Objekten in Variablen</i>	<i>Nach dem Methodennamen</i>
<i>können Methoden aufgerufen werden. Ein Methoden-</i>	<i>folgt in Klammern die</i>
<i>beginnt mit einem Punkt,</i>	<i>Parameterliste. Einzelne</i>
<i>gefolgt vom Methoden-</i>	<i>Parameter werden durch</i>
<i>namen.</i>	<i>Komma getrennt. Parameter</i>
	<i>steuern den Methodenaufruf.</i>

```
public class Program {  
    public void main () {  
        Computer c;  
        c = new Computer();  
        c.print("Hallo Welt!");  
    }  
}
```