

Klassen

Einleiten einer Klasse Name der Klasse (groß geschrieben)

Attribute

= Eigenschaften
eines Objektes

Konstruktoren

= Methoden, die
nur beim Erzeugen
eines Objekts auf-
gerufen werden

Methoden

= Aktionen von
Objekten

UML-Diagramm

Wuerfel

comp:Computer
wuerfelanzeige:StageObject
augenzahl:Integer

Wuerfel(stage:StageObject, xp:Integer, yp:Integer, scalefactor:Integer)
wuerfeln()
letzteAugenzahl():Integer

```
public class Wuerfel
{
    // Anfang Attribute
    private Computer comp;
    private StageObject wuerfelanzeige;
    private Integer augenzahl;
    // Ende Attribute

    public Wuerfel (Stage stage,
                   Integer xp,
                   Integer yp,
                   Integer scalefactor)
    {
        // ...
    }

    public VOID wuerfeln ()
    {
        // ...
    }

    public Integer letzteAugenzahl ()
    {
        // ...
        return augenzahl;
    }
}
```

Deklaration eines Attributs

1. Schlüsselwort **private**
2. Klasse des im Attribut gespeicherten Objekts
3. Name des Attributs (klein geschrieben)

Konstruktorkopf

1. Schlüsselwort **public**
2. Name des Konstruktors = Name der Klasse
3. Parameterliste

Konstruktorrumpf

Methodenkopf

1. Schlüsselwort **public**
2. Klasse des Rückgabewerts
(VOID = kein Rückgabewert)
3. Name der Methode (klein geschrieben)
4. Parameterliste [() = keine Parameter]

Methodenrumpf

Hat die Methode einen Rückgabewert, so wird mit **return** ein Objekt zurückgegeben.