

Wiederholung: Klassen und Kontrollstrukturen in Java

Grundgerüst einer Klasse

```
1  public class Klassenbezeichner{
2
3      private int ganzzahl = 0;
4      private double kommazahl;
5      private String text;
6      private boolean wahrheitswert = true;
7
8      public Klassenbezeichner(double neueKommazahl,
9                               String neuerText){
10         kommazahl = neueKommazahl;
11         text = neuerText;
12     }
13
14     public void methodeOhneRückgabewert(){
15         ...
16     }
17
18     public int methodeMitRückgabewert(){
19         int zahl = 1;
20         ...
21         return zahl;
22     }
23
24     public void methodeMitParameter(int zahl, String text){
25         ...
26     }
```

Deklaration der Attribute und ggf. Initialisierung

Konstruktor (zur Erzeugung von Objekten) ggf. mit Initialisierung der Attribute

Wertzuweisung:
Links wird der Wert der rechten Seite abgespeichert

Kontrollstrukturen

Einseitig bedingte Anweisung

```
if (Bedingung) {
    ...
}
```

Zweiseitig bedingte Anweisung

```
if (Bedingung) {
    ...
}
else {
    ...
}
```

Bedingte Wiederholung

```
while (Bedingung) {
    ...
}
```

Wiederholung mit fester Anzahl

```
for (int i = 0; i < 5; i = i+1) {
    ...
}
```

Bedingungen: $a < b$, $a > b$, $a \leq b$, $a \geq b$, $a == b$, $a != b$

Verknüpfung von Bedingungen durch logische Ausdrücke: $A \ \&\& \ B$, $A \ || \ B$, $!A$

Arbeitsauftrag zur Wiederholung

Rufe die Seite www.java9d.infobauer.de in einem Browser auf!

Bearbeite zur Wiederholung: **09.03.2023: Java-Einführung: Erste eigene Klasse** (PDF-Datei)

Die BlueJ-Vorlage findest Du in Tausch → Klassen → 10d → 10doraInfBAU

(Kopiere den Ordner „Java_01_Objekte_Vorlage“ in Dein Home-Laufwerk, öffne dort die BlueJ-Datei.)