

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; ← Wertzuweisung:  
12     }  
13         Links wird der Wert der rechten  
14         Seite abgespeichert  
15  
16  
17     public void methodeOhneRückgabewert() {  
18         ...  
19     }  
20  
21     public int methodeMitRückgabewert() {  
22         int zahl = 1; ← lokale Variable  
23         ...  
24         return zahl;  
25     }  
26  
27     public void methodeMitParameter(int zahl, String text) {  
28         ...  
29     }  
30 }
```

Deklaration der Attribute
und ggf. **Initialisierung**

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

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.)