

# LU07a - Objekte

## Einleitung

Objekte sind das zentrale Werkzeug in JavaScript, um Daten zu strukturieren und Funktionen zu bündeln. Sobald es um irgendetwas Komplexeres geht als simple Zahlen oder Zeichenketten, wird das Thema *Objekte* unumgänglich.

## Was ist ein Objekt

Objekte sind Abbildung von realen Personen oder Gegenständen, allerdings abstrahiert auf die für das Programm relevanten Eigenschaften. Objekte bestehen aus einer Kombination aus

- Key (Schlüssel) – der Name
- Value (Wert) – kann alles sein: Zahl, String, Funktion, Array, wieder ein Objekt ...

Objekte helfen, zusammengehörige Informationen sauber zu bündeln. Statt 10 lose Variablen separat behandeln zu müssen, wird alles einfach in Objekte reingepackt. Beispielsweise gehören **ARRAYS** zu den **Objekten**.

Es gibt einige Wege, um Objekte zu erstellen. Innerhalb des Moduls 288 werden wir uns mit dem Standardweg beschäftigen, dem sogenannten **Object-Literal**.

**Beispiel:** Das nachfolgende Objekt ist ein Tesla, Baujahr 22, und hat eine Methode, die „Wrrrumm!“ macht, wenn es fährt. Wir sehen also, dass dieses Objekt *auto*, ähnlich dem realen Objekt, aus Eigenschaften (Marke, baujahr) und Fähigkeiten (fahren) besteht.

```
const auto = {
  marke: "Tesla",
  baujahr: 2022,
  fahren() {
    console.log("Wrrrumm!");
  }
};
console.log(auto.fahren());
```

## Warum sind Objekte so wichtig?

- Sie strukturieren Daten (z. B. User, Produkt, Bestellung ...)
- Sie erlauben Verhalten (Methoden)
- Sie bilden die Grundlage von Arrays, Funktionen, DOM-Elementen, Maps, Sets usw.
- JavaScript selbst basiert intern auf Objekten

Kurz: Man/Frau kommt nicht drum herum. Wirklich nicht!!

# Zugriff auf Objekte

Es gibt zwei Möglichkeiten, um auf Objekte zuzugreifen.

- **Punktnotation:** Bsp.: `auto.baujahr = 2020;`
- **Klammernotation:** Bsp.: `auto['baujahr'] = 2020;`

# Objekte manipulieren

Objekte sind auch deswegen praktisch, weil man eine Manipulationen mit ihnen durchführen kann.

- **Eigenschaften ergänzen:** Bsp.: `auto.farbe = „rot“;`
- **Löschen von Eigenschaften:** Bsp.: `delete auto.baujahr;`

# Lernvideos

- Lernvideo „Was sind normale Objekte?“ - 3 Minuten: [Was sind normale Objekte?](#)
- Lernvideo „Objekte in JavaScript - Basiswissen“ - 16 Minuten: [Objekte in JavaScript - Basiswissen](#)

# Zusatzmaterial

- [W3School- JavaScript Objects](#)
- [SelfHTML - Objekte und Ihre Eigenschaften](#)



Volkan Demir

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu07/01>

Last update: **2025/11/19 11:18**

