3. Klasse und Objekt

Im täglichen Sprachgebrauch setzen wir das konkrete Objekt - z.B. meine Logitech Maus M171 - und die Menge aller Computermäuse einander gleich.
Für die Anwendung in der OOP müssen wir aber klar unterscheiden zwischen der Beschreibung eines Objektes und dem Objekt selber. Die Beschreibung bezeichnen wir als **Klasse**, während die zur Programmausführung im Speicher verfügbare **Instanz** das **Objekt** darstellt.
Eine **Klasse** wird formal mittels einem Klassendiagramm beschrieben und in einer OO-Sprache wie Java, C++, Python usw. codiert.
Wird zur Laufzeit des Programms ein Objekt erzeugt, wird im Speicher eine **Instanz** der Klasse angelegt, die dann genutzt werden kann. [*Zu Instanz und Objekt werden Sie in der Learning Unit 2 mehr erfahren.*]

Eine Klasse stellt den Bauplan für ein Objekt dar.

Beispiel 1.2: Anleitung für den Zusammenbau einer Lego®-Figur

Bauplan	**Produkt**
beschreibt Klassen und Beziehungen	ist das nutzbare Objekt
Abb 1.5: Bauplan	*Abb 1.6:* Objekt

© René Probst

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/archiv/m320/learningunits/lu01/theorie/lu1-kapitel_3?rev=1788091600

Last update: **2026/08/30 14:06**