2025/11/14 09:20 1/2 Merkblatt: Objekt

Merkblatt: Objekt

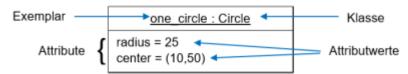
Definition

Ein Objekt ist eine im laufenden System konkret vorhandene und aktive (agierende) Einheit. Jedes Objekt ist ein Exemplar einer Klasse. Ein Objekt zeichnet sich aus durch



- 1. Eigenschaften (Attribute)
- 2. Fähigkeiten (Operationen / Methoden)
- 3. Zustand (momentane Werte aller Attribute)

Notation eines Objekts



Ein Objekt ist ein im Speicher vorhandenes Element. Dies wird in der UML durch <u>unterstreichen</u> des Namens signalisiert.

Exemplarname

Eine Objekt-Referenz wird wie ein Attribut im Kontext einer anderen Klasse deklariert.

```
one_circle = None  # deklariert aber noch kein Wert zugewiesen
```

Erzeugung

Zur Laufzeit muss ein Objekt erzeugt werden, bevor es zur Nutzung bereitsteht.

```
one_circle = Circle(10.0) # Kreis mit Radius 10.0 erzeugen.
```

Attribute und Attributwert

Die Attribute sind – in diesem Moment, diesem Zustand – mit den entsprechenden Werten zu setzen. Das Setzen von Attributen erfolgt über den Konstruktor und/oder über die entsprechenden Operationen des Objekts.

```
one_circle = Circle(10.0)  # Wert wird beim Erzeugen als Parameter
geliefert
```

one circle.center = [5, 15]

Wert wird über setter-Methode zugewiesen

Klasse und Objekt



Es können mehrere Objekte der gleichen Klasse erzeugt (instanziert) werden. Ein Objekt muss nicht zwingend mit einem Exemplarnamen versehen sein. Für eine Übersicht dürfen

- Attribute und Methoden bei der Klasse bzw.
- Attribute und Werte beim Objekt

weggelassen werden.



From:

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

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/modul/m320 2024/merkblaetter/objekt

Last update: 2024/08/12 06:51



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/14 09:20