



Merke:

Java ist eine objektorientierte Programmiersprache. Wie bei jeder Sprache, muss man sich dazu einige Vokabeln und die Grundstruktur einer Klasse (ähnlich einem Satzbau) merken. Es folgt ein Beispiel anhand der (Fach-)Klasse *Geldkarte*.

Anstatt an einem bestimmten Objekt aufzurufen (z.B. geldkarte1) sagen wir einfach er soll die **aktuelle** geldkarteX nutzen. Dazu rufen wir Methoden mit „**this**.methodenName ();“ auf.

```
public class Geldkarte{  
  
    // Anfang Attribute  
    private String inhaber;  
    /*Quellcode hier einfügen;*/  
    // Ende Attribute  
  
    //Parameterloser Standard-Konstruktor  
    public Geldkarte(){  
  
    }  
  
    // Anfang Methoden  
    public String getInhaber(){  
        return this.inhaber;  
    }  
  
    public void setInhaber(String pInhaber){  
        this.inhaber = pInhaber;  
    }  
  
    public double getGuthaben(){  
        return 0.0; /*Quellcode hier einfügen;*/  
    }  
  
    public void setGuthaben(double pGuthaben){  
        /*Quellcode hier einfügen*/  
    }  
  
    public String aufladen(double pBetrag){  
        String mMeldung = "";  
        /*Quellcode hier einfügen*/  
        return mMeldung;  
    }  
  
    public String bezahlen(double pBetrag){  
        String mMeldung="";  
        /*Quellcode hier einfügen*/  
        return mMeldung;  
    }  
    // Ende Methoden  
}
```



Merke:

Die Datei (Klasse) heißt *Geldkarte.java* und kann in jeden einfachen Editor erstellt werden. Der Dateiname muss mit dem Klassennamen übereinstimmen!



Grundgerüst einer Klasse:

```
public class Klassenname
{
    // Anfang Attribute
    private datentyp attributname;
    // Ende Attribute

    // Default Konstruktor
    public Klassenname () {
    }

    // Anfang GETTER und SETTER-Methoden
    public String getAttributname () {
        return attributname;
    }

    public void setAttributname(datentyp pAttributname) {
        this. attributname = pAttributname;
    }
    // Ende GETTER und SETTER-Methoden

    // Anfang sonstige Methoden
    public void berechne() {
        /*berechne irgendwas...*/
    }
    // Ende sonstige Methoden
}
```

