



Objekt

Merke: Bei der Programmierung kann man nur verwenden was auch da ist. Wenn Ihrer Meinung nach Attribute oder Methoden fehlen, müssen Sie diese hinzufügen!

Methode

Regel: Methoden werden immer an Objekten aufgerufen!

```
person1.karteEingeben();
```

Methoden einer Klasse 6. Schritt: Teilhandlungen zuordnen!

Person
personID: String ; nachname: String ; vorname: String ; berufsstatus: String ; geschlecht: boolean ;
karteEingeben(); personIDEingeben(); betragAuswaehlen();

Automat
automatID: String ; ort: String ;
identitaetPruefen(); betragAuszahlen(); auswahlAnzeigen(); betragAnzeigen(); karteAusgeben();

Geldkarte
geldkarteID: String ; betrag: double ;
guthabenBerechnen();

Merke: Die **Parameter-Attribute (pBetrag, pPersonID, pGeldkarteID)** wurden aus Platzmangel weggelassen!

Methoden: Teilhandlungen und Handlungen

Handlung: bezahlen() {

Teilhandlungen: person1.karteEingeben();

```

person1.personIDEingeben();
automat1.identitaetPruefen();
automat1.auswahlAnzeigen();
person1.betragBestaetigen();
geldkarte1.guthabenBerechnen();
automat1.betragAnzeigen();
automat1.karteAusgeben();
}

```

Klassenname

Attribute mit Datentyp

Merke: Die **Parameter-Attribute (pBetrag, pPersonID, pGeldkarteID)** wurden aus Platzmangel weggelassen!