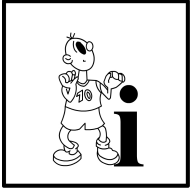




Java ist eine objektorientierte Programmiersprache. Wie bei jeder Sprache, muss man sich dazu einige Vokabeln und die Grundstruktur einer Klasse (ähnlich einem Satzbau) merken. Es folgt ein Beispiel anhand der Klasse Person.



Anstatt an einem bestimmten Objekt aufzurufen (z.B. person1) sagen wir einfach er soll die **aktuelle personX** nutzen. Dazu rufen wir Methoden mit **this.methodName()** auf.

Person
personID: String; name: String; vorname: String; berufsstatus: String;
getPersonID(); setPersonID(String pPersonID); getName(); setName(String pVorname); getVorname(); setVorname(String pVorname); getBerufsstatus(); setBerufsstatus(String pBerufsstatus); eingeben(); bearbeiten(); suchen();

Merke: Die Datei (Klasse) heißt **Person.java** und kann in jeden einfachen Editor erstellt werden.

```
public class Person {  
  
    // Anfang Attribute  
    private String name;  
    private String vorname;  
    private String berufsstatus;  
    private String produktID;  
    // Ende Attribute  
  
    //Konstruktor  
    public Person(){  
    }  
  
    // Anfang Methoden  
    public String getProduktID() {  
        return produktID;  
    }  
  
    public void setProduktID(String produktID) {  
        this.produktID = produktID;  
    }  
  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
  
    public void setName(String pName) {  
        this.name = pName;  
    }  
  
    public String getVorname() {  
        return vorname;  
    }  
  
    public void setVorname(String pVorname) {  
        this.vorname = pVorname;  
    }  
  
    public String getBerufsstatus() {  
        return berufsstatus;  
    }  
  
    public void setBerufsstatus(String pBerufsstatus) {  
        this.berufsstatus = pBerufsstatus;  
    }  
  
    public void eingeben(){  
        //hier fehlt noch, was zu tun ist!  
    }  
  
    public void bearbeiten(){  
        //hier fehlt noch, was zu tun ist!  
    }  
  
    public void suchen(){  
        //hier fehlt noch, was zu tun ist!  
    }  
  
    // Ende Methoden  
}
```

Jede Klasse hat einen Konstruktor. Falls keiner Enthalten wird einer automatisch Generiert. Ohne Ihn können wir keine Objekte erstellen.