

Übung

Einführung in die Informatik: Programmierung und System- Entwicklung

31.10.05
Gefei Zhang

1

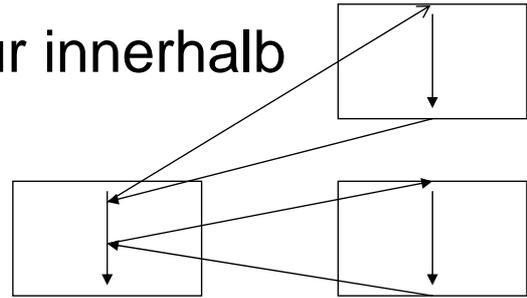
Java Programme

- Bestehen aus **Klassen**, die aus **Attributen** und **Methoden** bestehen
- **main**-Methode: Einstiegspunkt in das Programm, allerdings **nicht obligatorisch!**

2

Methoden

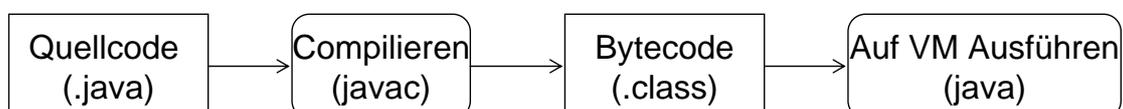
- Kopf (Deklaration): Name, Rückgabewert, Parameterliste, *Sichtbarkeit*, *statisch(?)*
- Rumpf: Anweisungen werden nacheinander durchgeführt
- Variablen: verfügbar nur innerhalb der Methode!
- Eine Methode kann andere aufrufen



3

Blackbox-Prinzip

- Interessant nur **was** gemacht wird, nicht jedoch **wie** es gemacht wird
- Verwendung überall in der Programmierung
- Beispiele: Klassen, Methoden, Compiler, Virtuelle Maschine, Betriebssystem, ...



4

Klasse Eingabe

```
public class Eingabe{  
    public static String stringEinlesen  
        (String aufforderungsString)  
    {... // interessiert nicht}  
    public static int intEinlesen  
        (String aufforderungsString)  
    {... // interessiert nicht}  
}
```

5

System.out.println()

- System: Klasse
 - out: Attribut (vom Typ PrintStream), repräsentiert **normalerweise** den Bildschirm
 - println: Methode, die, sofern vorhanden, einen Parameter zu einer temporären Zeichenkette umwandelt und dann ausgibt (Zeichenkette für den Programmierer nicht sichtbar und verschwindet nach Beendigung der Methode)
- ➔ Kein Rückgabewert! (**void**)

6