

PGdP Tutorium: Achte Stunde

Benedikt Werner

München, 12. Dezember 2017



Arten von Variablen

```

class Foo {
    int x;
    static int y;
}

void someMethod(int n) {
    int m;
}

```

int x; → Objektvariable
 (1x pro Instanz der Klasse)

static int y; → Klassenvariable
 (1x pro Klasse → 1x im ganzen Programm)

} Membervariablen

void someMethod(int n) { Parameter(variable)

int m; → Lokale Variable
 (1x pro Aufruf der Funktion)

}

Arten von Variablen

Klasse Foo

`static int y`

Instanz foo1

`int x`

`someMethod(3)`

`someMethod(5)`

Instanz foo2

`int x`

Instanz foo3

`int x`

Arten von Variablen

Klasse Dog

```
static int numberOfDogs = 3
```

Instanz Winston

```
int age = 2
```

Instanz Wau

```
int age = 1
```

Instanz Wuff

```
int age = 7
```

Instanzen von Klassen erstellen

```
class Foo {  
}
```

```
int meinInt = 3;
```

```
Foo meinFoo = new Foo();
```

↑
Datentyp der Variable

↑
Neue Instanz erstellen

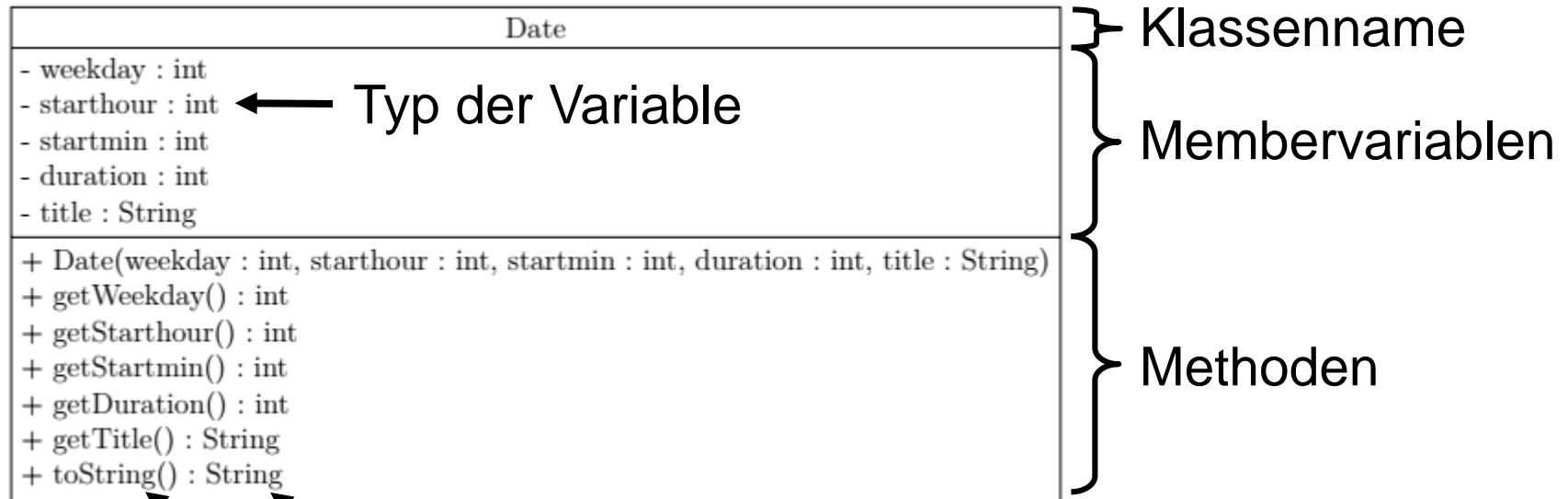
Konstruktoren

```
class Foo {  
    int y;  
    static int x;  
    public Foo(int y) {  
        this.y = y;  
    }  
}
```

Name gleich → Konstruktor
Außerdem: kein Rückgabotyp!

```
Foo meinFoo = new Foo(3);  
int meinInt = meinFoo.y;  
int klassenVariable = Foo.x;
```

Klassendiagramme



↑

+ **public**

- **private**

Rückgabetyt

Name