

Objektorientierte Beschreibung von Informationen

„Ein Objekt...
...ist was,
...hat was (Attribute mit Attributwerten)
...kann was (Methoden ausführen)“

Tisch1:RECHTECK

Länge= 2,0 cm
Breite= 1,0 cm
Füllfarbe=grau

Objektname

Attribute mit Attributwerten

„Eine Klasse ist ein Bauplan für Objekte“

Klassenname	RECHTECK
Attribute	Länge Breite Füllfarbe
Methoden	LängeSetzen(Zahl) BreiteSetzen(Zahl) FüllfarbeSetzen(Farbe)

Punktschreibweise
für Attribute : **Tisch1.Länge=2,0 cm** (Lesart: „Das Attribut für die Länge des Objekts Tisch hat den Attributwert 2 cm“)
für Methodenaufrufe: **Tisch1.FüllfarbeSetzen(rot)** (Lesart: „Die Füllfarbe des Objektes Tisch soll rot werden“)

Hierarchische Informationsstrukturen

Baum:

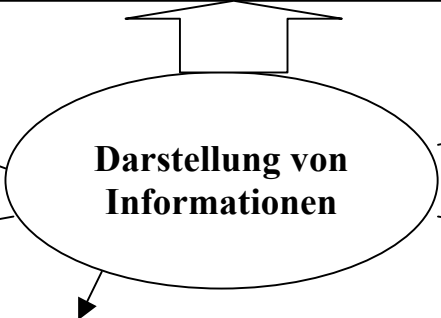
Labels: Wurzel (Wirbeltiere), Kante, Knoten (Säugetiere, Vögel, Fische), Blatt (Hund, Katze, Amsel, Forelle, Hecht).

Klassendiagramm: ORDNER und DATEI

Datei = Behälter für ein Dokument

Darstellungsarten

Text, Bild, Grafik, Wort, Film
z.B. Darstellungen als Grafik
(Kreisdiagramm, Säulendiagramm)



Grafikdokumente

Diese enthalten Objekte aus unterschiedlichen Klassen, z.B. **Bett:RECHTECK**
(Lies: „Das Objekt Bett stammt aus der Klasse RECHTECK“)

Textdokumente

Klassendiagramm: Aufbau eines Textdokuments

Objekte:

Der gestiefelte Kater

Es gab einmal ein Müller, der hatte drei Söhne, einen Kater, einen Esel und eine Mühle. Dabei waren alle Aufgaben gleich verteilt. Die Söhne mussten das Korn mahlen, der Esel war für das Getreide und das Mehl zuständig und der Kater musste die Mäuse einfangen. Als der Müller nach vielen Jahren starb, galt es nun die Erbschaft unter den drei Söhnen aufzuteilen. So bekam der Älteste die Mühle, der mittlere Sohn erhielt den Esel und der jüngere von allen den Kater.

Multimediadokumente

Klassendiagramm: Aufbau von Multimediadokumenten