

Learning Outcomes U01

Sie sind in der Lage

- die grundlegenden Eigenschaften eines Objektes zu nennen
- die Grundkonzepte der Objektorientierung an einem Beispiel zu erklären (z. B. Ampel)
- aufzulisten, was Objekte eines Programmes darstellen können
- zu erklären, was eine Klasse ist (Mengen- und Schablonensemantik)
- synonyme Begriffe für ein Objekt einer Klasse aufzulisten
- aufzulisten, durch welche Struktur- und Verhaltensmerkmale (Features) Klassen und Objekte beschrieben werden
- Klassen in Java zu "lesen"
- den Attributen von Java-Klassen (Members) die Grundkonzepte der OO zuzuordnen
- die verschiedenen Arten von Operationen zu erklären (zustandsinvariante und zustandsverändernde Methoden, Instanz- und Klassenmethoden, synchroner und asynchroner Operationsaufruf)
- Objekte in einem Java-Programm zu erzeugen
- in Java (Instanz-)Methoden auf Objekten aufzurufen

- sich eine Java-Programmierungsumgebung einzurichten
- ein Java-Programm zu übersetzen
- ein Java-Programm auszuführen