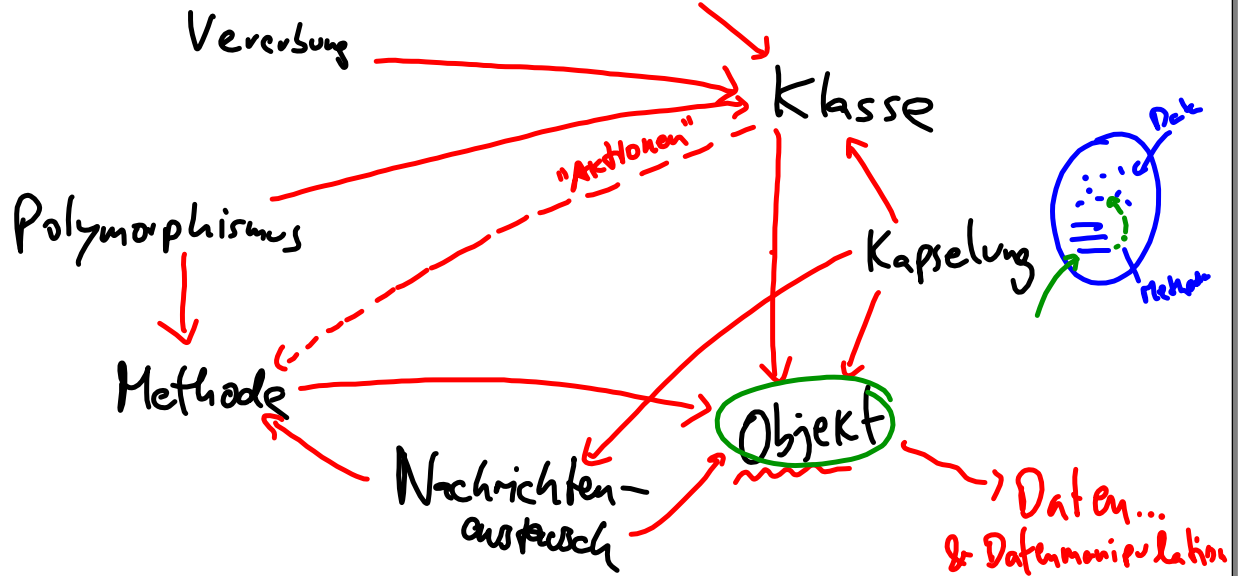


## Objektorientierte Programmierung / Modellierung Abstraktion



Point x;

x.bewegen(0,0) "Bewege das Objekt x an Pos.(0,0)"

→ bewegen(x, (0,0)) ~ "subjektorientierte Prog."

nächstes Mal: Kap. 4.1 / 4.2 aus  
 "Strictly models & objects first: Unterrichtskonzept für...  
 im Informatikunterricht" (Ira Diethelm, Dissertation 2007).