



Wintersemester 2006/07

**Einführung in die Informatik für
Naturwissenschaftler und Ingenieure**
(alias **Einführung in die Programmierung**)
(Vorlesung)

Prof. Dr. Günter Rudolph
Fachbereich Informatik
Lehrstuhl für Algorithm Engineering

**Bisher:**

Prozedurale Programmierung betrachtet, weil

- es in der industriellen Praxis noch viele C-Programme gibt, die nicht auf C++ umgestellt sondern nur gewartet werden:
 - Umstellung wg. Programmgröße zu teuer und
 - Gefahr der Einführung von Programmierfehlern bei Umstellung
 ⇒ ein Programmierer muss beide Seiten kennen
- Wesentliche Grundlagen des algorithmischen Programmierens (wie Konstruktionsprinzipien von Funktionen, Rekursionsprinzip) müssen bekannt sein, bevor fruchtbare Auseinandersetzung mit objektorientierten Konzepten von C++ möglich
 - ⇒ der Blick auf das Wesentliche wird so frei gemacht

**Probleme der prozeduralen Sichtweise**

```
#include <iostream.h>
using namespace std;

void zeigeKonto(double stand) {
    cout << "Kontostand: " << stand << endl;
}

void zeigeAlter(int alter) {
    cout << "Alter: " << alter << endl;
}

int main() {
    double g = 3129.34;    // Guthaben
    int a = 42;           // Alter
    zeigeKonto(a);
    zeigeKonto(g);
    zeigeAlter(g);
    zeigeAlter(a);
    return 0;
}
```

Ausgabe:

Kontostand: 42
Kontostand: 3129.34
Alter: 3129
Alter: 42

Beobachtung:

- unzulässige Funktionen angewandt auf Daten
→ semantischer Fehler
- Daten sind ungeschützt:
Trennung von Daten und Funktion

**Die objektorientierte Sichtweise**

natürliche Umgebung → Pflanzen, Autos, Häuser, ... (= Objekte der realen Welt)

Objekt =

„Gegenstand, mit dem etwas geschieht oder geschehen soll“ (Duden)

„Gegenstand der Erkenntnis und Wahrnehmung, des Denken und Handelns“
(Brockhaus)

⇒ reale Gegenstände, aber auch von Menschen **gedachte** Gebilde

Modell = Ausschnitt aus realer Welt



Modellbildung →

PKW	
Typ:	Sportwagen
Hersteller:	Bugatti
Farbe:	Froschgrün
Geschwindigkeit:	245 km/h

Anwendungsproblem:

⇒ Modellierung ⇒ Reduzierung auf das „Wesentliche“

„wesentlich“ im Sinne unserer Sicht auf die Dinge bei diesem Problem

→ es gibt verschiedene Sichten auf dieselben Objekte!

⇒ schon bei der Problemanalyse denken im Sinne von Objekten und ihren Eigenschaften und Beziehungen untereinander

OOP:

- Formulierung eines Modells in Konzepten & Begriffen der realen Welt
- nicht in computertechnischen Konstrukten wie Haupt- und Unterprogramm

Beispiel: Konten

Girokonto	Sparkonto
Kontonummer	Kontonummer
Inhaber	Inhaber
Saldo	Saldo
HabenZinsSatz	HabenZinsSatz
SollZinsSatz	
ÜberziehungsZinsSatz	
DispositionsKredit	

} gemeinsame Attribute

↑
typisch für alle Ausprägungen der Klasse Girokonto

↑
typisch für alle Ausprägungen der Klasse Sparkonto

- ein Objekt ist eine Ausprägung / Instanz einer Klasse

Kontonummer	12345	Kontonummer	34321
Inhaber	Hugo Hase	Inhaber	Maria Kron
Saldo	2344.34	Saldo	7654.12
HabenZinsSatz	1.5	HabenZinsSatz	1.675

→ zwei Instanzen der Klasse **Sparkonto**

- auf den Konten lassen sich Operationen ausführen: anlegen, einzahlen, auszahlen, anzeigen, auflösen, ...
- Methoden, die sich auf ein Objekt anwenden lassen

Synonyme: Elementfunktionen, Klassenfunktionen

engl.: *methods, member functions*

Klasse = Beschreibung von **Eigenschaften** und **Operationen**

⇒ Eine Klasse ist also die Beschreibung des Bauplans (Konstruktionsvorschrift) für konkrete (mit Werten belegte) Objekte

⇒ Eine Klasse ist **nicht** das Objekt selbst

⇒ Ein Objekt ist eine **Instanz** / Ausprägung einer Klasse

Zusammenfassung von Daten / Eigenschaften und Operationen ...

... kennen wir bereits von den abstrakten Datentypen (ADT)!

Zugriff auf Daten nur über Operationen der Klasse; man sagt auch: dem Objekt wird eine Nachricht geschickt:

Objektname.Nachricht(Daten)



- **Klasse:**

Beschreibung einer Menge von Objekten mit
gemeinsamen Eigenschaften und Verhalten.
Ist ein Datentyp!

- **Objekt:**

Eine konkrete Ausprägung, eine Instanz, ein Exemplar der Klasse.
Belegt Speicher!
Besitzt Identität!
Objekte tun etwas; sie werden als Handelnde aufgefasst!

- **Methode / Klassenfunktion:**

Beschreibt das Verhalten eines Objektes.
Kann als spezielle Nachricht an das Objekt aufgefasst werden.