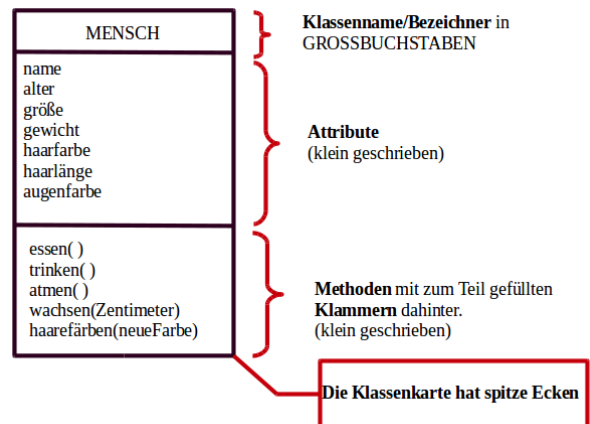


Klassen in der Informatik richtig darstellen: Klassenkarten

In der Informatik verwendet man keinen Bauplan, um Objekte der gleichen Art zu beschreiben. Man benutzt eine **Klassenkarte**.

Die Klassenkarte schaut wie folgt aus:

1. Die Klassenkarte ist ein **Rechteck** und hat **eckige Ecken**
2. Sie besteht aus 3 Teilen:
Dem Namen der Klasse
Den Attributen ohne Attributwerte
Den Methoden



Den Namen der Klasse gibt man wie folgt an:

- Den Klassennamen schreibt man in GROSSBUCHSTABEN oder zumindest mit dem ersten Buchstaben groß

Attribute ohne dessen Attributwerte gibt man wie folgt an:

- Attribute schreibt man klein
- Sollte der Name der Attribute aus mehreren Wörtern bestehen, lässt man die Leerzeichen weg

Methoden schreibt man wie folgt in die Klassenkarte:

- Die Namen der Methoden schreibt man klein
- Hinter die Methoden kommen Klammern
- Wenn man die Attributwerte eines Objektes mit der Methode verändern möchte, schreibt man das zu verändernde Attribut in die Klammern
- Sollte der Name der Methode aus mehreren Wörtern bestehen, lässt man die Leerzeichen weg

Bei dem Beispiel auf dem Bild handelt es sich um eine Klasse, weil mit ihrer Hilfe Menschen wie du, oder deine Mama, dein Papa, deine Oma, dein Freund, dein Lehrer oder dein Mitschüler beschrieben werden können. Sie alle sind Objekte einer gemeinsamen Art, nämlich **Objekte der Klasse MENSCH**

Bei Objekten, die zu einer Klasse gehören, sind also **alle Attribute gleich**, nicht aber ihre Attributwerte (Jeder Mensch hat eine Größe, aber sie müssen nicht gleich groß sein). Auch haben alle Objekte die **gleichen Methoden**.

[CC BY-SA 4.0](https://de.serlo.org/informatik/objektorientierung/klassen)

<https://de.serlo.org/informatik/objektorientierung/klassen>

<https://de.serlo.org/informatik/klassen-objekte/objekte/objekte-der-informatik-richtig-darstellen-objektkarten>