

# Konstruktor

Wechseln zu:[Navigation](#), [Suche](#)

Dieser Artikel erfüllt die [GlossarWiki-Qualitätsanforderungen](#) **nur teilweise**:

**Korrektheit:** 5  
(vollständig  
überprüft)

**Umfang:** 5  
(wesentliche  
Fakten  
vorhanden)

**Quellenangaben:**  
2  
(wichtige Quellen  
fehlen)

**Quellenarten:** 3  
(gut)

**Konformität:** 4  
(sehr gut)

## Inhaltsverzeichnis

- 1 Definition
- 2 Bemerkungen
  - 2.1 Konstruktor als Methode
  - 2.2 Beziehungen
- 3 Quellen
- 4 Siehe auch

## 1 Definition

Ein **Konstruktor** ist eine spezielle **Prozedur** zur Erzeugung neuer **Objekte**.

Ein Konstruktor führt bei Aufruf folgende Aufgaben durch:

1. Erzeugung eines neuen, eindeutigen **Objektidentifikators**
2. Bereitstellung von Speicherplatz für den **Objektzustand** (der i. Allg. aus einer Menge von **Zustandsvariablen** besteht)
3. Optional: Initialisierung des Objektzustandes, d.h. Füllung des Speicherplatzes mit geeigneten Initialwerten
4. Optional: Aktivierung weiterer **Initialisierungsmethoden**; insbesondere können weitere Objekte erzeugt und **Beziehungen** zu alten und neuen Objekten hergestellt werden

## 2 Bemerkungen

### 2.1 Konstruktor als Methode

Ein Konstruktor kann einer **Klasse** als **Modifikationsmethode** zugeordnet sein. Ein derartiger Konstruktor erweitert bei jedem Aufruf die zugehörige **Klassenextension** um ein neues Objekt.

Es gibt aber auch Konstruktoren, die keiner Klasse zugeordnet sind. Derartige Konstruktoren erzeugen Objekte, die ebenfalls keiner Klasse zugeordnet sind.

## 2.2 Beziehungen

---

[Beziehungen](#) zu anderen [Objekten](#) können nicht nur vom Konstruktor, sondern auch später von anderen [Prozeduren](#) und [Modifikationsmethoden](#) erzeugt werden.

## 3 Quellen

---

1. **Kowarschick (MMProg)**: Wolfgang Kowarschick; Vorlesung „Multimedia-Programmierung“; Hochschule: [Hochschule Augsburg](#); Adresse: [Augsburg](#); [Web-Link](#); 2018; [Quellengüte](#): 3 (Vorlesung)
2. **Kowarschick (2002a)**: Wolfgang Kowarschick; Multimedia-Programmierung – Objektorientierte Grundlagen; Hrsg.: [Michael Lutz](#) und [Christian Märtin](#); Reihe: [Informatik interaktiv](#); Verlag: [Fachbuchverlag Leipzig im Carl Hanser Verlag](#); ISBN: 3446217002; 2002; [Quellengüte](#): 5 (Buch)
3. **Kowarschick (2002)**: Wolfgang Kowarschick; Vorlesung „Multimedia Softwareentwicklung II“ – Wintersemester 2001/2002; Hochschule: [Fachhochschule Augsburg](#); Adresse: [Augsburg](#); [Web-Link](#); 2002; [Quellengüte](#): 4 (Skript)

## 4 Siehe auch

---

[Destruktor](#)

Kategorien:

[Objektorientierte Programmierung](#)

[Glossar](#)

[Kapitel:Multimedia-Programmierung](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 6. April 2017 um 15:22 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-NC-SA 4.0](#), falls Dokument nach dem 5. 3. 2011 erstellt wurde, sonst [CC BY-SA DE 3.0](#).

