

# Metaklasse

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

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

<b>Korrektheit:</b> 4 (größtenteils überprüft)	<b>Umfang:</b> 2 (wichtige Fakten fehlen)	<b>Quellenangaben</b> : 2 (wichtige Quellen fehlen)	<b>Quellenarten:</b> 3 (gut)	<b>Konformität:</b> 5 (ausgezeichnet)
---	--	---	---------------------------------	--

## Inhaltsverzeichnis

[1 Definition \(von W. Kowarschick\)<sup>\[1\]</sup>](#)

- [1.1 Metaklasse](#)
  - [1.2 Metametaklasse](#)
  - [1.3 Metametametaklasse](#)
- [2 Bemerkungen](#)
- [3 Quellen](#)

## 1 Definition (von W. Kowarschick)<sup>[1]</sup>

### 1.1 Metaklasse

Eine [Klasse](#), deren [Extension](#) zu jedem Zeitpunkt ausschließlich Klassen(objekte) enthält, heißt **Metaklasse**.

### 1.2 Metametaklasse

Eine [Klasse](#), deren [Extension](#) zu jedem Zeitpunkt ausschließlich Metaklassen(objekte) enthält, heißt **Metametaklasse**.

### 1.3 Metametametaklasse

Und so weiter ...

## 2 Bemerkungen

Viele objektorientierten Systeme unterstützen keine Metaklassen. In diesen Systemen wird eine [\[\[Klasse \(OOP\)|Klasse\]\]](#) als ein spezielles [Objekt](#) aufgefasst, das direkt, d.h. ohne Zuhilfenahme einer anderen Klasse, definiert werden muss. Dies stellt jedoch keinen Widerspruch zum hier verwendeten

Objektbegriff dar (siehe [Objekt](#) und dort insb. den [Abschnitt „Klassen“](#)).

Andere objektorientierte Systeme unterstützen genau eine Metaklasse, die häufig den Namen `Class` hat und deren Extension alle Klassenobjekte (evtl. sogar `Class` selbst) enthält.

Komplexere Metaklassenhierarchien oder gar Metametaklassen gibt es dagegen nur sehr selten. =

## 3 Quellen

---

[Kowarschick, W.: Multimedia-Programmierung](#)

---

Kategorien:

[Objektorientierte Programmierung](#)

[Glossar](#)

[Kapitel:Multimedia-Programmierung](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 3. August 2019 um 14:55 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

