

Nachricht (OOP)

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

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

Korrektheit: 3 (zu größeren Teilen überprüft)	Umfang: 3 (einige wichtige Fakten fehlen)	Quellenangaben : 3 (wichtige Quellen vorhanden)	Quellenarten: 3 (gut)	Konformität: 5 (ausgezeichnet)
---	---	--	---------------------------------	--

Inhaltsverzeichnis

- 1 [Definition](#)
- 2 [Bemerkungen](#)
 - [2.1 Anfrage- und Modifikationsmethoden](#)
 - [2.2 Attribute](#)
 - [2.3 Anzahl der Nachrichten-Empfänger](#)
- 3 [Quellen](#)
- 4 [Siehe auch](#)

1 Definition

In **objektorienten Systemen** kommunizieren **Objekte** miteinander, indem sie sich gegenseitig Nachrichten senden.

Das Versenden von Nachrichten geschieht im Allgemeinen, indem bei bei allen Nachrichtenempfängern eine **Methode** „aufgerufen“ wird. Ein Methodenaufruf besteht dabei aus einem Methodennamen sowie einer (eventuell leeren) Liste von **Argumenten**, die an die **Parameter** der zugehörigen **Methode** gebunden werden.

Die Empfänger können den Sendern der Nachricht eine Nachricht als „Ergebnis“ zurückschicken.

2 Bemerkungen

2.1 Anfrage- und Modifikationsmethoden

Falls der Sender eine **Anfragemethode** aufruft, erwartet er auf seine Nachricht eine Antwort, die ihm als ERgebnis der Anfrage zurückgeschickt wird. Fllas er jedoch eine **Modifikationsmethode** aufruft, erwartet er keine Antwort. Im Allgemeinen haben derartige NAchricht Änderungen des **Zustandes** des Empfängerobjektes zur Folge.

2.2 Attribute

Unter einem [Attribut](#) versteht man ein ein Methodenpaar bestehend aus einer [Setter-Methode](#) zum Modifizieren des Attributwertes und einer [Getter-Methode](#) zum Lesen des aktuellen Attributwertes. Das heißt, auch der Zugriff auf Attribute ist eine Form der Nachrichtenübermittlung.

2.3 Anzahl der Nachrichten-Empfänger

Je nachdem an wie viele Empfänger eine Nachricht geschickt wird, unterscheidet man zwischen:

Unicast-Nachrichten: derartige Nachrichten werden genau einem Empfänger zugestellt

Multicast-Nachrichten: derartige Nachrichten werden allen Objekten zugestellt, die in einer zugehörigen Empfängerliste eingetragen sind

Broadcast-Nachrichten: derartige Nachrichten werden allen im aktuellen Kontext erreichbaren Objekten zugestellt

3 Quellen

Kowarschick (MMProg): Wolfgang Kowarschick; Vorlesung „Multimedia-Programmierung“; Hochschule: [Hochschule Augsburg](#); Adresse: [Augsburg](#); [Web-Link](#); 2018; [Quellengüte](#): 3 (Vorlesung)

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)

4 Siehe auch

[Wikipedia: Nachricht](#)

Kategorien:

[Objektorientierte Programmierung](#)

[Glossar](#)

[Kapitel:Multimedia-Programmierung](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 14. September 2016 um 15:39 Uhr bearbeitet.

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

