

Objektname

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: 5
(ausgezeichnet)

1 Definition

Für ein [Objekt](#) kann es neben dem [Objektidentifikator](#) (OID) einen oder mehrere Objektnamen geben. Diese sind im Gegensatz zum OID i.Allg. veränderlich, anderweitig wiederverwendbar und nicht notwendigerweise systemweit eindeutig. Mit Hilfe eines Objektname kann ein Objekt nur unter bestimmten Bedingungen zu bestimmten Zeiten eindeutig identifiziert werden.

2 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)(dort wird von *EID* an Stelle von *Objektname* gesprochen)
3. **Kowarschick (2002):** [Wolfgang Kowarschick](#); Vorlesung „Multimedia Softwareentwicklung II“ – Wintersemester 2001/2002; Hochschule: [Fachhochschule Augsburg](#); Adresse: [Augsburg](#); [Web-Link](#); 2002; [Quellengüte](#): 4 (Skript) (dort wird von *EID* an Stelle von *Objektname* gesprochen)

3 Siehe auch

[Objekt](#)

[Objektidentifikator](#)

[Wertname](#)

Kategorien:

[Objektorientierte Programmierung](#)

[Glossar](#)

Kapitel:[Multimedia-Programmierung](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 14. September 2016 um 16:30 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](#).



