

Objektorientierte Programmierung

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

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

Korrektheit: 4
(größtenteils überprüft)

Umfang: 3
(einige wichtige Fakten fehlen)

Quellenangaben
: 2
(wichtige Quellen fehlen)

Quellenarten: 3
(gut)

Konformität: 5
(ausgezeichnet)

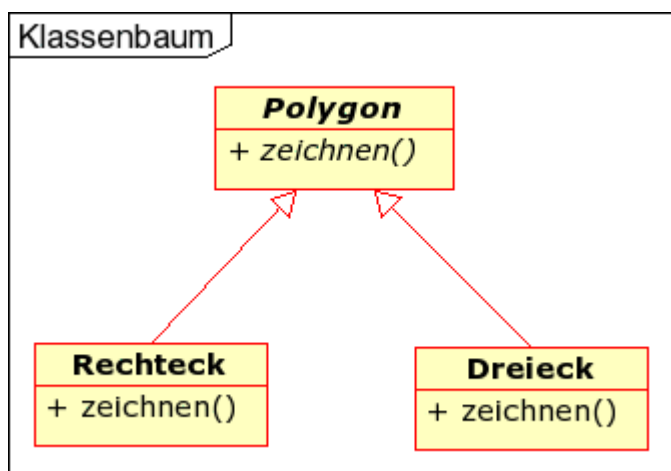
Inhaltsverzeichnis

- [1 Definition](#)
- [2 Zentrale Merkmale](#)
- [3 Quellen](#)
- [4 Siehe auch](#)

1 Definition

Die Objektorientierte Programmierung ist ein **Programmierparadigma** zur Analyse, zum Entwurf und zur Realisierung von (komplexen) **Programmsystemen**. Im Zentrum der objektorientierten Programmierung stehen **Objekte**, die mittels **Nachrichten** miteinander kommunizieren.

2 Zentrale Merkmale



Folgende Merkmale kann objektorientiertes Programmiersystem aufweisen:

Kapselung

Zusammengehörige Informationen werden in Objekten gekapselt. Der Zugriff darauf erfolgt

ausschließlich über die Objekte und ist einschränkbar.

Modularität

Objekte werden zu Modulen zusammengefasst, die bestimmte Aufgaben übernehmen.

Klassen

Gleichartige Objekte können durch so genannte **Klassen** beschrieben werden. Die ist ein Spezialfall die Modularisierung.

Vererbung

Objekte können Eigenschaften von anderen Objekte übernehmen und gegebenenfalls modifizieren. Der Vererbungsmechanismus ist insbesondere dann von Bedeutung, wenn Objekte mit Hilfe von Klassen beschrieben werden.

Polymorphismus

Gleichbenannte **Methoden** können für unterschiedliche Objekte unterschiedlich definiert werden. Das objektorientierte Softwaresystem ermittelt dann zur **Laufzeit** die jeweils richtige Methodenimplementierung.

Datenabstraktion

Das Verhalten von Objekten wird durch **Integritätsbedingungen** beschrieben und eingeschränkt.

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)

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

[WikipediaEn:Object-oriented programming](#)

[Wikipedia: Objektorientierung](#)

Kategorien:

[Objektorientierte Programmierung](#)

[Glossar](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 16. September 2018 um 18:54 Uhr bearbeitet.

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

