

06_Zusammenfassung

0.1 Zusammenfassung

Wir haben nur einen sehr kurzen Abriss über die Konzepte der objektorientierten Programmierung gesehen:

- Klassen sind "Baupläne" für Objekte.
- Objekte bzw. Instanzen sind Realisierungen der Klassen.
- In Python sind alle Objekte, selbst einzelne Zahlen.
- Objekte speichern Attribute, d.h. Eigenschaften/Daten.
- Methoden können definiert werden, um mit den Eigenschaften zu arbeiten. Wenn "von außerhalb" kein Zugriff auf die Attribute außer über Methoden erfolgt, haben wir die Kapselung erreicht.
- Der Konstruktor wird bei der Erstellung des Objekts aufgerufen und kann dabei Standardwerte für die Attribute festlegen.
- Man kann Operatoren implementieren: Addition, Subtraktion, Multiplikation, Vergleiche, Auswertung, ...
- Mittels Vererbung können elegante, redundanzfreie und einfach zu verstehende Codes realisiert werden, basierend auf einer Hierarchie von Klassen, die zunehmend weniger abstrakt und stärker spezialisiert wird.

0.1.1 Weiterführende Literatur

- [Online Tutorial](#)
- [Offizielle Python3 Hilfe](#)

0.2 Impressum

0.2.1 Programmierkurs Python, Dominik Göddeke <https://www.ians.uni-stuttgart.de>,
Universität Stuttgart

Version vom April 2023

Lizenziert unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz



Veröffentlicht auf <https://zoerr.de>, (alle Rechte am Logo vorbehalten)



Gefördert durch die Stiftung Innovation in der Hochschullehre. (alle Rechte am Logo vorbehalten)



Gefördert mit Mitteln der Deutschen Forschungsgemeinschaft (EXC 2075 - 390740016) im Rahmen der Exzellenzstrategie.

[]: