### 1.1.2. Klassen

Objekte mit gleichen Attributen und gleichen Methoden fasst man zu KLASSEN zusammen. Klassen beschreiben also einen „Bauplan“ für Objekte.

Klassen werden in UML als Rechtecke dargestellt.

SCHUELER\_DER\_WTS

* name
* vorname
* geburtstag
* kurs\_1
* kurs\_2
* note\_kurs\_1:
* note\_kurs\_2:
* …

+ kurs\_1\_klausur\_schreiben()

+ kurs\_2\_klausur\_schreiben()

+ …

Attribute und Methoden können unterschiedlich „sichtbar“ gemacht werden:

+ name public unbeschränkter Zugriff

#name protected Zugriff nur durch die Klasse (und Unterklassen)

- name privat nur durch die Klasse zu sehen

Bei Attributen kann in einer Klassendefinition auch der Variablentyp angegeben werden.

+ name: string

# note\_kurs\_1: integer