

① Modelle in der Informatik

Ein Modell ist die **vereinfachte Darstellung** eines komplizierten Systems.

Vereinfacht heißt: **Wichtiges** wird hervorgehoben, **Nebensächliches** wird weg gelassen.

Um sich in der Informatik gegenseitig zu **verständigen** und um Software zu **entwickeln**, verwendet man die **objekt-orientierte Modellierung** – also eine Vereinfachung, die den Begriff „**Objekt**“ verwendet.

② Grundbegriffe der Objektorientierung

a) Aus Klasse 7 (siehe AB „Datenstruktur in der Textverarbeitung“) kennen wir:

Objekte	Objekte sind Bestandteile einer Anwendung .
Attribute	Attribute sind Eigenschaften von Objekten .
Attributwerte	Attributwerte sind Eigenschaften von Attributen .
Methoden	Mit Methoden werden Attributwerte verändert .

b) Nun werden diese Begriffe erweitert:

Klasse	Eine Klasse ist eine Gruppe von Objekten , die die gleichen Attribute haben.
Objekt	Objekte sind Repräsentanten (also Vertreter) einer Klasse .
Attribut	Attribute sind Eigenschaften der Objekte bzw. der Klasse .
Attributwertebereich	Der Attributwertebereich umfasst alle möglichen Einstellungen eines Attributs .
Attributwert	Ein Attributwert ist ein ganz bestimmter Wert aus dem Attributwertebereich einer Klasse .
Methode	Methoden beschreiben das Verhalten der Objekte einer Klasse .

③ Anwendung der Grundbegriffe

	Beispiel aus dem Alltag	Beispiel aus der Textverarbeitung
	Ich fahre mit meinem blauen Fahrrad.	In WORD kann man ein A schreiben.
Klasse	Fahrrad	Zeichen
Objekt	mein Fahrrad	Buchstabe A
Attribut	Farbe	Schriftgröße
Attributwertebereich	alle Farben	1 bis 1638
Attributwert	blau	12 pt
Methode	lackieren	löschen