

Methoden

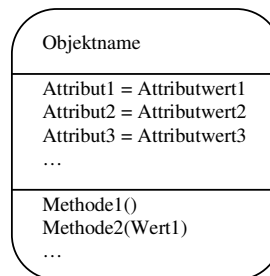
Definition:

- Objekte haben festgelegte Fähigkeiten und bieten diese in Form von **Methoden** an.
- Damit ein Objekt eine Methode ausführt, muss ihm dazu mittels einer Botschaft der Auftrag erteilt werden. D.h. die Methode muss aufgerufen werden (**Methodenaufruf**).
- Eine **Botschaft** (Nachricht) ist eine Aufforderung eines **Senders (client)** an einen **Empfänger (server)** eine Methode auszuführen.
- Der Empfänger also das Objekt interpretiert diese Botschaft als **Methodenaufruf** und führt die aufgerufene **Methode** aus.
- Die angesprochene Methode kann kein, ein oder mehrere Ergebnisse zurückgeben.
- Hinter jedem Methodennamen werden Klammern notiert: **Methodenname()**

Beispiel:

Ein erwachsener Mensch kann in der Regel die Uhrzeit lesen. Auf die **Botschaft** „Sag mir die Uhrzeit“ reagiert er, indem er die **Methode** „Uhr ablesen()“ ausführt und das Ergebnis dieses Vorgangs/dieser Methode zurückmeldet.

Objekt-Diagramm:



Methodenaufruf:

Die Botschaft bzw. der Methodenaufruf besteht in der Regel aus dem **Namen des Objekts**, das die Methode ausführen soll, dem **Namen der Methode** und den **Zusatzinformationen (Argumente, Parameter)**, die diese Methode benötigt.

Objektname . **Methodenname** ()

falls die Methode keine Zusatzinformation benötigt

Objektname . **Methodenname** (**Wert**, **Wert**, ...)

falls die Methode eine oder mehrere Zusatzinformationen benötigt

Hinweis:

Auf die Attribute und Methoden eines Grafikobjekts hast Du in der Regel Zugriff, indem Du auf das Objekt mit der **rechten Maustaste** klickst, oder im Menü nach **Eigenschaften** suchst.

Die Zwischenablage

Die meisten Objekte, die Du kennst, haben die Methoden **Ausschneiden()**, **Kopieren()** und **Einfügen()**.

Ausschneiden() entfernt das Objekt und legt es in einem Speicher ab, der so genannten **Zwischenablage**.

Kopieren() legt eine Kopie des Objekts in der Zwischenablage ab.

Einfügen() fügt das in der Zwischenablage befindliche Objekt in das Dokument ein.