

Universität Potsdam
Institut für Informatik
Sommersemester 2009
Programmierung

Lehrblatt Woche 3

Name: _____

Matr.-Nr.: _____ Login-Name: _____

*Die mit einem * versehenen Aufgaben werden korrigiert.*

1.* Es sei `bspObjekt` eine Instanz der Klasse `BspKlasse` mit einem `int`-Datenelement `x` und einer parameterlosen Methode `tuwas`, auf die jeweils der Zugriff gestattet ist.

(a) Wie erzeugt man ein Objekt von `BspKlasse`?

(b) Welchen Wert hat jetzt das Datenelement `x`?

(c) Wie wird die Methode `tuwas` für `bspObjekt` aufgerufen?

(d) Wie kann man auf den Wert von `x` zugreifen?

(e) Woher weiß der Compiler, dass `bspObjekt` eine Instanz von `BspKlasse` ist, um z.B.

die richtige Methode zu benutzen? _____

2. Analysieren Sie die Datei `Verweise.java`!

Worauf verweist `p2` nach der Zuweisung `p2 = p1`? _____

Was ist mit dem Objekt passiert, auf das es vorher verwies? _____

3. Was passiert, wenn Sie auf ein Datenelement einer `Point`-Variable zugreifen wollen, deren Wert `null` ist?

Wann kann dieser Effekt auch entstehen?

4. Ergänzen Sie die Datei `Point.java` (mit gekapselten Datenelementen) um ein weiteres (gekapseltes) Datenelement `color` vom Typ `String`, um einen weiteren Konstruktor, der alle Datenelemente initialisiert, um eine weitere Methode `setColor(String)` zum Ändern und um eine Methode `getColor()` zum Abfragen der Farbe (`color`) von Objekten der Klasse `Point`.

 5. Kopieren Sie `/home/rlehre/W3/UsePoint.java.Aufgabe` in `UsePoint.java` und ergänzen Sie diese Datei entsprechend den Anweisungen in den Kommentarzeilen.

 6. Was passiert, wenn Sie den Befehl `java` auf eine Java-Klasse anwenden, in der es keine `main`-Methode gibt?
-

7. Weitere Notizen: