

Methoden

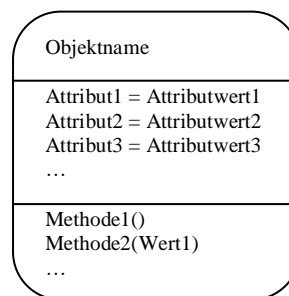
Definition:

- Objekte haben festgelegte Fähigkeiten und bieten diese in Form von **Methoden** an.
- Damit ein Objekt eine Methode ausführt, muss ihm dazu der Auftrag erteilt werden. D.h. die Methode muss aufgerufen werden, etwas zu tun (**Methodenaufruf**).
- Das Objekt reagiert auf den **Methodenaufruf**, indem es die Methode ausführt.
- Die Methode kann **kein, ein oder mehrere Ergebnisse (Rückgabewert)** an den Aufrufenden zurückgeben.
- Hinter jedem Methodennamen werden **immer runde Klammern** notiert: **Methodenbezeichner()**
- Zusatzinformationen, die die Methode benötigt, können der Methode in den runden Klammern als sog. Parameter übergeben werden.
Sollen mehrere Parameter übergeben werden, so werden diese mit einem Komma getrennt.
Manche Methoden benötigen keine Parameter, dann bleibt die Klammer leer.

Beispiel:

Ein erwachsener Mensch kann in der Regel die Uhrzeit lesen. Auf die Aufforderung „uhrAblese()“ reagiert er, indem er die **Methode** ausführt und das Ergebnis dieses Vorgangs/dieser Methode an den Aufrufenden zurückmeldet.

Objekt-Diagramm:



Methodenaufruf:

Der Methodenaufruf besteht in der Regel aus dem **Bezeichner des Objekts**, das die Methode ausführen soll, dem **Bezeichner der Methode** und den **Zusatzinformationen (Parameter)**, die diese Methode benötigt.

- | | |
|---|--|
| ObjektBezeichner . MethodenBezeichner () | falls die Methode keine Zusatzinformation benötigt |
| ObjektBezeichner . MethodenBezeichner (Parameter1 , Parameter2 , ...) | 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.