**1.4) Klassen und Objekte**

In EOS unterscheidet man **Klassen** von **Objekten**. Die Klasse ist der Überbegriff. Klassen sind in EOS zum Beispiel:

RECHTECK, DREIECK, ………………………………………………………..

Objekte sind Kopien einer Klasse. Man definiert sie wie folgt:

k1, k2: KREIS

…………………………………………………………………………………………………

Eine Klasse hat **Attribute** und **Methoden**. Sie werden durch **Klassenkarten** dargestellt.

**KREIS**

radius

mittex

mittey

strecken(faktor)

verschieben(x,y)

drehen(winkel)

Der Unterschied von Methoden und Attributen ist die Klammer. Mit den Methoden verändern wir die Attribute. Man verwendet die Punktschreibweise.

k1.strecken(2)

k2.verschieben(20,30)

**Objektkarten** zeichnet man mit rundem Rand. Der Unterschied besteht nur darin, dass diese **Attributwerte** besitzen.

**k1: KREIS**

radius = 40

mittex = 0

mittey = 30

strecken(faktor)

verschieben(x,y)

drehen(winkel)

**Aufgabe:**

Versuche selbst Klassen- und Objektkarten zu erstellen zu RECHTECK, DREIECK und LINIE.