Objektorientiertes Engineering

1 Was ist eine Klasse?
                 - Gruppieren Sie Objekte mit einigen gemeinsamen Eigenschaften
--
2 Parameterloser Parameter
     : benötigt keine Parameter (Informationen), um zu funktionieren
--
3 Rekursion
     : definiert ein Objekt mit sich selbst

--
4 Verkapselung
     Daten- und Code-Wrapping-Mechanismus
--
5 Debugger
      Tool, mit dem Programmierer Fehler im Programm erkennen können

--

6 Was macht der "Step" -Button?
       So führen Sie den nächsten Codeschritt aus

--
7 Beschreiben Sie den Unterschied zwischen „Step“ und „Step into“.
               Im Falle des Einstiegs wird das gesamte Verfahren durchgeführt, während im Falle des Einstiegs das Verfahren sequentiell durchgeführt wird

--
8 Was nennen wir "Static"?
                Statische Klassenattribute
--

9 Wie kann ich die Codeausführung ausführen?
                Durch Aufrufen der Methode; Schreiben Sie den Methodennamen und alle Methodenparameter in Klammern.
--
10 Was ist eine Methode?
                  Eine bestimmte Unterroutine, die eine bestimmte Funktion ausführt. Es gehört zu den am häufigsten verwendeten Werkzeugen fast jeder Programmiersprache
--
11 Woraus besteht die Methode?
                    Ein Zugriffsspezifizierer, der angibt, wer eine Methode, einen Rückgabetyp, einen Methodennamen und eine Methodenparameterliste aufrufen kann

--

12 Was macht "This"?
                  "This" ist ein Schlüsselwort, das zusammen mit der folgenden Parameterliste verhindert, dass der Konstruktorkörper erneut eingibt
-
13 Wie werden Parameter an die Methoden übergeben?
                   Zeichen, logische Werte oder Zahlen werden an die Methoden übergeben, indem der Wert in die lokale Variable der Methode kopiert wird
-
14 Was machen lokale Variablen?

          Es dient dazu, sich Informationen innerhalb der Methode zu merken. Sie werden innerhalb der Methode deklariert und sind außerhalb der Methode nicht zugänglich
-
15 Klassenschnittstelle
             Der öffentliche Teil der Klasse, auf den andere Funktionen zugreifen sollen. Es wird empfohlen, nur die erforderlichen Informationen in die Klassenschnittstelle aufzunehmen

-
16 Welche Arten von Fehlern kennen wir?
               Syntax, Kompilierung, Laufzeit, semantische Fehler
   -
17 Was bedeutet "Test Driven Development"?
                 Dies ist eine testgetriebene Programmierung

-
18 Definiere "Error"
                  Schwerwiegender Fehler aufgrund fehlender Ressourcen für den Betrieb der virtuellen Maschine oder eines Stapelüberlaufs

--

19 Wie können wir ein "File" -Objekt erstellen?
                       - Dateiname (Wir erstellen einen absoluten oder relativen Pfad, der in einen abstrakten Pfad konvertiert wird.
                      - Dateiname relativ zum übergeordneten Pfad - Der abstrakte Pfad wird relativ zum übergeordneten Pfad erstellt
                      - Uniform Resource Identifier (URI)
-
20 Wofür steht GUI?
                  Es ist eine grafische Benutzeroberfläche; Es ist eine grafische Umgebung, mit der ein gewöhnlicher Benutzer in Kontakt kommt und arbeitet.
-