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.  
-