

Java – Programmaufbau mit BlueJ

Erstellt man eine neue Klasse, wird man zunächst gebeten, einen Klassennamen einzugeben. Dieser sollte die Funktion der Klasse auf den Punkt bringen.

<code>/**</code>	Kommentar, mehrzeilig, beginnt mit <code>/**</code> , endet mit <code>*/</code>
<code> * @author</code>	Autor und Version geben Entwicklungsstand des
<code> * @version</code>	Programms an
<code> */</code>	
<code>public class Taschenrechner</code>	Beginn und Name der Klasse
<code>{</code>	Geschweifte Klammer „beginnt“ die Klasse, schließende Klammer erst am Ende der Klasse
<code>// Bezugsobjekte</code>	Kommentar, einzeilig, beginnt mit <code>//</code> , wird nicht beendet
<code>int summand1;</code>	Festlegung der Variablen auf einen Typ, hier Integer, also Ganzzahlen. Die Reihenfolge ist Variablentyp (int), Variablenname (summand1). Die Zuweisung wird jeweils mit Semikolon abgeschlossen.
<code>int summand2;</code>	
<code>int ergebnis;</code>	
<code>// Konstruktor</code>	Kommentar, einzeilig
<code>public Taschenrechner()</code>	Beginn des Konstruktors, hier werden den Variablen vernünftige Ausgangswerte zugewiesen
<code>{</code>	Geschweifte Klammer beginnt den Konstruktor
<code>summand1=0;</code>	Zuordnung von Startwerten; alle Variablen erhalten den Startwert 0.
<code>summand2=0;</code>	
<code>ergebnis=0;</code>	
<code>}</code>	Ende des Konstruktors
<code>// Dienste, Methoden</code>	Dienst und Methoden, meint das gleiche
<code>public void addiere()</code>	Name der Methode ist addiere, nach dem Namen folgen runde Klammern. <code>public</code> und <code>void</code> werden später erklärt
<code>{</code>	Geschweifte Klammer beginnt die Methode
<code>ergebnis= summand1+summand2;</code>	Berechnung und Ausgabe auf der Konsole
<code>System.out.println(ergebnis);</code>	
<code>}</code>	Geschweifte Klammer beendet die Methode
<code>}</code>	Geschweifte Klammer schließt und beendet die Klasse

Und so sieht das Additionsprogramm ohne Erklärungen aus:

```
/**
 * @ Willi Müller
 * @1.0 vom 31.10.2009
 */
public class Taschenrechner
{
    // Bezugsobjekte
    int summand1;
    int summand2;
    int ergebnis;

    // Konstruktor
    public Taschenrechner()
    {
        summand1=0;
        summand2=0;
        ergebnis=0;
    }

    // Dienste, Methoden
    public void addiere()
    {
        ergebnis= summand1+summand2;
        System.out.println(ergebnis);
    }
}
```