

Java-Crashkurs: Teil 2

Fachbegriff	Java-Syntax
set-Methode (setze-Methode) <i>Setzt den Wert eines Attributs.</i>	<pre>// Attribut speicher private double speicher; public void setSpeicher(double wert) { speicher = wert; }</pre>
get-Methode (gib-Methode) <i>Gibt den Wert eines Attributes zurück</i>	<pre>// Attribut speicher private double speicher; public double getSpeicher() { double ergebnis = speicher; return ergebnis; }</pre>
Bedingung: <i>In die Zeile des if</i> <i><u>NIE</u> ein Semikolon!!!</i>	<pre>if(b > ergebnis) { ergebnis = b; }</pre>
Bedingte Schleife <i>In die Zeile des while</i> <i><u>NIE</u> ein Semikolon!!!</i>	<pre>// die erste 13-er Zahl, // die größer als 1000 ist int ergebnis = 0; while(ergebnis < 1000) { //erhoehe ergebnis um 13 ergebnis = ergebnis + 13; }</pre>
Zählschleife <i>In die Zeile des for</i> <i><u>NIE</u> ein Semikolon!!!</i> for hat in der Klammer 3 Teile. <i>Die Teile werden durch Semikolon getrennt.</i> 1) Initialisierung der Zählvariable int i=0 2) Wiederholungsbedingung i < 20 <i>Die Schleife läuft so lange,</i> <i>wie die Bedingung erfüllt ist.</i> 3) Veränderung nach jedem Schleifendurchlauf: i++ <i>i wird nach jedem Schleifendurchlauf</i> <i>um eins erhöht.</i>	<pre>// berechne 3 hoch 20 int ergebnis = 1; // 1) 2) 3) for(int i=0; i<20; i++) { //multipliziere ergebnis mit 3 ergebnis = ergebnis * 3; }</pre>