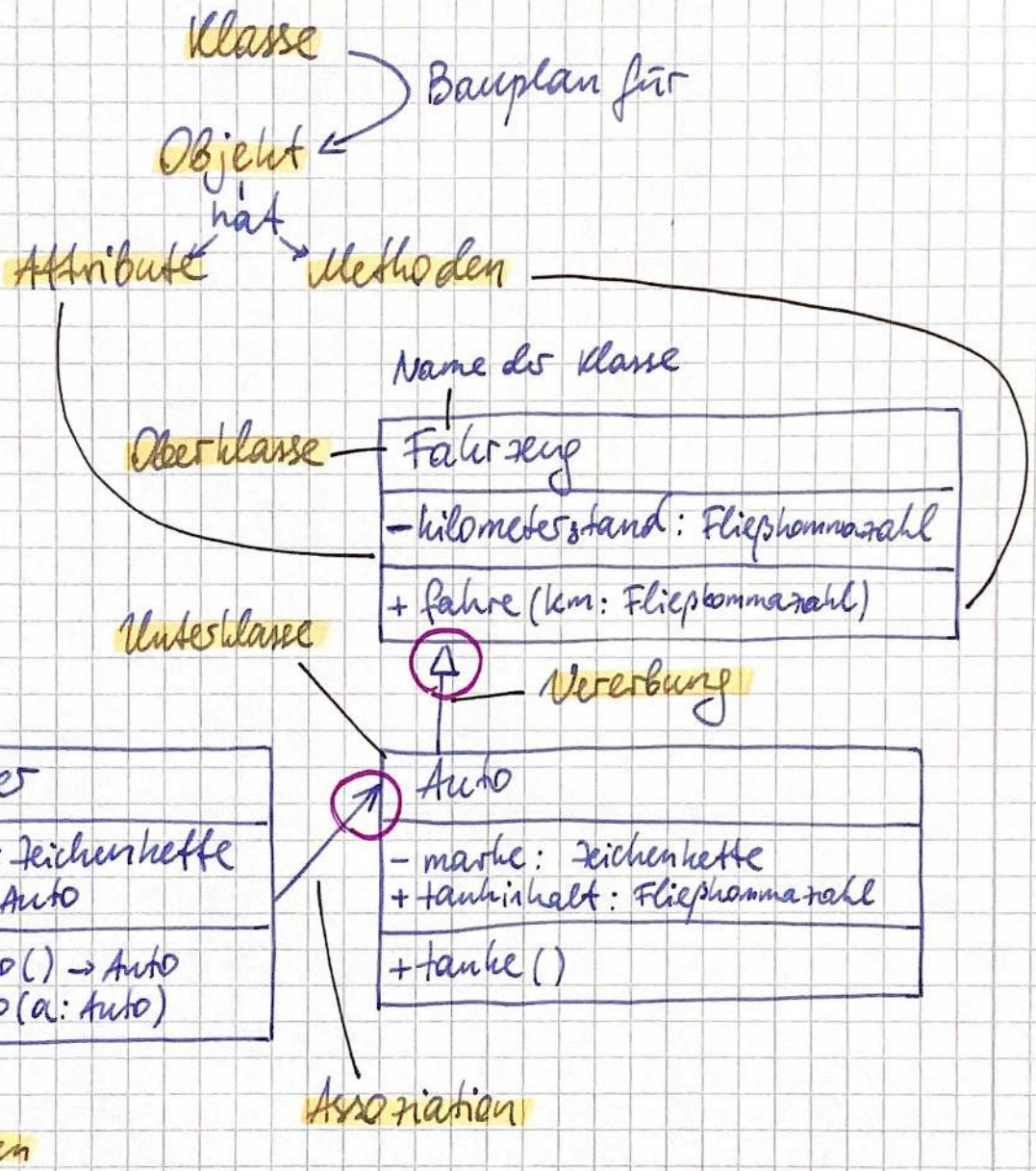


# Objektorientiertes Modellieren / Programmieren (OOP)

- Modellieren realer Objekte
- **Abstraktion**

UML-Diagramm



**Konstruktormethode**: Methode, die ein Objekt erstellt und **Standardwerte** für die Attribute festlegt.