

Aktive Objekte

Zusätzlich zu den Attributen gibt man bei der Beschreibung von Objekten *Methoden* an. Diese sind als Befehle an ein Objekt zu verstehen, auf die dieses reagiert. Methoden werden wie Attribute zeilenweise auf die Objektkarte geschrieben. Die Methoden werden dabei unter die Attribute geschrieben und von diesen mit einer horizontalen Linie getrennt. Hinter jeder Methode wird ein Klammernpaar notiert, dessen Bedeutung später erklärt wird.

| auto |
|------------------|
| farbe = "ROT" |
| anzahlRaeder = 4 |
| losfahren() |
| bremsen() |

Es wird zwischen zwei verschiedenen Arten von Methoden unterschieden: *Anweisungen* und *Anfragen*.

- 1. Aufgabe** Versuchen Sie den Unterschied zwischen den beiden Arten von Methoden zu klären. Bedenken Sie dabei welche Art von Reaktion anhand des Namens zu erwarten ist.
- 2. Aufgabe** Benennen Sie die Aktionen, die mit Dateien und Verzeichnissen durchgeführt werden können.
- 3. Aufgabe** Identifizieren Sie die notwendigen Methoden für Ihren Verzeichnisbaum.
- 4. Aufgabe** Ergänzen Sie Ihre Objektkarten jeweils um die Methoden, die Sie identifiziert haben.