

# Von der Klassenkarte zum Code Datum:

Klassenkarte ⇒ Code

Lazer
x
y
geschwindigkeit
bewegen()

```
public class Lazer
{
    int x;
    int y;
    int geschwindigkeit;

    public void bewegen() {
        ...
    }
}
```

## Schritte

1. Klasse mithilfe des Klassennamen definieren.
2. Attribute mit geeigneten Datentypen deklarieren.
3. Methoden mit geeignetem Rückgabetyt und Parametern definieren.

## Hinweis 💡

Attribute sind wie Variablen mit dem Unterschied, dass sie innerhalb eines Objekts gültig sind. Das bedeutet Attribute können, ohne neu deklariert werden zu müssen, in mehreren Methoden verwendet werden.