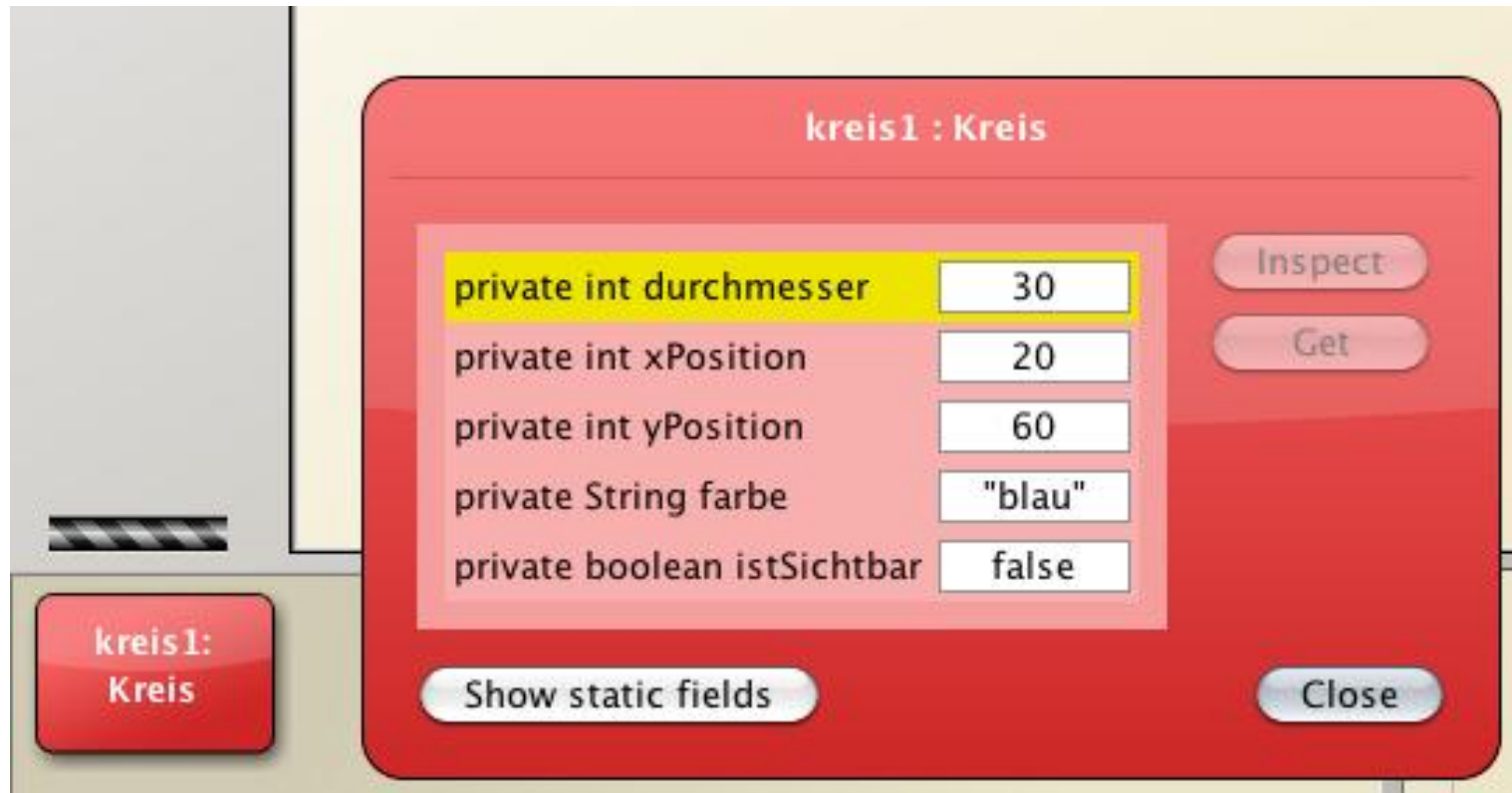


Attributwerte unter Verwendung von Parametern verändern

1. Zustand eines Objekts



Wert des Attributs durchmesser: 30

2. Manipulierende Methode

Inherited from Object

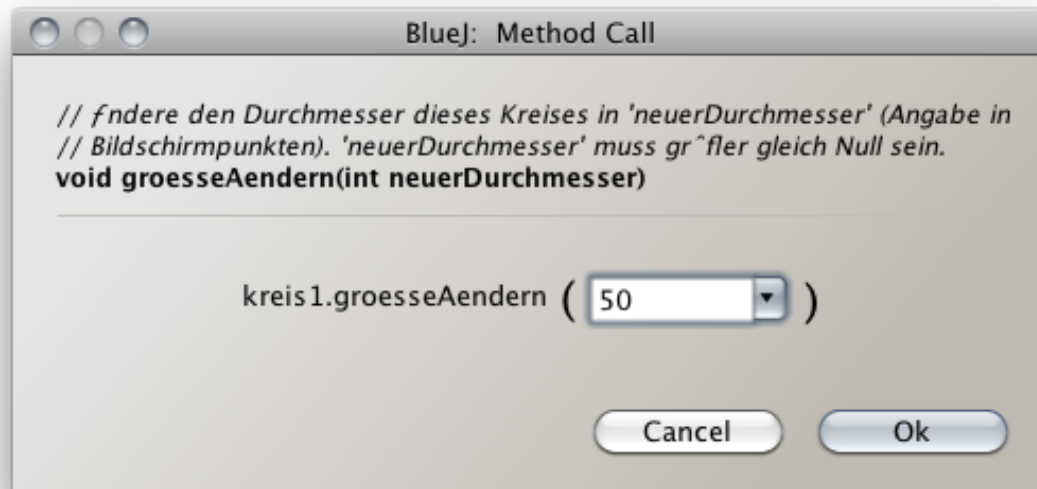


```
void farbeAendern(String neueFarbe)
```

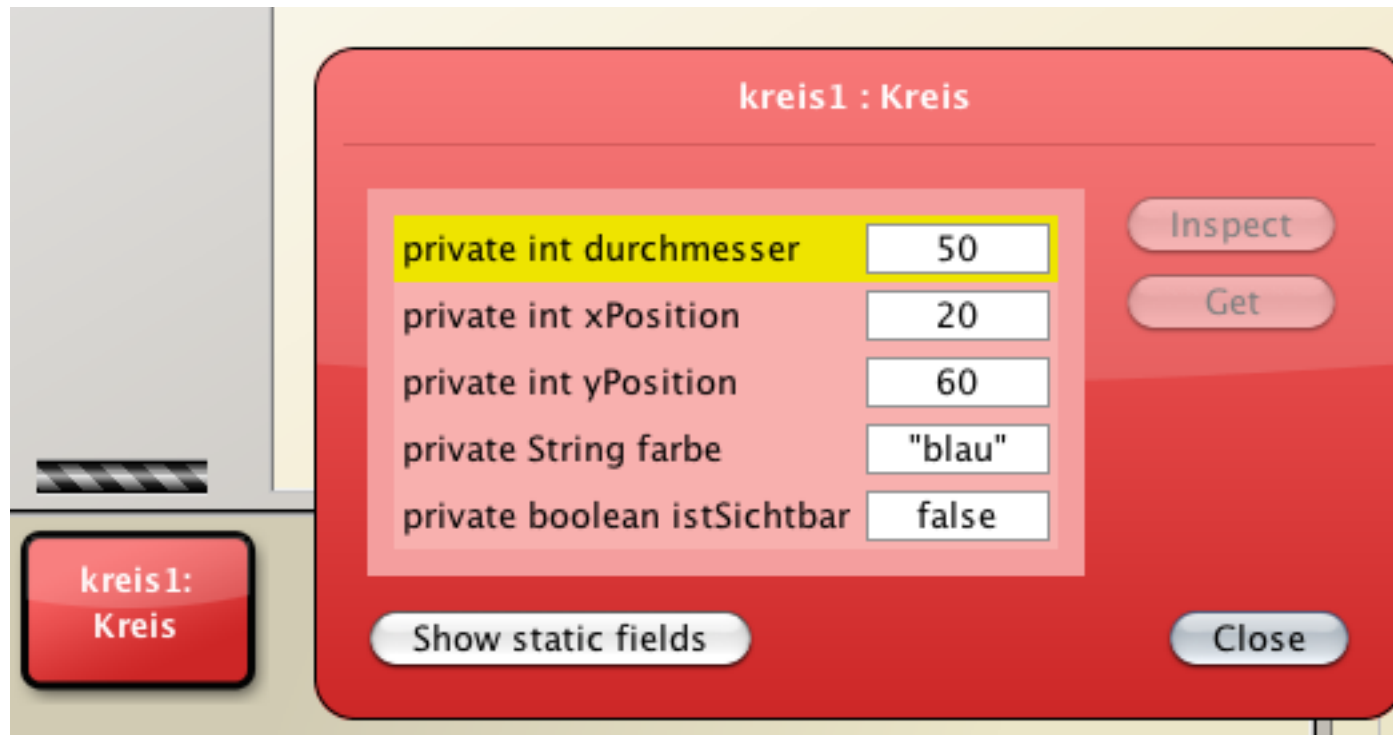
```
void groesseAendern(int neuerDurchmesser)
```

```
void horizontalBewegen(int entfernung)
```

```
void langsamHorizontalBewegen(int entfernung)
```



3. Attributwert geändert



Code

```
public void setDurchmesser(int neuerDurchmesser)
{
    durchmesser = neuerDurchmesser;
    this.unsichtbarMachen();
    this.sichtbarMachen();
}
```

Wert des **Parameters** neuerDurchmesser wird dem **Attribut** durchmesser zugewiesen:
durchmesser = neuerDurchmesser

Anderes Beispiel: Kontostand

```
// Attribute
private double kontostand = 1299;
// Konstruktor
public Konto()
{ }
// Methoden
public void kontostandVeraendern(double neuerKontostand)
{
    kontostand = neuerKontostand;
}
```

Attribut **kontostand** hat den Wert 1299

Übergabe eines Parameters an die Methode
z.B. den Wert 2000

kontostand = **neuerKontostand**;
neuer **Kontostand**: (z.B. 2000)