

# Avatare

- ernste Ente
- tapferes Schneiderlein
- schlafende katze
- freundlicher Löwe
- kreativer Strauß
- faules Schnabeltier
- kleines Schnabeltier
- fauler Hase
- trainierte Giraffe
- muskulöse katze
- lesende Giraffe
- ruhiger Maurer
- unruhige Ulbi
- hilfsbereite katze

# ernste Ente




Mau Mau!

# tapferes Schneiderlein

Frau Schneider

# schlafende katze

ich esse gerne katzis<3 

# freundlicher Löwe


hi

# kreativer Strauß



hallo

# faules Schnabeltier

faules Schnabeltier 

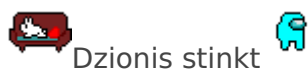
# kleines Schnabeltier



Oscar



# fauler Hase



Dzionis stinkt

# trainierte Giraffe

Wuff wuff

- **Objekt:** Ein Objekt ist eine Instanz einer Klasse und repräsentiert ein konkretes Element mit Zustand und Verhalten, das durch Daten (Attribute) und Methoden definiert ist.
- **Methode:** Eine Methode ist eine Funktion, die zu einer Klasse gehört und das Verhalten von Objekten dieser Klasse definiert. Methoden können Daten manipulieren und Aktionen ausführen.
- **Daten:** Daten sind Informationen, die verarbeitet oder gespeichert werden können. In der Programmierung werden sie oft als Variablen oder Objektattribute dargestellt.
- **Variablen:** Eine Variable ist ein Speicherort, der einen Wert hält, der während der Ausführung eines Programms geändert werden kann. Sie dient dazu, Daten zu speichern und auf sie zuzugreifen.



# muskulöse katze



ich trainiere gerne mein six pack<3

# lesende Giraffe

ruhiger Maurer

unruhige Ulbi

# hilfsbereite katze

