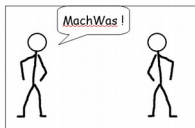


INFOS ZU METHODEN IN JAVA

Methoden ohne Rückgabewert¹

Methoden, die keinen Rückgabewert haben, bekommen in Java `void` vor den Methodennamen gestellt. Das kennst du schon von der `setup()`-Methode und den Methoden, die wir geschrieben haben, um die Figuren C und A zu zeichnen.



```
void zeichneHaus(){
    rect(100,100,50,50);
    line(100,100,125,75);
    line(125,75,150,100);
}
```

Methoden mit Rückgabewert

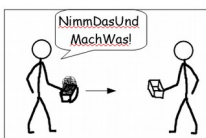
Bei Methoden mit Rückgabewert, wird dem Methodennamen der Datentyp des Rückgabewertes vorangestellt und der Wert muss in der Methode nach ein `return` geschrieben werden. Wird die Methode aufgerufen, müssen wir uns darum kümmern, wie der Rückgabewert weiterverarbeitet wird.

```
int berechneQuadrat(){
    return 5*5;
}
```

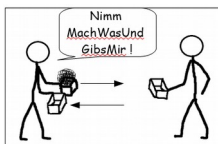


Methoden mit Übergabeparameter

Sowohl Methoden mit als auch ohne Rückgabewert können schon beim Aufruf Werte übergeben bekommen. Dazu müssen die Übergabeparameter in der Klammer nach dem Methodennamen deklariert werden. Der Aufruf folgt dann mit konkreten Werten.



```
void zeichneHaus2(int x, int y, int breite){
    rect(x,y,breite,breite);
    line(x,y,x+breite/2,y-breite/2);
    line(x+breite/2,y-breite/2,x+breite,y);
}
```



```
int berechneQuadrat2(int a){
    return a*a;
}
```

setup()-Methode

Die `setup()`-Methode ist die Methode, die beim Programmstart ausgeführt wird. Dort stellen wir die Fenstergröße ein und rufen alle Methoden auf, die wir selbst geschrieben haben.

```
void setup(){
    size(500,400);
    zeichneHaus();
    println(berechneQuadrat());
    zeichneHaus2(200,100,100); // Haus mit Startposition (200|100) und Breite 100
    println(berechneQuadrat2(9));
}
```

¹ Bilder: M. Klein, ZPG IMP