

```

private int einlesen() throws IOException {
    int eingabe;
    BufferedReader einlesen = new BufferedReader
        (new InputStreamReader(System.in));

    do {
        System.out.println("Bitte einen Wert eingeben (>=0)");
        eingabe = Integer.parseInt(einlesen.readLine());
    }
    while (eingabe < 0);

    return eingabe;
}

public void andereMethode() throws IOException {
    int x = einlesen();
    int y = einlesen();
    int z = einlesen();
}

```

Eine immer wiederkehrende Aufgabe wird in eine private Methode ausgelagert.

Eine andere Methode nutzt die vorhandene einlesen-Methode.

Hinweis:

Jede Methode einer Klasse kann von jeder (*nicht statischen*) Methode derselben Klasse aufgerufen werden. Innerhalb der Klasse spielt es auch keine Rolle, ob die Methode `private`, `protected` oder `public` ist. Außerhalb der Klasse spielt es natürlich eine Rolle.

6.3 Weitere Elemente von Klassen

6.3.1 Konstruktoren und der Destruktor

Konstruktoren

Die Konstruktoren sind ganz spezielle Methoden einer Klasse, die von außen nicht aufrufbar sind, sondern implizit bei der Instanziierung von Objekten aufgerufen werden. Konstruktoren sind also bei der „Konstruktion“ eines Objektes wichtig. Sie übernehmen in der Regel initialisierende Aufgaben. Das können Zuweisungen an Attribute oder auch das Herstellen einer Datenbankverbindung oder das Öffnen einer Datei sein (dazu später mehr). Konstruktoren haben folgende Eigenschaften:

- ▶ Konstruktoren heißen so wie der Klassenname.
- ▶ Konstruktoren können nicht explizit aufgerufen werden.
- ▶ Konstruktoren haben keinen Rückgabedatentyp und damit auch keinen Rückgabewert.
- ▶ Sie können beliebig oft überladen werden.
- ▶ Ein Konstruktor ohne Parameter heißt **Standardkonstruktor**.
- ▶ Ein Konstruktor mit Parametern heißt **Parameterkonstruktor**.

Das folgende Programm zeigt verschiedene Konstruktoren und deren Aufruf bei der Instanziierung von Objekten.

```

class Kontakt {

    private String name;
    private String telefon;

    public Kontakt() {
        name = "LEER";
        telefon = "LEER";
    }
}

```

Die Klasse Kontakt soll einen einfachen Kontakt mit Name und Telefon repräsentieren.

Der Standardkonstruktor initialisiert die Attribute mit der Zeichenkette „LEER“.