

11.12 Exkurs

Gambas besaß im Dezember 2017 über 770 Klassen. Für spezielle Projekte kann es erforderlich werden, benötigte Programm-Funktionalitäten in einer neuen Klasse (Eigenschaften, Methoden und Ereignisse) zu definieren oder eine bestehende Klasse zu erweitern oder vorhandenen Quelltext erneut zu verwenden.

Antworten auf die Frage 'Wie programmiert man eine Komponente?' finden Sie auf diesen Seiten im Internet:

- <http://gambaswiki.org/wiki/dev/gambas>
- <http://gambaswiki.org/wiki/doc/object-model>
- <http://gambaswiki.org/wiki/cat/object>
- <http://gambaswiki.org/wiki/def/component>

Interessieren Sie sich eher dafür, wie Sie vorhandenen Quelltext in neuen Projekten wiederverwenden können, dann sollten Sie sich auf diesen Seiten unter dem Aspekt *Bibliothek* umsehen:

- <http://gambaswiki.org/wiki/def/library>
- <http://gambaswiki.org/wiki/lang/export>
- <http://gambaswiki.org/wiki/doc/library>

Module dagegen sind statische Klassen. Ein Modul ist nur ein einziges Objekt, daraus kann kein weiteres Objekt erzeugt werden, sondern es ist bereits seine einzig mögliche Inkarnation. Demzufolge schreibt man Quelltext, den man zum Beispiel aus einer Klassen-Datei (*.class) auslagern möchte, in ein Modul. Wenn man von einer Vorlage jedoch mehrere Objekte erzeugen will, dann greift man zu einer (dynamischen) Klasse. Diese Klassen sind der Bauplan für Objekte, denn man erzeugt Objekte aus Klassen. In einer Klasse werden Eigenschaften, Methoden und Ereignisse definiert, die ein erzeugtes Objekt enthält (Eigenschaften), anwenden (Methoden) oder reagieren (Ereignisse) kann, um seine Daten zu manipulieren. Aus einer Klasse können Sie mehrere Objekte erzeugen, die alle zur Programm-Laufzeit ihr Eigenleben führen.

Die Beschreibung der Programmierung von Modulen, Klassen, Komponenten und Bibliotheken sowie ihre Verwendung in Beispiel-Projekten finden Sie im → Kapitel 30 Module, Klassen, Komponenten und Bibliotheken.