

# UML-Diagramm

UML steht dabei für Unified Modelling Language.

Mit Hilfe von UML-Diagrammen werden in der Informatik sehr viele unterschiedliche Beziehungs- und/oder Ablauf-Diagramme dargestellt, z.B. gibt es auch eine Variante als Ersatz für das bekannte [ER-Diagramm](#). Hier beschränken wir uns auf die grafische Darstellung von [Klassen](#), [Interfaces](#) und ihren Beziehungen. Man spricht daher auch von einem UML-Klassendiagramm.

Jeder Klasse oder Interface entspricht dabei einem Rechteck, das in 3 Unterrechtecke unterteilt ist:

1. im obersten Rechteck steht der Klassen- oder Interface-Name.
2. anschließend folgen die [Datenfelder](#).
3. im letzten Abschnitt sind [Methoden](#) und [Konstruktoren](#) aufgeführt.

Beispiel:

Bei den Datenfeldern und Methoden können die Zugriffsrechte folgendermaßen angezeigt werden:

- „+“ für public
- „#“ für protected
- „-“ für private
- „~“ für package

Ein Konstruktor ist an einem vorangestellten „c“ zu erkennen.

From:  
<https://wiki.qg-moessingen.de/> - **QG Wiki**

Permanent link:  
[https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:glossar:uml\\_diagramm:start?rev=1649163468](https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:glossar:uml_diagramm:start?rev=1649163468)

Last update: **05.04.2022 14:57**

