UML Klassendiagramme

Eine gute Möglichkeit Klassen und ihre Beziehungen grafisch darzustellen sind UML Klassendiagramme. UML ist eine Abkürzung für „Unified Modeling Language“.

Klassen bestehen drei Teilen:

- Klassenname
- Eigenschaften (auch Attribute oder Instanzvariablen)
- Methoden

Aus einer Klasse können wir Objekte erzeugen, man spricht von „instanziieren“. Ein bestimmtes Objekt ist eine Instanz einer Klasse. Aus der unten abgebildeten Klasse „Hund“ kann man also eine Hunde-Objekt mit dem Namen „Higgs“, dem Gewicht „20kg“, und der Farbe „weiß“ erzeugen.

Die Attribute der Klasse beschreiben hierbei den Zustand des Objekts, wie z.B. Name und Gewicht eines Hundes.

Methoden beschreiben hingegen das Verhalten eines Objekts und geben ihm Fähigkeiten, wie z.B. dass ein Hund bellen kann.

Im UML Klassendiagramm werden diese drei Elemente durch waagerechte Striche voneinander getrennt. Für unser Hunde Beispiel sieht das Klassendiagramm wie folgt aus:

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

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:java:objektorientierung:uml:start?rev=1620294097

Last update: **06.05.2021 11:41**