

# UML Klassendiagramme

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

Klassen bestehen aus drei Teilen:

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

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

- Die **Attribute** einer Klasse beschreiben den *Zustand* eines Objekts, wie z.B. Name und Gewicht eines Hundes.
- Die **Methoden** einer Klasse definieren das *Verhalten* eines Objekts - die Methoden geben dem Objekt Fähigkeiten, unser Hund kann beispielsweise bellen.

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=1620294201>

Last update: **06.05.2021 11:43**

