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** 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**