Kontoverwaltung

Eine Bank möchte eine Software zur Verwaltung ihrer Kundenkonten erstellen lassen. Es wird festgelegt, dass jedes Konto den Namen des Inhabers, eine zufällig gewählte neunstellige Kontonummer (ohne führende Nullen), den Kontostand sowie den Guthabenzinssatz in Prozent beinhalten muss.

Es sind zwei verschiedene Konten im Angebot, die durch je eine eigene Klasse repräsentiert werden sollen. Der Kontostand des Girokontos darf bis zu einem vereinbarten Betrag negativ werden (Überziehungsrahmen). Dafür muss der Kunde Überziehungszinsen bezahlen.

Das Guthaben des Sparkontos darf 0EUR nicht unterschreiten. Bei beiden Kontotypen ist es möglich, Ein- und Auszahlungen zu verbuchen.

Teil 1

(T1A1)

Stellen Sie die Beziehungen zwischen den Klassen `Bankverwaltung`, `Konto`, `Girokonto` und `Sparkonto` in einem Klassendiagramm dar. Die Klassen sollen nur den Klassennamen, keine Attribute und Methoden enthalten. Abstrakte Klassen müssen als solche gekennzeichnet sein.

Die Grafik zeigt das UML-Klassendiagramm der Klasse Konto.

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

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:2020.a:start?rev=1639642126

Last update: **16.12.2021 09:08**