Vom Objektdiagramm zum Implementationsdiagramm

Das Entwurfsdiagramm

Am Ende der Aufgabe des vorigen Abschnitts sollte eine Diagramm stehen, dass dem folgenden ähnelt. Abweichungen sind natürlich möglich, das Modell einer realen Situation ist nicht eindeutig[1] - so könnte man z.B. den Murmeln die Fähigkeit verleihen, zu überprüfen, ob sie sich im Tor befinden anstelle dies dem Tor-Objekt zu übertragen.

Man hat jetzt eine recht gute Vorstellung gewonnen, wie die Klassen aussehen müssen, welche den „Bauplan“ für unsere Objekte festlegen.

(A1)

Erstelle für jeden Objekttyp des Objektdiagramms ein Entwurfsdiagramm für die zugehörige Klasse.

(A2)

Stelle die Entwurfsdiagramm der Klassen mit ihren Beziehungen und den dazugehörigen Multiplizitäten dar, du kannst das folgende Diagramm als Ausgangsbasis nehmen und vervollständigen.[2]

[1] Besonders wenn es sich um ein Spiel handelt, dessen Regeln man anpassen kann wenn man mag…

[2] Hier findest du eine Übersicht zur Darstellung

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

Permanent link:
https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:entw2impl:start?rev=1635167182

Last update: **25.10.2021 15:06**