# 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]

## Das Implementationsdiagramm

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=1635167204**

Last update: **25.10.2021 15:06**