



# Modellierung und Objektorientierung

- Softwareentwurf mit Objekten
- Klassenentwurf: Objektdiagramm
- Vom Objektdiagramm zum Implementationsdiagramm
- Warum betreiben wir modularen Klassenentwurf?
- Übungen I
- Vererbung & Polymorphie
- Abstrakte Klassen und Methoden
- Übersicht: Darstellungselemente der Modellierung

## Modellierung und Programmierung: Übungen

- Schulkiosk ohne Vererbung
- Schulkiosk
- Schatzsuche
- Whalewatching

From:

<https://wiki.qg-moessingen.de/> - QG Wiki

Permanent link:

<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:start?rev=1639641566>

Last update: **16.12.2021 08:59**

