

# Darstellungselemente der Modellierung

## Objektdiagramme

	
Allgemein	Beispiel

- Die Kopfzeile benennt das Objekt und gibt seinen Typ/seine Klasse an
- Attribute sind konkret mit Werten angegeben
- Die Attribute geben den Zustand des Objekts an, wenn man sie verändert, ändert sich der Objektzustand
- Die Methoden der Klasse, aus denen die Objekte instanziiert wurden werden in den Objektdiagrammen nicht angegeben.

## Entwurfsdiagramme

	
Allgemein	Beispiel

- Ein Schritt näher an der Programmierung, Verallgemeinerung des Objektdiagramms
- Unabhängig von der Programmiersprache
- Wichtige Attribute werden mit „umgangssprachlichem“ Typ angegeben
- Wesentliche Methoden werden mit Rückgabetyt angegeben
- *Keine* Setter- und Getter- Methoden, keine Konstruktoren

## Implementationsdiagramm

Das Implementationsdiagramm ist auf eine bestimmte Programmiersprache ausgerichtet: Datentypen bei Attributen und Rückgabewerten werden spezifisch für die Zielsprache angegeben. Der Konstruktor wird passend zur Programmiersprache angegeben, ebenso die Sichtbarkeiten von Attributen und Methoden. Im Implementationsdiagramm werden auch Setter- und Getter-Methoden angegeben.

Man kann sich das Implementationsdiagramm als „Todo-Liste“ zur Implementation in einer bestimmten Programmiersprache vorstellen.

	
Allgemein	Beispiel

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:uml:start?rev=1634574093>

Last update: **18.10.2021 18:21**

