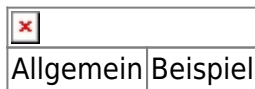


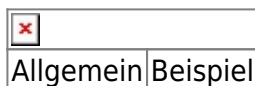
Darstellungselemente der Modellierung

Objektdiagramme



- 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

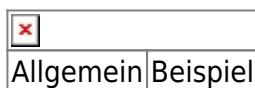


- Ein Schritt näher an der Programmierung, Verallgemeinerung des Objektdiagramms
- Unabhängig von der Programmiersprache
- Wichtige Attribute werden mit „umgangssprachlichem“ Typ angegeben
- Wesentliche Methoden werden mit Rückgabetyt angegeben
- *Keine* Setter- und Getter- Methoden, keine Konstruktoren

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.



Assoziationen

Im objektorientierten Entwurf einer Miniwelt spielen Beziehungen zwischen den Klassen des Modells eine große Rolle - solche Beziehungen zwischen den Klassen nennt man **Assoziationen**.

- Eine Assoziation wird häufig über ein **Attribut** in der assoziierenden Klasse realisiert.
- Die Beziehungen können jedoch auch über eine Steuerklasse (Assoziationsklasse) realisiert werden, welche die Beziehungen zwischen den Klassen des Modells verwaltet.

Darstellungsmöglichkeiten im UML Diagramm:

Möglichkeit A

Attribute am Assoziationspfeil: Hier werden die Attribute, welche die Verbindung zur assoziierten Klasse herstellen, an den Pfeil geschrieben und in der Liste der Klassenattribute weggelassen.



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

Permanent link:
<https://wiki.qg-moessingen.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:uml:start?rev=1635160336>

Last update: **25.10.2021 13:12**

