

Darstellungselemente der Modellierung

Objektdiagramme

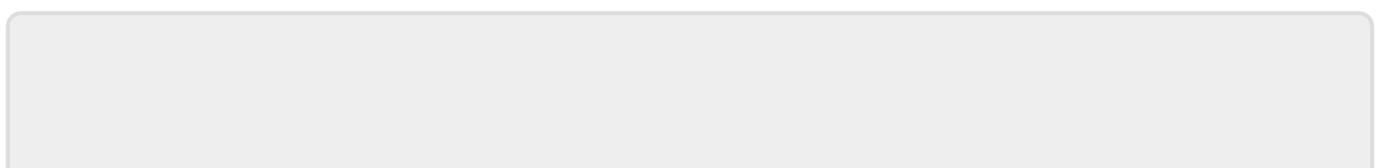
<p>Objektname: Objekttyp</p> <hr/> <p>attribut1 = wert1 attribut2 = wert2 ...</p>	<p>Stuttgart: Stadt</p> <hr/> <p>einwohner = 630 000 bundesland = bw kfzkennzeichen = S flaeche = 207</p>
Allgemein	Beispiel

- 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

<p style="text-align: center;">Klassenname</p> <p>attribut1: Typ attribut2: Typ ...</p> <hr/> <p>methode1 methode2: Rückgabetyt </p>	<p style="text-align: center;">Stadt</p> <p>einwohner: Zahl bundesland: Zeichenkette kfzkennzeichen: Zeichenkette flaeche: Zahl</p> <hr/> <p>berechneBevDichte(): Zahl...</p>
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



Last update: 18.10.2021 16:02 faecher:informatik:oberstufe:modellierung:uml:start <https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:uml:start?rev=1634572968>

From:
<https://info-bw.de/> -

Permanent link:
<https://info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:uml:start?rev=1634572968>

Last update: **18.10.2021 16:02**

