UML Klassendiagramme

Eine gute Möglichkeit Klassen und ihre Beziehungen grafisch darzustellen sind UML Klassendiagramme. UML ist eine Abkürzung für "Unified Modeling Language".

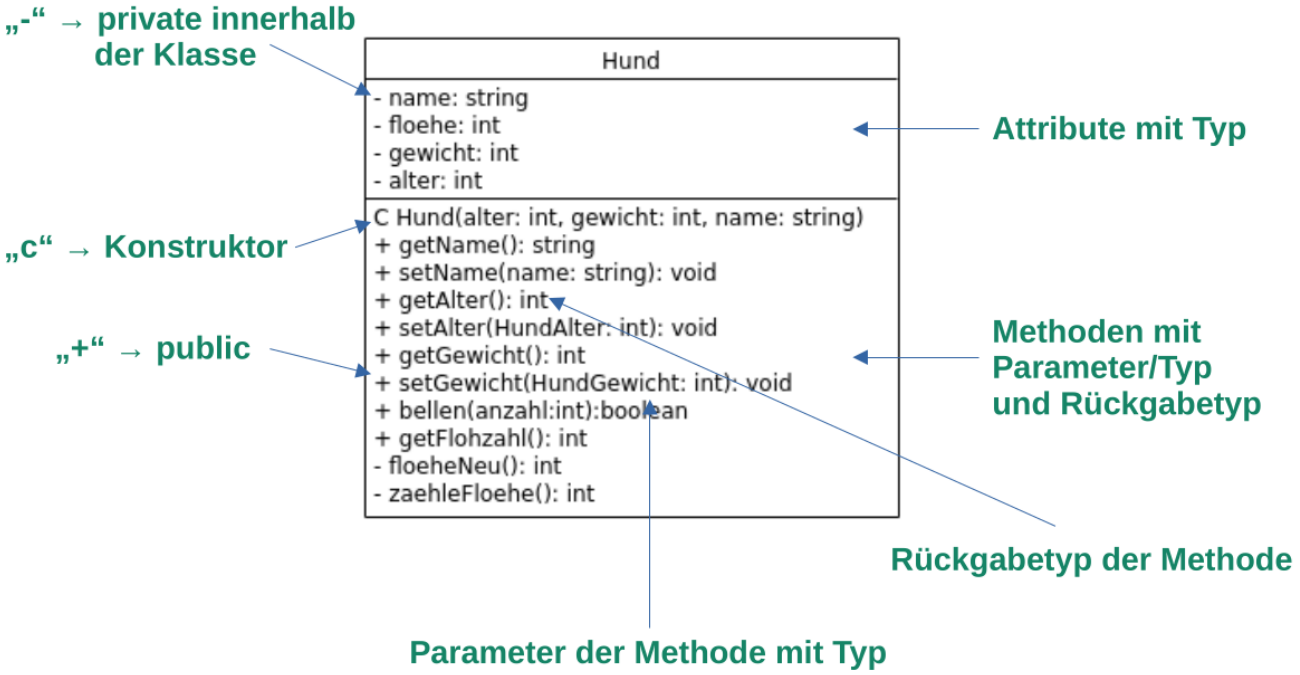
Klassen bestehen drei Teilen:

- Klassenname
- Eigenschaften (auch Attribute oder Instanzvariablen)
- Methoden

Aus einer Klasse können wir **Objekte** erzeugen, man spricht von "instanziieren". Ein bestimmtes Objekt ist eine Instanz einer Klasse. Aus der unten abgebildeten Klasse "Hund" kann man also eine Hunde-Objekt mit dem Namen "Higgs", dem Gewicht "20kg", und der Farbe "weiß" erzeugen.

- Die **Attribute** einer Klasse beschreiben den *Zustand* eines Objekts, wie z.B. Name und Gewicht eines Hundes.
- Die **Methoden** einer Klasse definieren das *Verhalten* eines Objekts - die Methoden geben dem Objekt Fähigkeiten, unser Hund kann beispielsweise bellen.

In einem UML Klassendiagramm werden die drei Bestandteile durch waagerechte Striche getrennt. Für das Hunde-Beispiel sieht das Klassendiagramm so aus:



From:
https://www.info-bw.de/ -

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:java:objektorientierung:uml:start?rev=1620294240

Last update: **06.05.2021 09:44**