Klassenentwurf

Eine zentrale Rolle nehmen bei der objektorientierten, gemeinschaftlichen Softwareentwicklung die sogenannten **Klassendiagramme** ein. Nahezu allen größeren Softwareprojekte werden heutzutage nach diesem Paradigma entwickelt.

Ausgehend von den **Entwurfsdiagrammen**, die du im vorigen Abschnitt kennengelernt hast erstellt man ein **Implementationsdiagramm**, welches detailliert angibt, wie eine Klasse in einer Programmiersprache umgesetzt werden muss.

Beispiel: Breakout

Vielleicht erinnerst du dich aus der Mittelstufe noch an unser Breakout Spiel:

- Unten befindet sich ein "Paddel", das nach links und rechts bewegt werden kann.
- Vom Paddel aus kann ein Ball gestartet werden.
- Am oberen Bildschirmrand befinden sich Blocks, die vom Ball getroffen werden müssen und dann verschwinden.
- Paddel, Blocks und Ball befinden sich auf dem Spielfeld

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

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:entwurf:start?rev=1634577979

Last update: **18.10.2021 17:26**