# 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: Münzen schnippsen

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

Permanent link:
**https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:entwurf:start?rev=1634806490**

Last update: **21.10.2021 08:54**