Objekte bei Entwurf von Software

Häufig steht man bei der Entwicklung eines Softwareprogramms vor einem Problem, bei dem es darum geht Abläufe aus der realen Welt in einem Computerprogramm abzubilden.

Dabei legt man - ähnlich wie bei der Modellierung von Datenbanken - eine "*Miniwelt*" zugrunde, die man als Grundlage der Softwareentwicklung verwendet.

Konkrete oder abstrakte Objekte der realen Welt werden dabei für die Modellierung - vereinfacht - in das Softwareprojekt übernommen. Wichtig ist dabei, dass ein "Objekt" in diesem Sinne eine klar umrissen Einheit mit einer relevanten Bedeutung für die Problemstellung darstellt, die modelliert werden soll.

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

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:objektmodelle:start?rev=1634565998

Last update: **18.10.2021 14:06**