

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 umrissene Einheit mit einer relevanten Bedeutung für die Problemstellung darstellt, die modelliert werden soll.

Objekte in der Miniwelt

Stuttgart: Stadt

einwohner = 630 000
bundesland = bw
kfkzkernzeichen = S
flaeche = 207

Ulm: Stadt

einwohner = 126 000
bundesland = bw
kfkzkernzeichen = UL
flaeche = 116

Rottweil: Stadt

einwohner = 25 000
bundesland = bw
kfkzkernzeichen = RW
flaeche = 71

Biberach/Riß: Stadt

einwohner = 33 000
bundesland = bw
kfkzkernzeichen = BC
flaeche = 72

Tuttlingen: Stadt

einwohner = 36 000
bundesland = bw
kfkzkernzeichen = TUT
flaeche = 90

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

Permanent link:
<https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:objektmodelle:start?rev=1634566952>

Last update: **18.10.2021 14:22**

