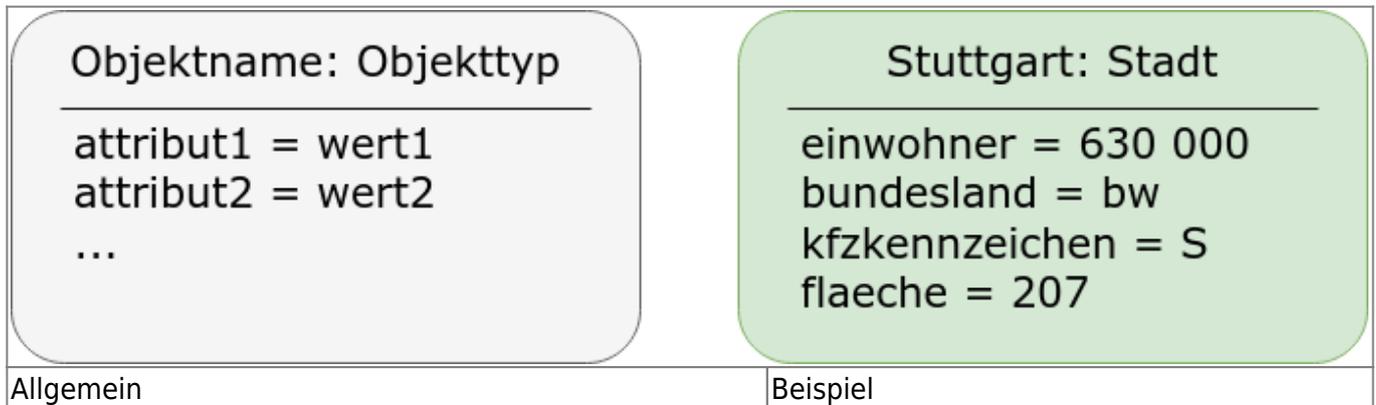


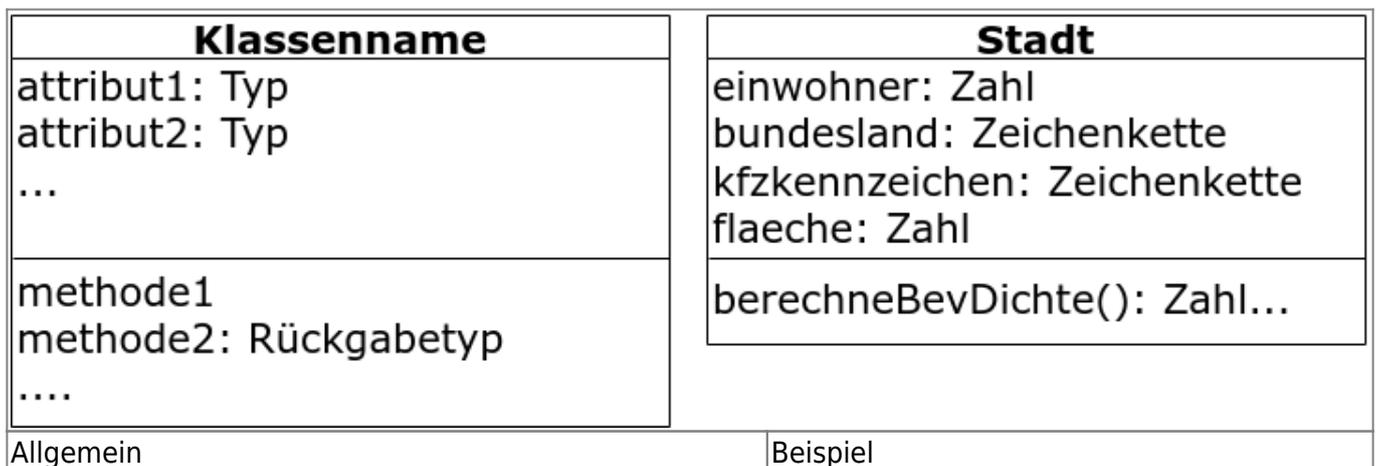
Darstellungselemente der Modellierung

Objektdiagramme



- Die Kopfzeile benennt das Objekt und gibt seinen Typ/seine Klasse an
- Attribute sind konkret mit Werten angegeben
- Die Attribute geben den Zustand des Objekts an, wenn man sie verändert, ändert sich der Objektzustand
- Die Methoden der Klasse, aus denen die Objekte instanziiert wurden werden in den Objektdiagrammen nicht angegeben.

Entwurfsdiagramme



- Ein Schritt näher an der programierung, Verallgemeinerung des Objektdiagramms
- Unabhängig von der Programmiersprache
- Wichtige Attribute werden mit "umgangssprachlichem" Typ angegeben
- Wesentliche Methoden werden mit Rückgabetyt angegeben
- *Keine* Setter- und Getter- Methoden, keine Konstruktoren

Last
update: 18.10.2021 16:02 faecher:informatik:oberstufe:modellierung:uml:start <https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:uml:start?rev=1634572947>

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

Permanent link:
<https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:uml:start?rev=1634572947>

Last update: **18.10.2021 16:02**

