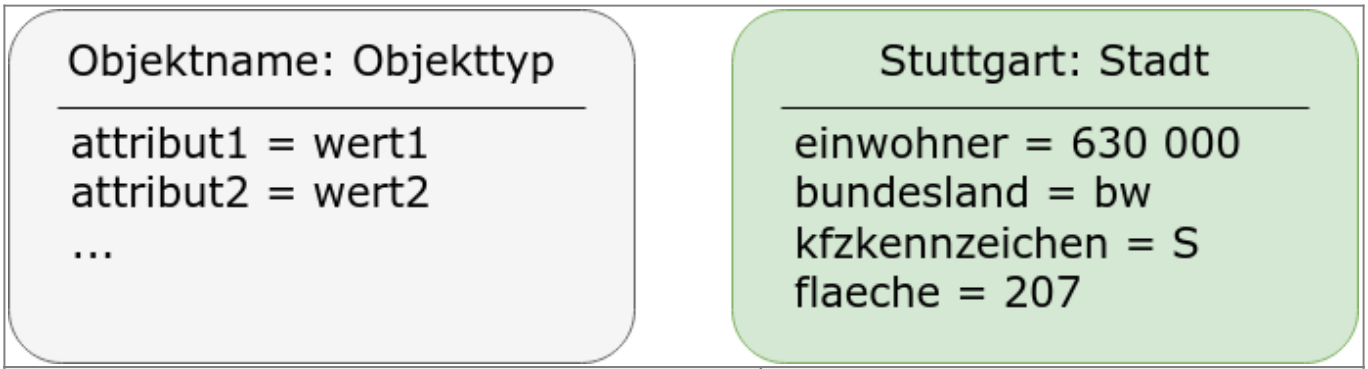
Darstellungselemente der Modellierung

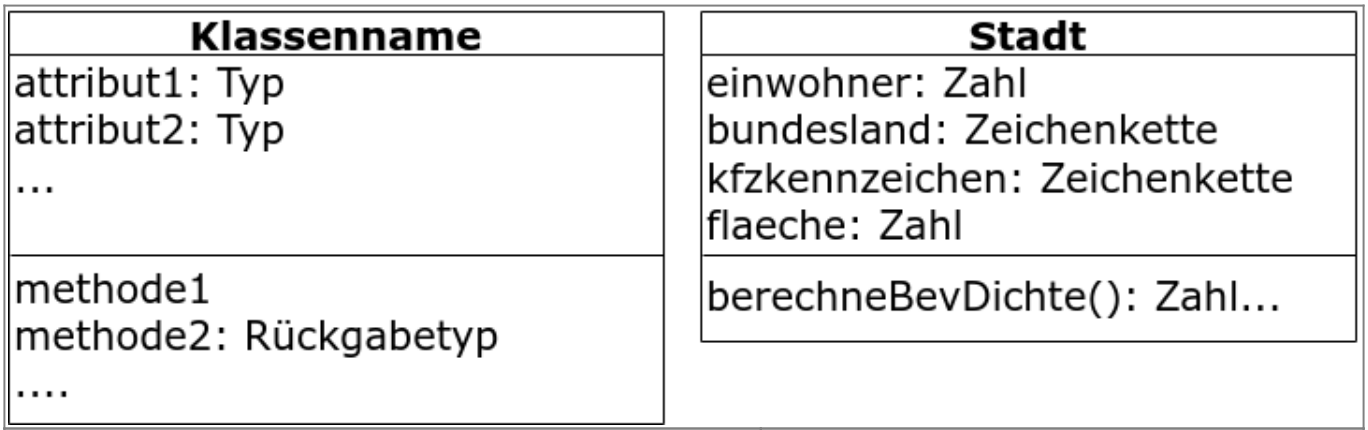
Objektdiagramme



Allgemein	Beispiel

- 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



Allgemein	Beispiel

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

Implementationsdiagramm

Das Implementationsdiagramm ist auf eine bestimmte Programmiersprache ausgerichtet: Datentypen bei Attributen und Rückgabewerten werden spezifisch für die Zielsprache angegeben. Der Konstruktor

wird passend zur Programmiersprache angegeben, ebenso die Sichtbarkeiten von Attributen und Methoden. Im Implementationsdiagramm werden auch Setter- und Getter-Methoden angegeben.

Man kann sich das Implementationsdiagramm als "Todo-Liste" zur Implementation in einer bestimmten Programmiersprache vorstellen.

Klassenname - attribut1: typ - attribut2: typ ... © Konstruktor(param: typ, param: typ, ...) + methode1(param: typ): void + methode2(param: typ): rueckgabetyp ... + getAttribut1(): rueckgabetyp + setAttribut1(param: typ): void ...	**Schueler** - vname: String - nname: String - alter: int - versetzt: boolean - klasse: String © Schueler(vn: String, nn: String, alter: int, kl String, ver: boolean) + getAlter(): int + setAlter(nalter: int): void
Allgemein	Beispiel

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

Permanent link:
https://www.info-bw.de/faecher:informatik:oberstufe:modellierung:uml:start?rev=1634574093

Last update: **18.10.2021 16:21**