

Objektorientierung

Darstellung von Klassen

Wir haben bereits Objekte dargestellt (siehe AB „Darstellung von Objekten“).

Auch zur Darstellung von Klassen verwenden wir wieder
..... in der „Sprache“

UML bedeutet: **U**..... **M**..... **L**.....

..... –

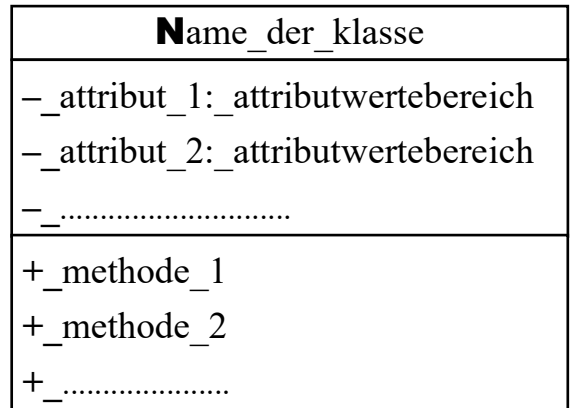
Die 3 Teile eines Klassendiagramms enthalten:

1. Teil: der

2. Teil: =

nach Doppelpunkt: Attributwerte.....

3. Teil: =



In UML gilt: • es wird alles geschrieben – **Ausnahme:** Buchstabe des

• es werden keinezeichen, sondern gesetzt

• es gibt keinezeichen und keine

Achtung: Im **Unterschied** zu Objekten werden für Klassen **keine**

sondern der gesamte angegeben!

Beispiel: Stelle die Klasse der **Fahrräder** im Klassendiagramm dar (4 Attribute, 3 Methoden)!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

weitere Beispiele: Stelle die folgenden Klassen auf der Rückseite dar – **genauso wie oben!**

Zeichne zuerst das **Klassendiagramm** – bestehend aus 3 **Rechtecken!**
Trage dann den **Klassennamen**, **3 Attribute** sowie **3 Methoden** ein!

- a) die Klasse der **Blumen**
- b) die Klasse der **Linien** aus der Textverarbeitungssoftware WORD
- c) die Klasse der **Federmappen**
- d) die Klasse der **Tabellen** aus der Textverarbeitungssoftware WORD