

Wir haben in Klasse 7 bereits Objekte dargestellt (AB „Darstellung von Objekten“).

Zur Darstellung von Objekten und Klassen gibt es verschiedene Möglichkeiten, z .B. MindMaps u.ä.

Wir verwenden zur gr..... Darstellung von Klassen .....eckige Klassen.....

Ein Klassendiagramm ist ein ..... (= Strukturdiagramm) in der Sprache .....

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

= .....liche M..... –Sprache

Die 3 Teile eines Klassendiagramms enthalten:

1. Teil: ..... der Klasse

2. Teil: A..... = E.....

**nach Doppelpunkt:** Attributwerte.....

3. Teil: M..... = V.....

**in Klammern:** Liste aller ..... Methoden

<b>Name_der_klasse</b>
–attribut_1:attributwertebereich
–attribut_2:attributwertebereich
–.....
+methode_1(wert1,wert2,...)
+methode_2()
+.....

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

• es werden keine .....zeichen, sondern ..... gesetzt

• es gibt keine .....zeichen und keine .....

**Achtung:** Im **Unterschied** zu **Objektdiagrammen** werden für Klassen **keine Attribut**..... , 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 jeweils 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