

| | | |
|--------|------------------------------|--------------|
| AB 05a | Klassen- und Objektdiagramme | erhalten am: |
| | Softwareentwicklung | |

Wichtig

Bitte bearbeiten Sie die folgende Aufgabenstellung **schriftlich** in Partnerarbeit. Da ausgewählte "Ausarbeitungen" vor der Klasse mit einer Kamera gezeigt werden, verwenden Sie einen möglichst dunklen Stift auf weißem Papier, zeichnen Sie sauber und achten Sie auf eine gut lesbare Schrift.

Auf jedem Blatt der Ausarbeitung müssen die Namen der Bearbeiter stehen. Die Ausarbeitungen werden am Ende der Stunde eingesammelt und dienen der Notenfindung!

Bei diesem Thema geht es zunächst nur um die Darstellung von Klassen in einem Klassendiagramm und nicht um Beziehungen zwischen mehreren Klassen. (...das ist das nächste Thema!)

Arbeitsauftrag

- a) Zeichnen Sie das **allgemeine Symbol** für eine Klasse (mit den drei "Bereichen") in einem Klassendiagramm. Geben Sie an, welche Informationen in welchen Bereichen steht.
- b) Informieren Sie sich, wie in UML **abstrakte Klassen** dargestellt werden und zeichnen Sie ein Beispiel. Erklären Sie bei Ihrer Präsentation kurz, was unter einer abstrakten Klasse verstanden wird.
- c) **Attribute**
Im zweiten Abschnitt eines Klassensymbols werden Attribute angegeben, wobei es bestimmte, vorgegebene Notationsformen gibt...
- Erstellen Sie eine Übersicht der möglichen **Sichtbarkeiten** von Attributen. Geben Sie dabei die Zeichen und deren Bedeutung an. Die Bedeutung von `package` sollten Sie erklären.
 - Erklären Sie, was ein **Slash** vor einem Attributname bedeutet. Geben Sie zum Verständnis ein Beispiel für ein solches Attribut an.
 - Wie werden in Klassendiagrammen **Datentypen** von Attributen allgemein angegeben.
- d) Zeichnen Sie das Diagramm einer Klasse mit mehreren Beispielen für Attribute, die die unter c) vorgestellten Merkmale besitzen.