

BEISPIELE

# KLASSENDIAGRAMME

## 2 ABLAUF BEI DER PROGRAMMENTWICKLUNG

---

Abstraktion der  
Realität durch  
Modellbildung (Was  
interessiert mich hier  
....)

Bildung von Klassen  
mit Attributen,  
Datentypen und  
Methoden

Dokumentation in  
einem UML-  
Klassendiagramm

Umsetzung des  
Klassendiagrammes in  
Quellcode

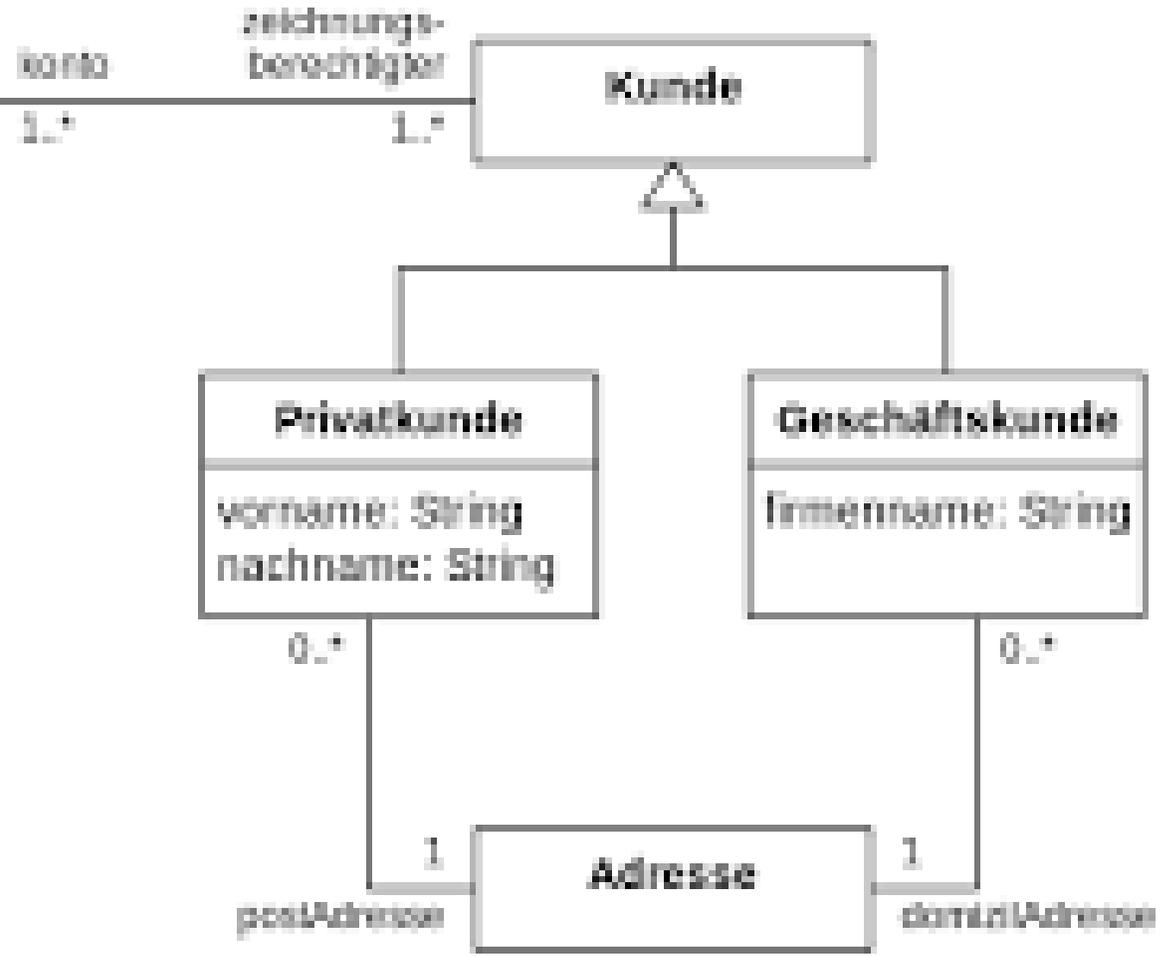
## UML - DIAGRAMME

- steht für Unified Modeling Language (UML)
- Idee: normiertes Modell zur Beschreibung eines objektorientierten Codierungsansatzes zu entwickeln.
- *die Standardmodellierungssprache für Softwaresysteme insbesondere für objektorientierte Vorgehensmodelle.*
- Ein Klassendiagramm ist ein Strukturdiagramm der Unified Modeling Language zur grafischen Darstellung von Klassen, Schnittstellen sowie deren Beziehungen.

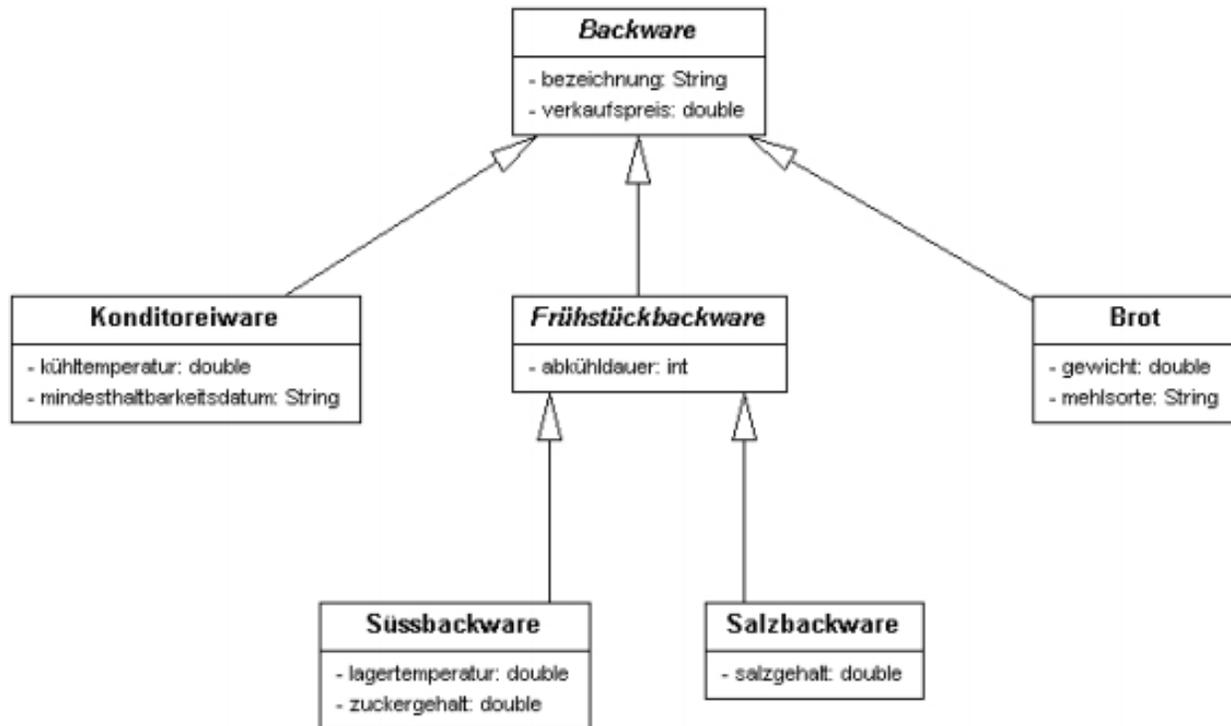
# UML-KLASSEN-DIAGRAMME BESTEHEN AUS ...

---

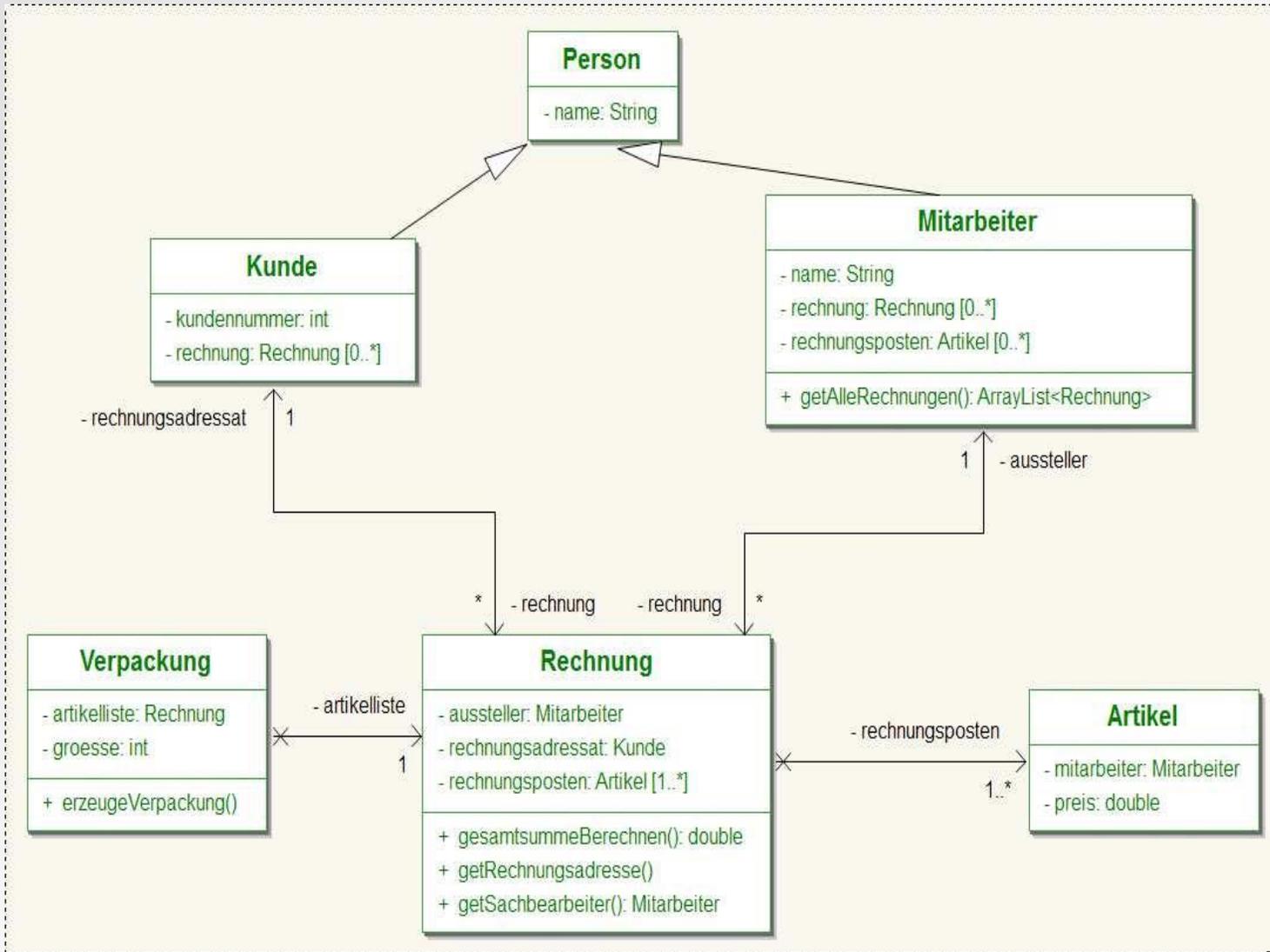
- 1. Name der Klasse
- 2. Attributen mit Datentypen
- 3. Methoden
- 4. Beziehungen der Klassen



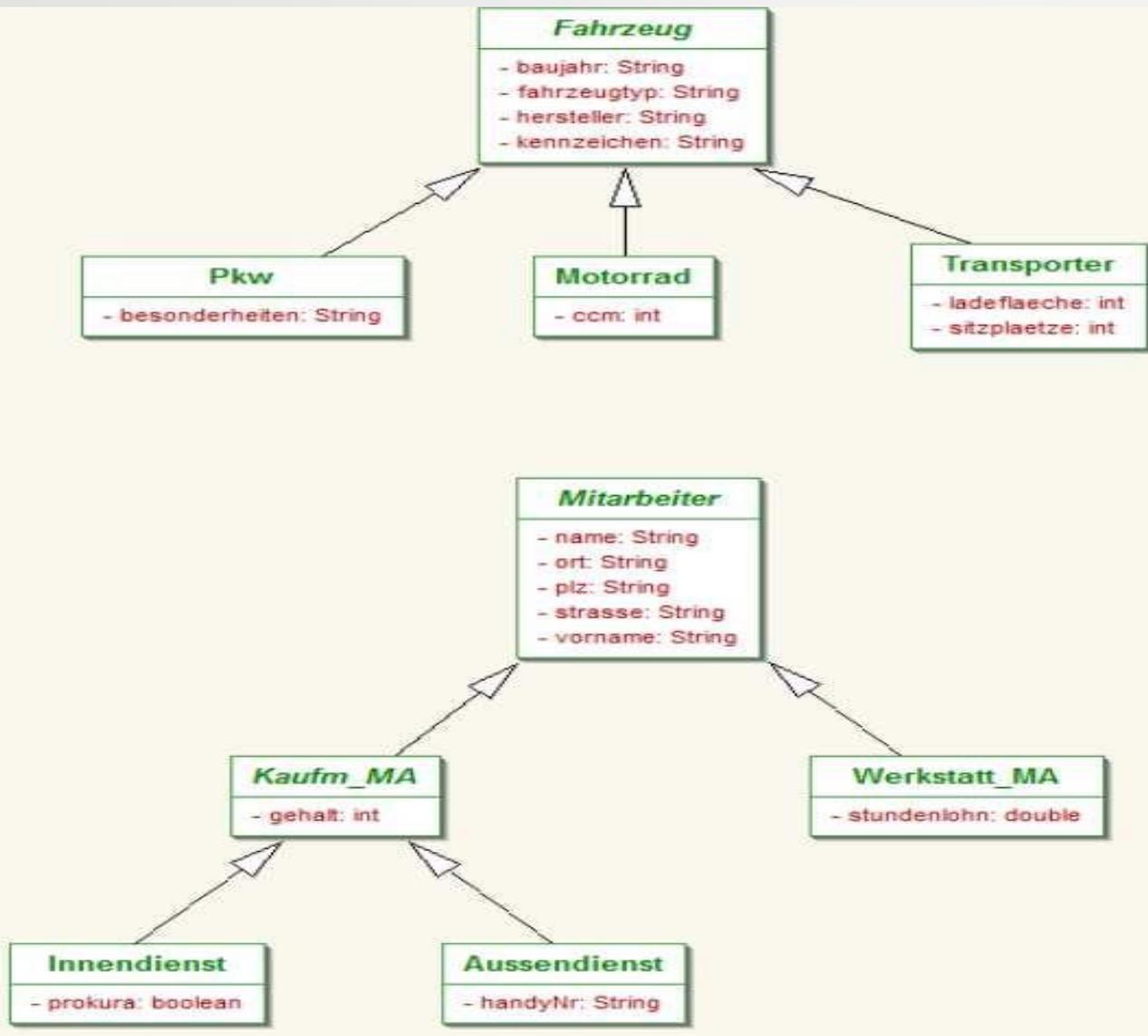
Konto



## Backwaren



## Rechnungen



Werkstatt