

UML-Notation für objektorientierte Programme

Die Unified Modeling Language (UML) erlaubt es, die Struktur objektorientierter Programme zu visualisieren.

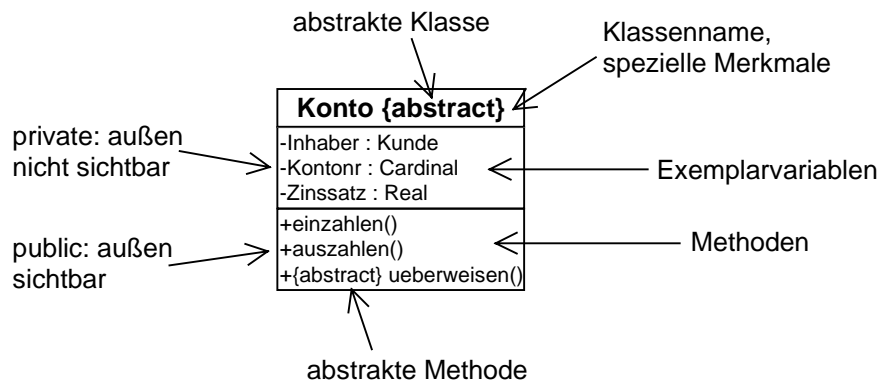
Merkmale der UML:

- Visuelle Modellierung von Systemen durch verschiedene Diagrammart
- Unterschiedliche Sichten können modelliert werden:
 - statische Sicht: Ein System besteht aus Klassen. Die Klassen sowie die Beziehungen zwischen den Klassen müssen identifiziert und modelliert werden.
 - dynamische Sicht: Beschreibt das Verhalten der Objekte entlang der Zeitachse
- Diagrammart:
 - Klassendiagramm (statisch)
 - Interaktionsdiagramm (dynamisch)

UML-Klassendiagramme

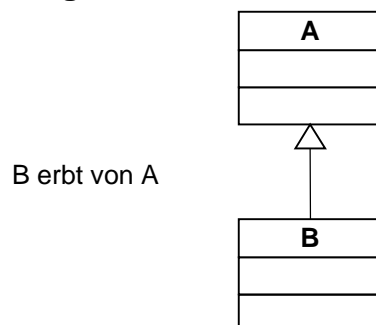
Bestehen aus Symbolen für Klassen und Beziehungen zwischen den Klassen.

Klassensymbol



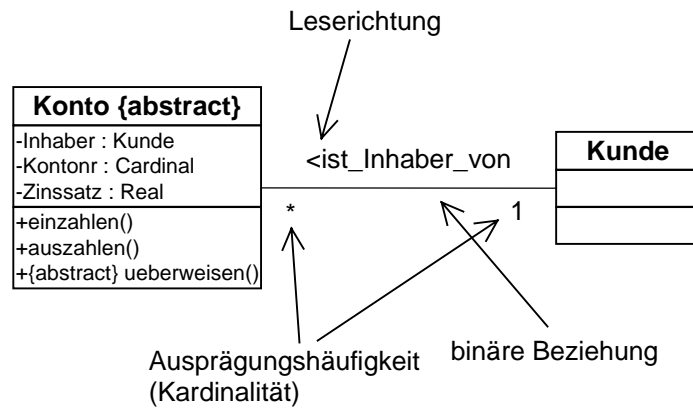
Beziehungen zwischen Klassen

Generalisierung

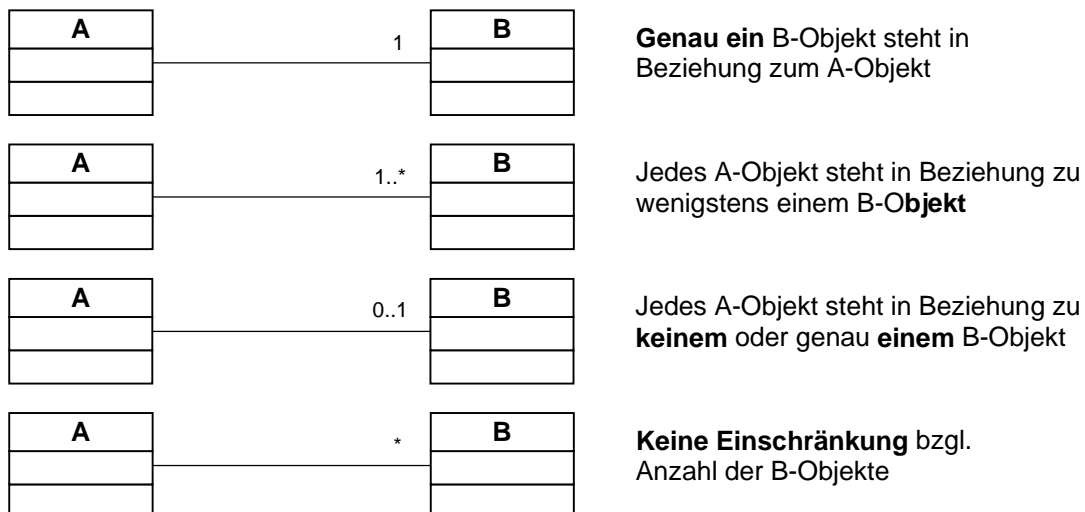


Allgemeine Beziehungen

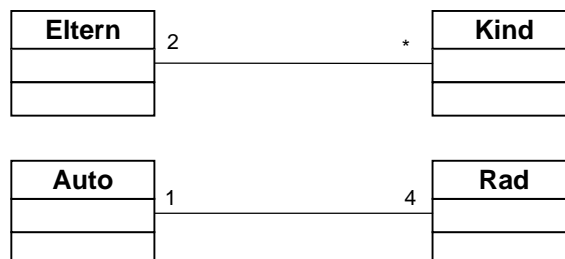
Beschreiben gemeinsame Struktur einer Menge von statischen Beziehungen zwischen Objekten.



Kardinalitäten



Beispiele:



Beispiel Klassendiagramm:

