

Arbeitsplan

UML Klassendiagramm
zum Projekt
mit der Klasse
Möbel

Arbeitsplan

- Ausgangspunkt: Das Projekt enthält eine Klasse Moebel
- Projekt: *Raumplaner-Vererbung-abstrakt&Kohaesion.zip*
- Ziel 1: Dazu ein Klassendiagramm entwickeln (ohne Methoden und Attribute)
- Ziel 2: Klassenkarten entwickeln

Arbeitsplan

- Laden Sie das Projekt zum Erstellen von Klassendiagrammen herunter und entpacken sie es.
- Starten Sie es und ignorieren Sie für die folgende Arbeit die bereits vorhandenen Lösungen.

Arbeitsplan

- Fügen Sie die im Projekt vorhandenen Klassen hinzu.
- Belassen Sie die Klassen so, dass allein der Klassenname angezeigt wird (*also leere Zeilen für die Attribute und die Methoden*).

Arbeitsplan

- Verteilen Sie die Klassensymbole sinnvoll.
- Fügen Sie die Beziehungen hinzu,
 - zunächst die Vererbungsbeziehungen,
 - dann die Verwendungsbeziehungen.

Arbeitsplan

- Speichern Sie
 - die Modelldaten,
 - das Bild und
 - den Code.

Arbeitsplan – Teil 2

- Starten Sie die KlassendiagrammeApp neu.
- Legen Sie eine Klasse Stuhl an.
- Fügen Sie Attribute (?) und Methoden (?) hinzu.
- Speichern Sie erneut Modelldaten, Bild und Code.

Arbeitsplan

- Starten Sie die KlassendiagrammeApp neu.
- Legen Sie eine Klasse Moebel an.
- Fügen Sie Attribute und Methoden hinzu.
- Speichern Sie erneut Modelldaten, Bild und Code.

Arbeitsplan

Materialien

- Projekte *Raumplaner-Vererbung-abstrakt&Kohaesion.zip*
und *Projekt-Klassendiagramme.zip*