

Wir haben bereits Objekte dargestellt (siehe AB „Darstellung von Objekten“).

Auch zur Darstellung von Klassen verwenden wir wieder
 in der „Sprache“

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

..... –

Die 3 Teile eines Klassendiagramms enthalten:

1. Teil: der

2. Teil: =

nach Doppelpunkt: Attributwerte.....

3. Teil: =

Name_der_klasse
–_attribut_1:_attributwertebereich
–_attribut_2:_attributwertebereich
–_.....
+_methode_1
+_methode_2
+_.....

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

• es werden keinezeichen, sondern gesetzt

• es gibt keinezeichen und keine

Achtung: Im **Unterschied** zu Objekten werden für Klassen **keine** ,
 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 den **Klassennamen**, **3 Attribute** sowie **3 Methoden** ein!

- die Klasse der **Blumen**
- die Klasse der **Linien** aus der Textverarbeitungssoftware WORD
- die Klasse der **Federmappen**
- die Klasse der **Tabellen** aus der Textverarbeitungssoftware WORD