

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

Auch zur **grafischen** Darstellung von Klassen verwenden wir wieder **rechteckige Strukturdiagramme** in der „Sprache“ **UML**.

UML bedeutet: **Unified Modeling Language**

einheitliche Modellierungs – Sprache

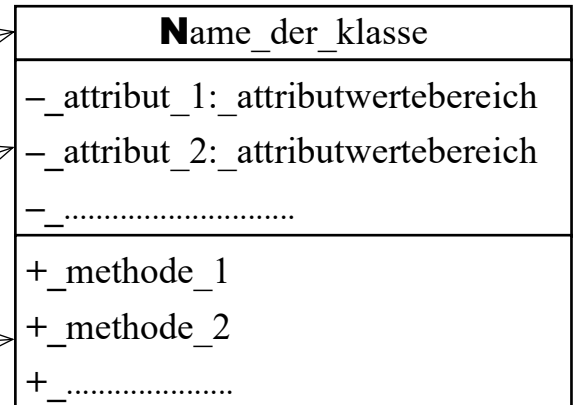
Die 3 Teile eines Klassendiagramms enthalten:

1. Teil: **Name** der **Klasse**

2. Teil: **Attribute** = **Eigenschaften**

nach Doppelpunkt: Attributwertebereich

3. Teil: **Methoden** = **Verhalten**

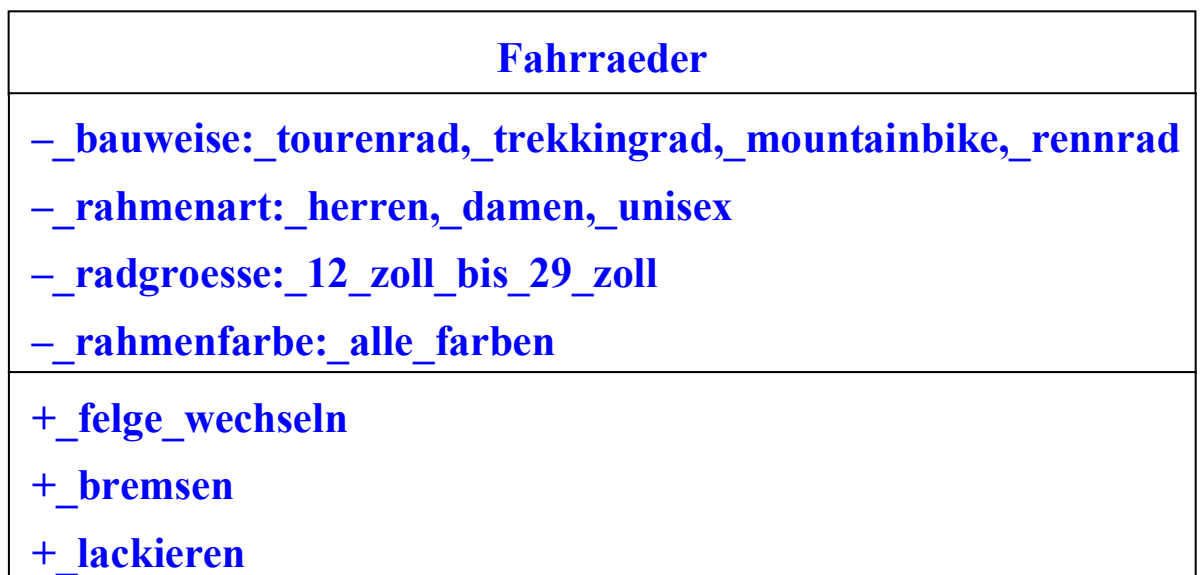


In UML gilt: • es wird alles **klein** geschrieben – Ausnahme: **1.** Buchstabe des **Namens**

- es werden keine **Leerzeichen**, sondern **Unterstriche** gesetzt
- es gibt keine **Sonderzeichen** und keine **Umlaute**

Achtung: Im **Unterschied** zu Objekten werden für Klassen **keine Attributwerte**, sondern der gesamte **Attributwertebereich** 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