

Wir verwenden zur **grafischen** Darstellung von Objekten **rechteckige Diagramme**.

Ein Objektdiagramm ist ein **Strukturdiagramm** in der „Sprache“ **UML**.

UML bedeutet: **Unified Modeling Language**

einheitliche Modellierungs – Sprache

Die 3 Teile eines Objektdiagramms enthalten:

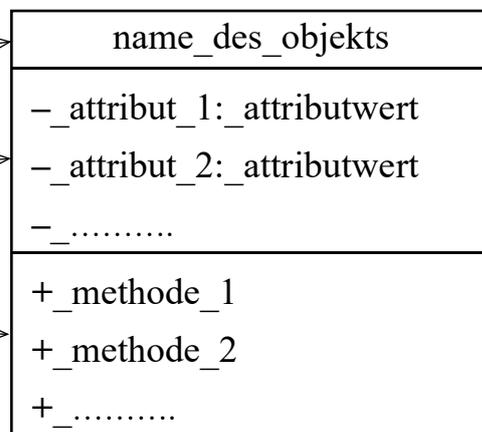
1. Teil: **Name** des **Objekts**

2. Teil: **Attribute** und **Attributwerte**

(gekennzeichnet mit **-**)

3. Teil: **Methoden**

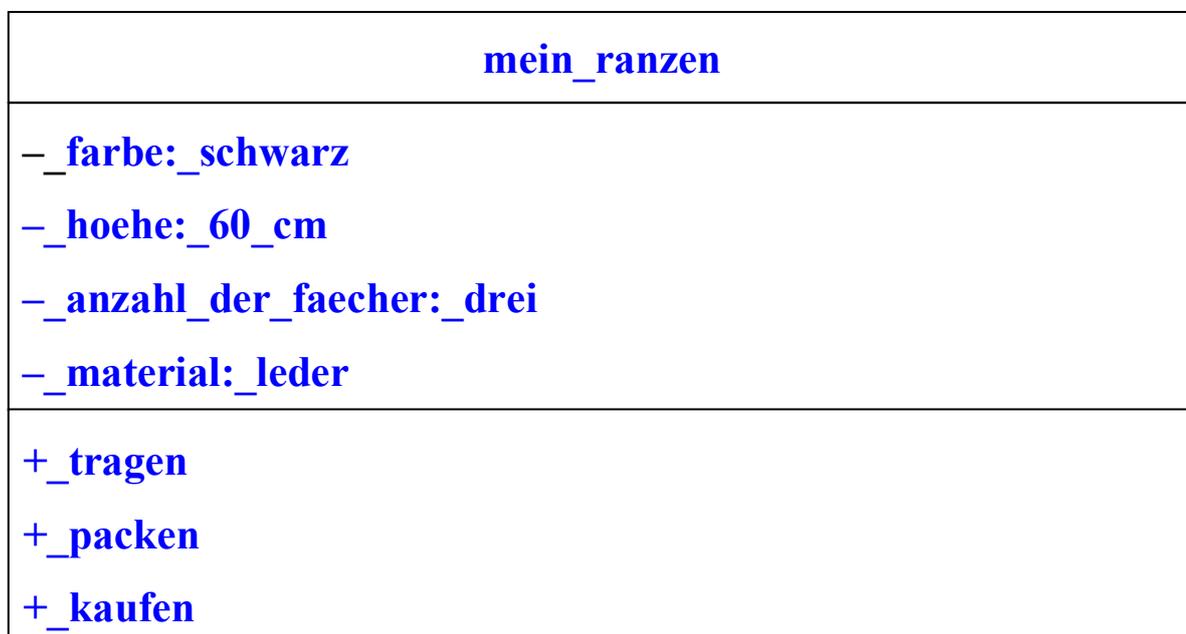
(gekennzeichnet mit **+**)



In UML gilt: • alles **klein** schreiben

- keine **Sonderzeichen** und keine **Umlaute** (z. B. kein ä , sondern **ae**)
- keine **Leerzeichen**, sondern **Unterstriche**

Beispiel: Stelle das Objekt **mein Ranzen** im Objektdiagramm dar (4 Attribute, 3 Methoden) !



weitere

Stelle die folgenden Beispiele in deinem Hefter dar – **genauso wie oben!**

Beispiele:

Zeichne zuerst das **Objektdiagramm** aus 3 zusammenhängenden **Rechtecken!**
Trage den **Objektnamen**, **3 Attribute** und **Attributwerte** sowie **2 Methoden** ein!

a) meine Federmappe

b) Buchstabe B

c) unsere Haustür

d) mein Passbild

e) mein Skateboard

f) das Auto meiner Eltern

g) mein Smartphone

h) das Arbeitsblatt „Darstellung von Objekten“