

# Einführung in UML



Dino Ahr

Institut für Informatik, Universität Heidelberg

Heidelberg, 21.2.2001

Vortrag und weitere Informationen zu UML sind verfügbar unter:

<http://www.iwr.uni-heidelberg.de/groups/comopt/lehre/uml/>

# Inhalt

---

1. Motivation/Was ist UML?
2. Einleitung und Überblick über UML

Pause

3. UML im Detail: Klassendiagramme
4. UML-Werkzeuge: Rational Rose

# 1.1 Motivation

---

- Für Entwicklung (komplexer) Software-systeme ist Modellierung unabdingbar
- *Modellierung* = Abstraktion der Realität mit Konzentration auf die wesentlichen Aspekte

# Motivation (Forts.)

---

Modellierung hilft

- die gewünschte **Struktur** und das **Verhalten** eines Systems zu **beschreiben** und zu **diskutieren**
- das System **besser** zu **verstehen**, indem man sich zu einem Zeitpunkt nur auf einen Ausschnitt bzw. einen einzelnen Aspekt konzentriert
- frühzeitig **Probleme** des Modells zu **erkennen** und zu **beheben**

# Motivation (Forts.)

---

- Wünschenswert für die Modellierung von Softwaresystemen ist
  - das Systems zu *visualisieren*, wie es ist oder wie es sein sollte
  - sowohl die Struktur als auch das Verhaltens des Systems *spezifizieren* zu können
  - eine Vorlage aufzubauen, aus der leicht ein System zu *konstruieren* ist
  - Möglichkeiten zu haben, Entscheidungen zu *dokumentieren*

# Motivation (Forts.)

---

⇒ Zur Realisierung o.a. Aspekte der Modellierung stellt UML eine *einheitliche* und *umfassende* Notation zur Verfügung

## 1.2 Was ist UML?

---

UML (Unified Modeling Language) ist eine graphische Sprache zur

- Visualisierung
- Spezifikation
- Konstruktion und
- Dokumentation

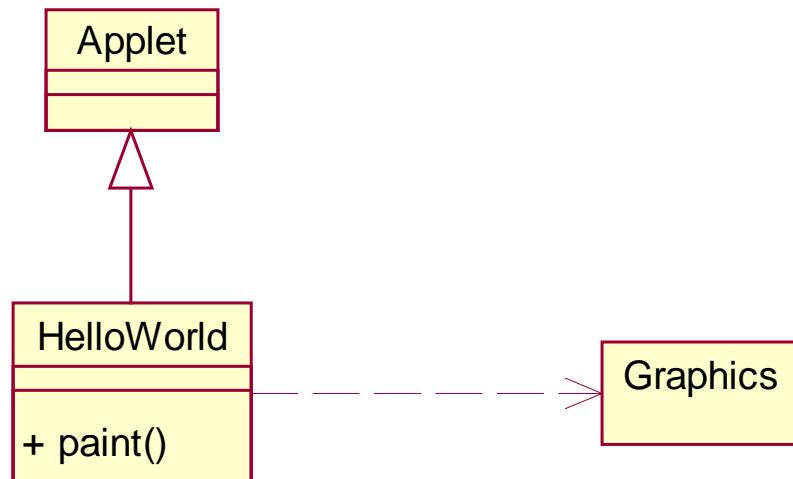
von Softwaresystemen



# Visualisierung

---

- Diagramme und graphische Notationen zur Darstellung von Softwaresystemen
- Beispiel (Ein einfaches Klassendiagramm):



# Spezifikation

---

- „Sprachelemente“ sind mit eindeutiger Semantik versehen
- Spezifikation in verschiedenen Detaillierungsgraden möglich (sehr abstrakt bis sehr implementierungsnahe)

# Konstruktion

---

- Abbildung von Modellen **auf** verschiedene Programmiersprachen möglich  
⇒ *Forward Engineering* = Codegenerierung aus UML-Modellen
- Umkehrung ebenfalls möglich  
⇒ *Reverse Engineering* = Konstruktion von UML-Modellen aus Quell-Code

# Konstruktion (Forts.)

---

- Zusammen: *Round-trip Engineering*
- Philosophie:
  - Manche Aspekte eines Softwaresystems lassen sich besser *graphisch* spezifizieren, andere Aspekte besser *textuell*
- Benutzung von **CASE-Werkzeugen** für die Konstruktion  
(CASE = Computer Aided Software Engineering)

# Dokumentation

---

- Konstrukte zur **Verwaltung** und **Erstellung** von **Dokumentation**, die im Rahmen eines Softwareentwicklungsprojektes anfällt
  - Anforderungen an die Software
  - Architektur und Design
  - Quell-Code
  - Projektpläne, Ablaufpläne
  - Testfälle
  - Prototypen und verschiedene Versionen

# Was ist UML? (Forts.)

---

- UML ist eine **standardisierte Modellierungssprache** (bald ISO-Standard);
- UML schreibt jedoch *keinen* bestimmten *Softwareentwicklungsprozess* vor!

# 2. Einleitung und Überblick über UML

---

2.1 Strukturierung der UML-Konstrukte

2.2 Überblick über UML-Konstrukte

## 2.1 Strukturierung der UML-Konstrukte

---

- UML-Konstrukte lassen sich nach verschiedenen *Sichten* einteilen
- *Sicht* (View) = Betrachtung des Softwaresystems aus einer bestimmten Perspektive; Fokussierung auf einen speziellen Sachverhalt

# Sichten

---

- Verschiedene Sichten sinnvoll, da
  - bei Erstellung eines Softwaresystems **verschiedene Personengruppen involviert** sind
  - verschiedene Sichtweisen auf denselben Sachverhalt **hilfreich** für das Verständnis sein können

# Personengruppen im Softwareentwicklungsprozess

---

- Bearbeitung und Nutzung des Systems durch verschiedene Personengruppen
  - Endbenutzer, Auftraggeber
  - Projektleiter
  - Analytiker und Entwickler
  - System-Administrator, -Integrator
  - Tester
  - Personen, die Dokumentation schreiben

# Sichten - grobe Unterteilung

---

- UML bietet Vielzahl von Konzepten und Konstrukten zur Realisierung verschiedener Sichten an
- Grobe Unterteilung der Sichten in
  - Strukturelle Klassifikation
  - Dynamisches Verhalten
  - Modell Management

# Sichten - grobe Unterteilung (Forts.)

---

- *Strukturelle Klassifikation* beschreibt die Objekte eines Systems und deren Beziehung zu anderen Objekten
- Bereich *Dynamisches Verhalten* umfasst Sichten, die Änderungen des Systems in Abhängigkeit der Zeit beschreiben
- *Modell Management* beschäftigt sich mit der Organisation des Modells selbst

# Sichten - grobe Unterteilung (Forts.)

---

- UML besitzt *Erweiterungsmechanismen*, die auf alle Elemente angewendet werden können

## 2.2 Überblick über UML-Konstrukte

---

- Überblick über die verschiedenen UML-Konstrukte und Sichten anhand eines Beispiels
- **Beispiel:** Die Verwaltung eines Theaters soll auf EDV umgestellt werden (stark vereinfacht)

# Statische Sicht (Static View)

---

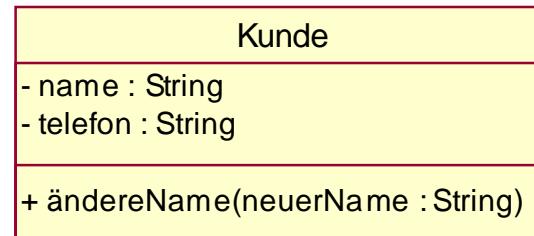
- Modellierung der **Konzepte** des Anwendungsbereichs sowie interner Konzepte
- *kein* zeitabhängiges Verhalten
- Hauptbestandteile: **Klassen** (Classes) und ihre **Beziehungen** (Relationships) in Form von **Klassendiagrammen** (Class diagrams)

# Statische Sicht (Forts.)

---

## Graphische Darstellung:

- *Klassen* = Rechtecke mit getrennten Bereichen für *Attribute* (Attributes) und *Operationen* (Operations)



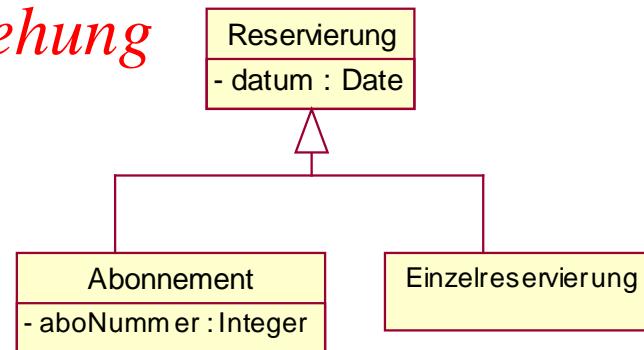
- *Beziehungen* = Linien zwischen betroffenen Klassen; Art der Beziehung unterscheidbar durch verschiedene Linienarten, -enden und -beschriftungen

# Statische Sicht (Forts.)

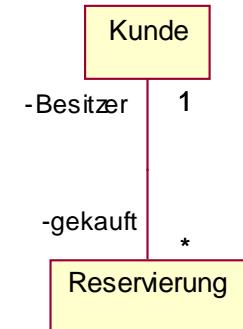
---

## Graphische Darstellung (Forts.):

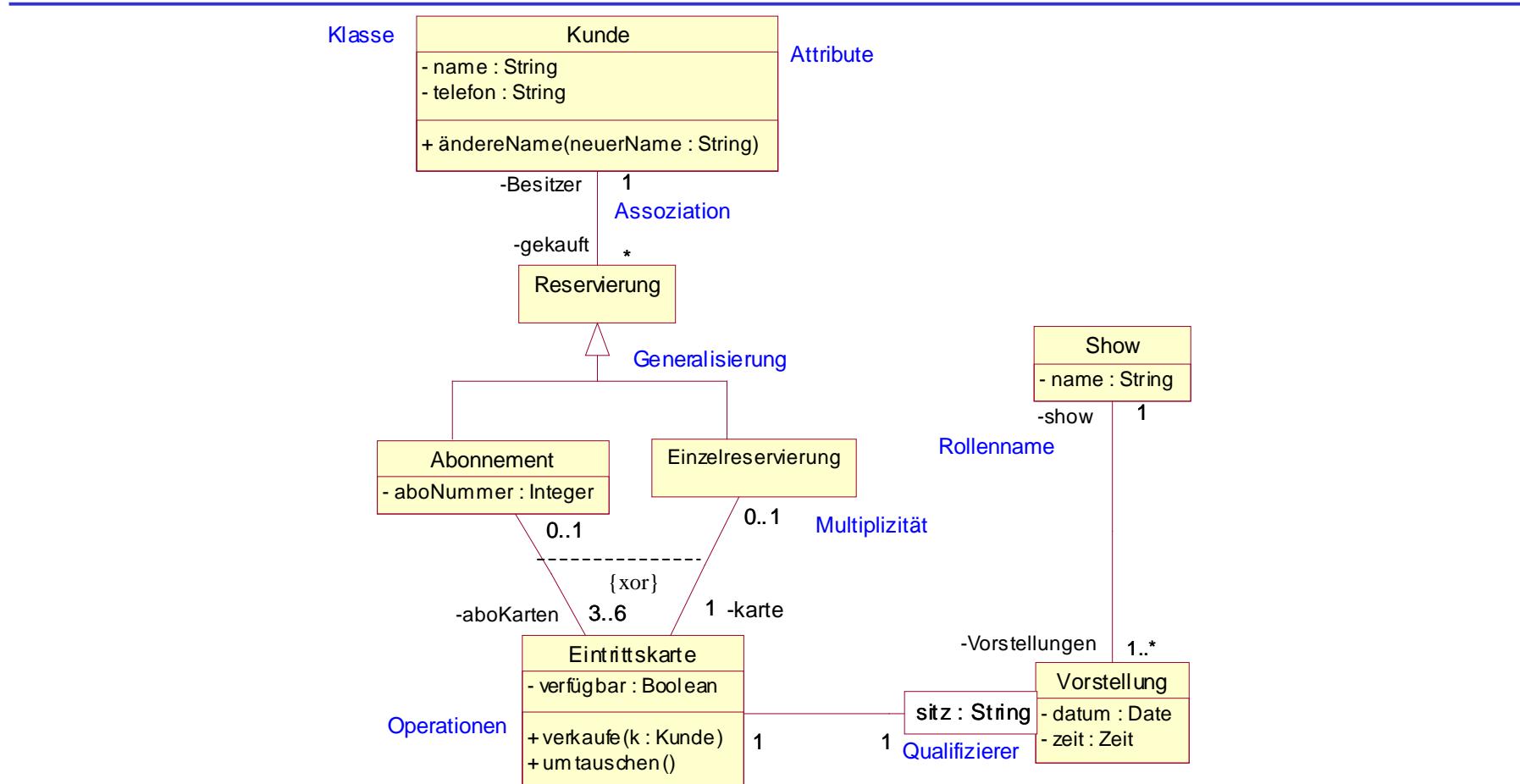
– *Generalisierungs-Beziehung*



– *Assoziations-Beziehung*



# Klassendiagramm Theaterkasse



# Anwendungsfall-Sicht (Use Case View)

---

- Modellierung der **Funktionalität des Systems**, wie sie **von aussen** stehenden Benutzern, sog. **Akteuren** (Actors), wahrgenommen wird
- **Anwendungsfall** (Use Case) beschreibt typische Interaktion zwischen Benutzer und System (**WAS** macht das System, aber **nicht WIE**)
- Als Akteure können auch andere Systeme auftreten

# Anwendungsfall-Sicht (Forts.)

---

## Graphische Darstellung:

- *Anwendungsfälle* = Ellipsen



kaufe Eintrittskarten

- *Akteure* = Strichmännchen

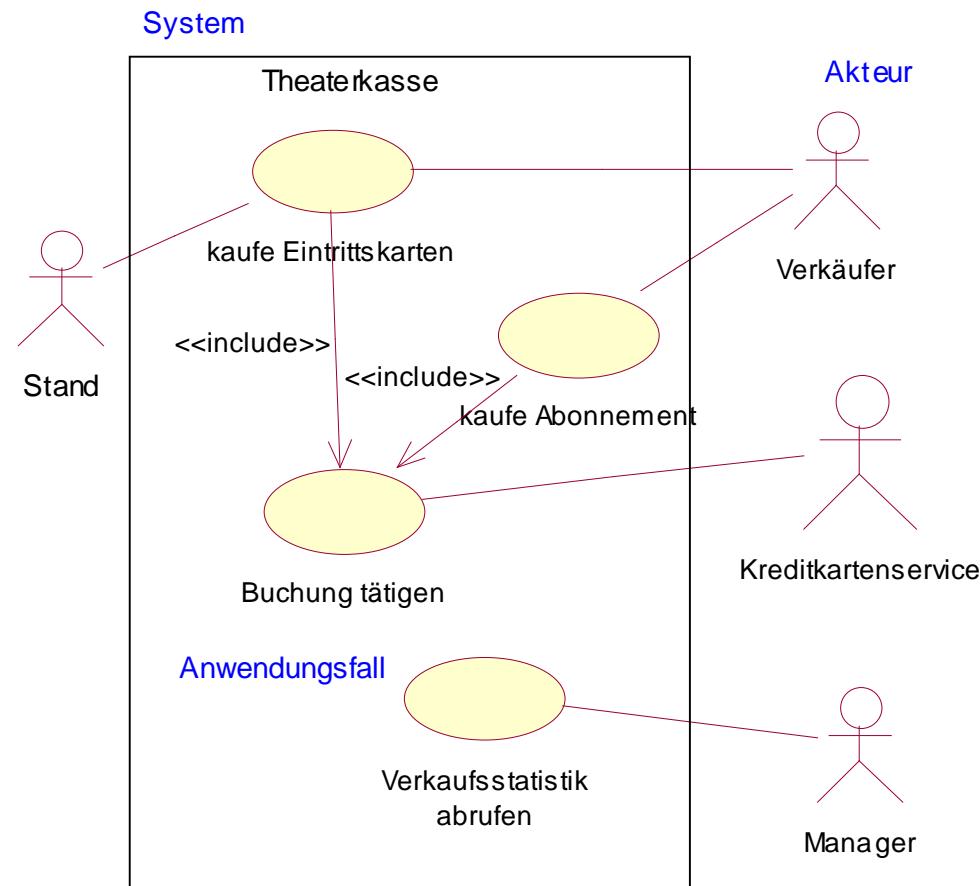


Verkäufer

- *Systemgrenzen* werden durch **Rechtecke** visualisiert

# Anwendungsfalldiagramm

## Theaterkasse



# Interaktions-Sicht (Interaction View)

---

- Modellierung von **Verhalten** eines Systems durch Darstellung des **Nachrichtenaustauschs** zwischen verschiedenen Objekten
- Zwei verschiedene Diagramme (**Interaktionsdiagramme**) für die Interaktions-Sicht:
  - *Sequenzdiagramm* (Sequence diagram)
  - *Kollaborationsdiagramm* (Collaboration diagram)

# Sequenzdiagramm

---

- Zeigt den **Nachrichtenaustausch** zwischen verschiedenen Objekten unter **Betonung** der **zeitlichen Abfolge**

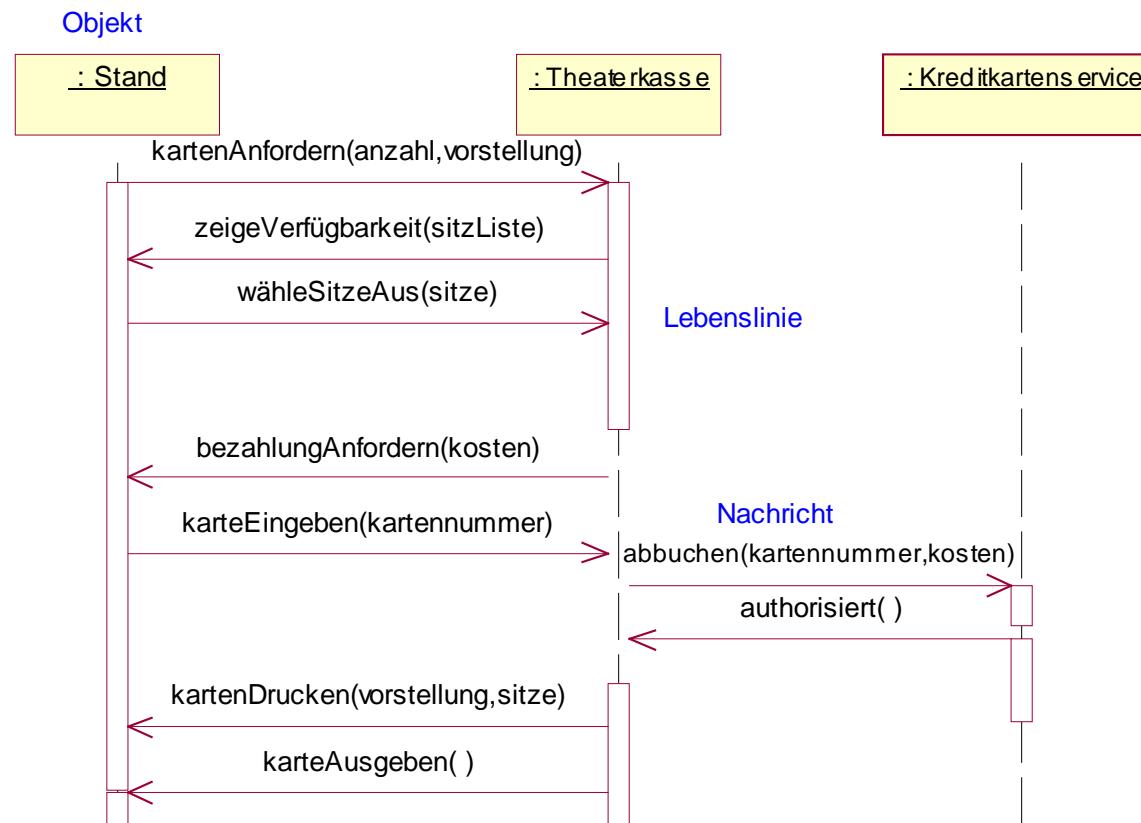
# Sequenzdiagramm (Forts.)

---

## Graphische Darstellung:

- beteiligte Objekte werden horizontal angeordnet
- jedes Objekt hat eine *Lebenslinie* (Lifeline), die vertikal aufgetragen wird
- *Nachrichten* (Messages) = Pfeile zwischen den Lebenslinien der beteiligten Objekte

# Sequenzdiagramm *kaufe Eintrittskarten*



# Kollaborationsdiagramm

---

- Zeigt den **Nachrichtenaustausch** zwischen verschiedenen Objekten unter **Betonung** der Beziehung zwischen den Objekten

# Kollaborationsdiagramm (Forts.)

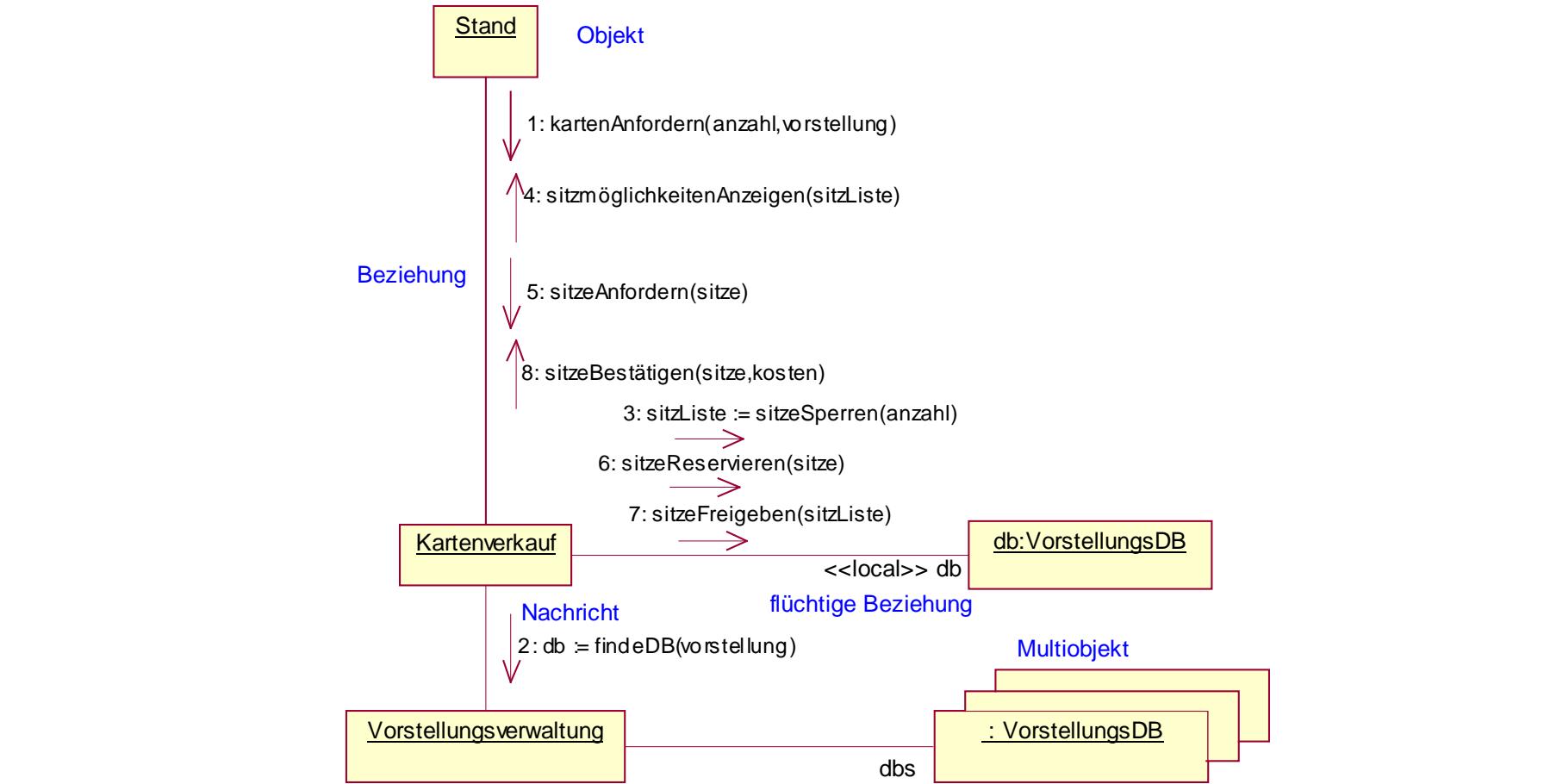
---

## Graphische Darstellung:

- Anordnung der beteiligten Objekte gemäß ihrer Beziehung
- Darstellung der Beziehungen durch Verbindungslien
- *Nachrichten* = Pfeile entlang der Beziehungslien
- zeitliche Abfolge der Nachrichten wird durch Numerierung festgelegt

# Kollaborationsdiagramm

## *reserviere Eintrittskarten*



# Zustandsmaschinen-Sicht (State Machine View)

---

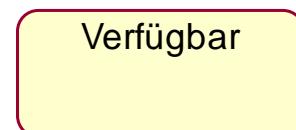
- Modellierung des Verhaltens eines einzelnen Objektes oder Systems:
  - *Zustand* (State) = Objekt erfüllt gewisse Bedingungen
  - *Zustandsübergang* (State Transition) = Übergang von einem Zustand in einen anderen Zustand, welcher durch ein Ereignis ausgelöst wird
  - *Ereignis* (Event) = Geschehen, das zu einem Zustandsübergang führt

# Zustandsmaschinen-Sicht (Forts.)

---

## Graphische Darstellung:

- *Zustände* = Rechtecke mit abgerundeten Ecken

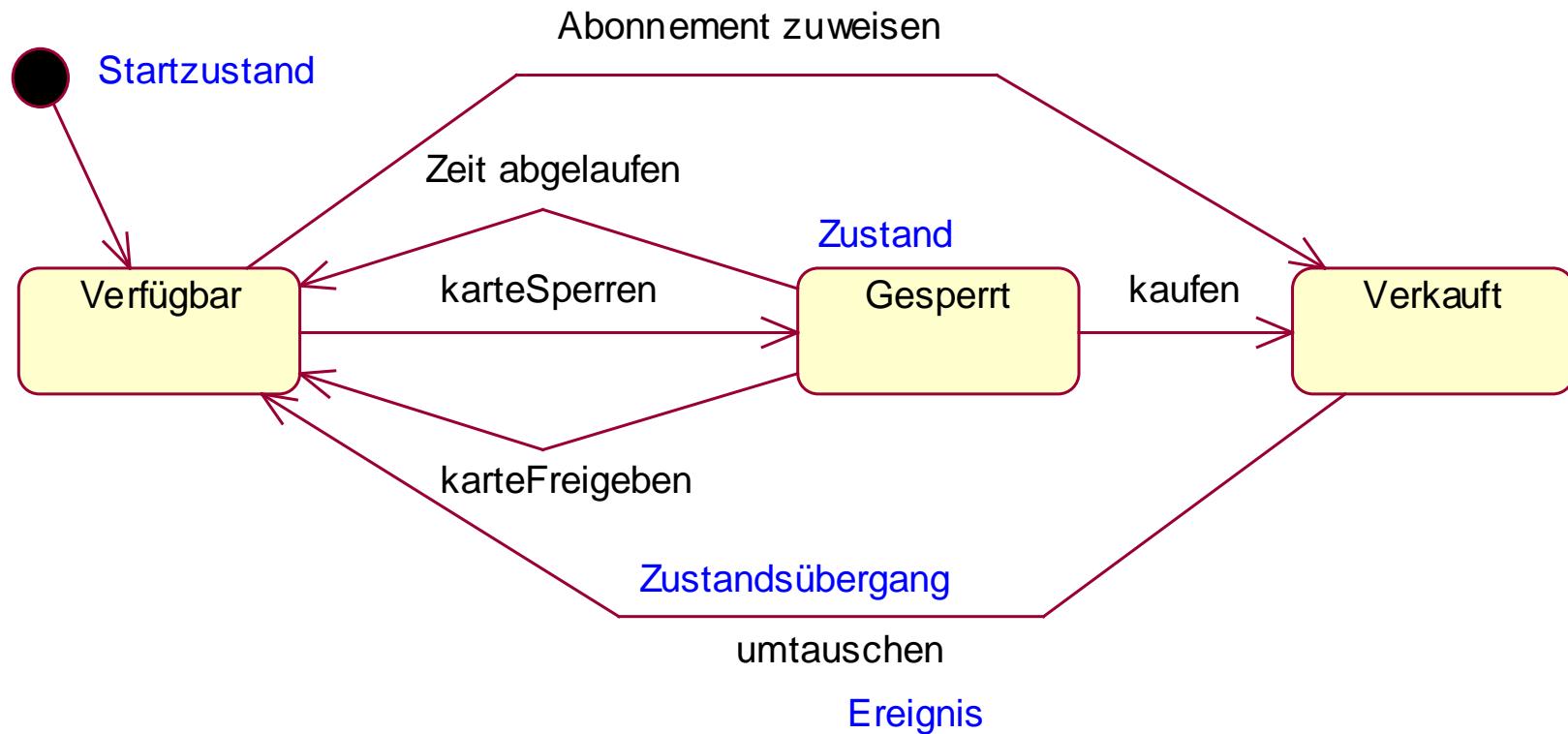


- *Zustandsübergänge* = Pfeile zwischen betroffenen Zuständen
- *Startzustand* = schwarzer aus gefüllter Kreis A solid black circle with a thin black outline.
- *Endzustand* = in Kreis eingeschlossener schwarzer aus gefüllter Kreis A solid black circle with a thin black outline, containing a smaller solid black circle with a thin black outline.

# Zustandsübergangsdiagramm

## *Eintrittskarte*

---



# Aktivitäts-Sicht (Activity View)

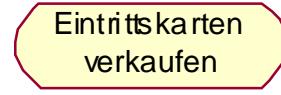
---

- Modellierung der **Ablaufmöglichkeiten** eines **Systems** durch Angabe der einzelnen Aktivitäten
- Aktivitätsdiagramm ist spezielle Form eines Zustandsübergangsdiagrammes
- **Aktivität** (Activity) ist **Zustand mit interner Aktion** und einem oder mehreren ausgehenden Zustandsübergängen, die automatisch der Beendigung der internen Aktion folgen

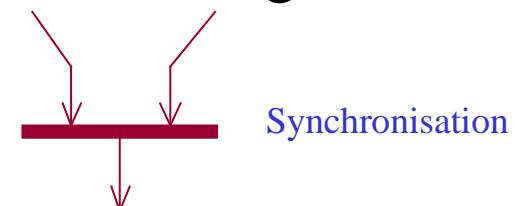
# Aktivitäts-Sicht (Forts.)

---

## Graphische Darstellung:

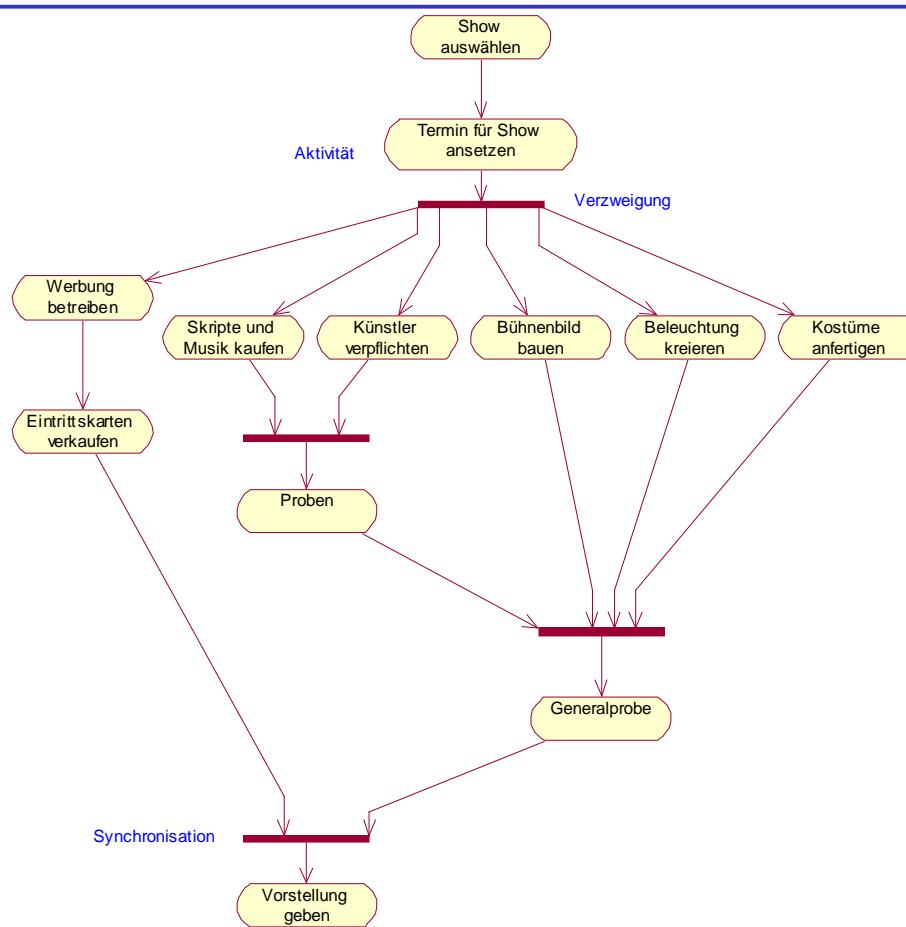
- *Aktivitäten* = Rechtecke, deren linke und rechte Seite Kreisbögen sind  


Eintrittskarten verkaufen
- *Übergänge* = Pfeile zwischen den betroffenen Aktivitäten
- *Verzweigung* (Fork), *Synchronisation* (Join) = dickere Balken, bei denen sich Pfeile verzweigen bzw. von denen Pfeile abgehen



# Aktivitätsdiagramm

## *Planung/Ausführung einer Show*



# Physische Sichten (Physical Views)

---

- Bisherige Sichten modellierten *logische Struktur* der Applikation
- Physische Sichten modellieren
  - *Implementationsstruktur* der Applikation  
**(Implementations-Sicht)**
  - *Verteilung der Komponenten* auf Rechnerknoten  
**(Verteilungs-Sicht)**

# Implementations-Sicht (Implementation View)

---

- Zeigt die **Komponenten** (sowie deren **Schnittstellen**) eines Systems und deren **Abhängigkeiten** untereinander
- ***Komponente*** (Component) = **Software Einheit**, aus der die Applikation zusammengebaut wird (z.B. Quellcode, Executable, Library, ...)
- ***Schnittstelle*** (Interface) = extern sichtbares Verhalten einer Komponente

# Implementations-Sicht (Forts.)

---

## Graphische Darstellung:

- *Komponente* = Rechteck, das am linken Rand zwei kleine Rechtecke enthält

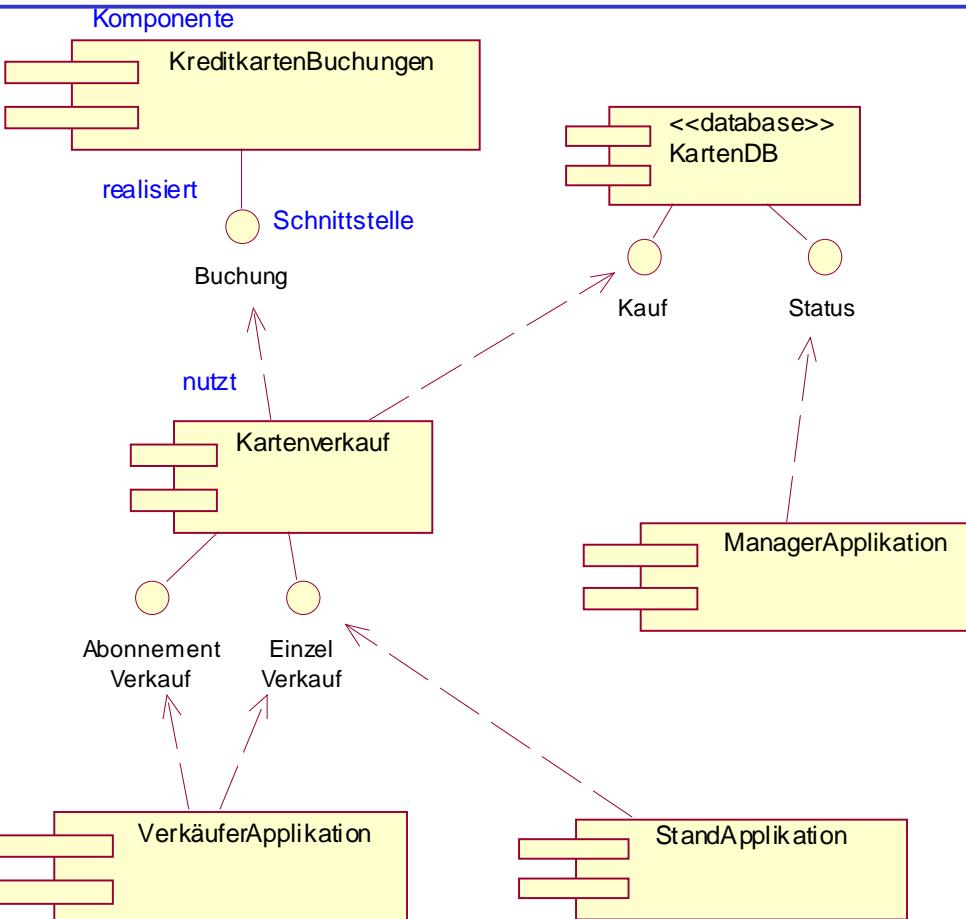


- *Schnittstelle* = Kreis
- Komponente *bietet* Schnittstelle *an* ⇒ Komponente und Schnittstelle durch *Assoziation* verbunden
- Komponente *nutzt* Schnittstelle ⇒ Komponente und Schnittstelle durch *Abhängigkeit* verbunden

Einzel  
Verkauf

# Komponentendiagramm

## Theaterkasse



# Verteilungs-Sicht (Deployment View)

---

- Zeigt **Anordnung** der **Komponenten** auf den zur Verfügung stehenden **Knoten** zur Laufzeit
- **Knoten** (Node) = zur Laufzeit **physisch vorhandenes Objekt**, das über **Rechenleistung** bzw. **Speicher** verfügt (z.B. Computer, Eingabeterminal, RAID, ...)
- Verteilungs-Sicht wird durch ***Verteilungsdiagramme*** (Deployment diagrams) dargestellt

# Verteilungs-Sicht (Forts.)

---

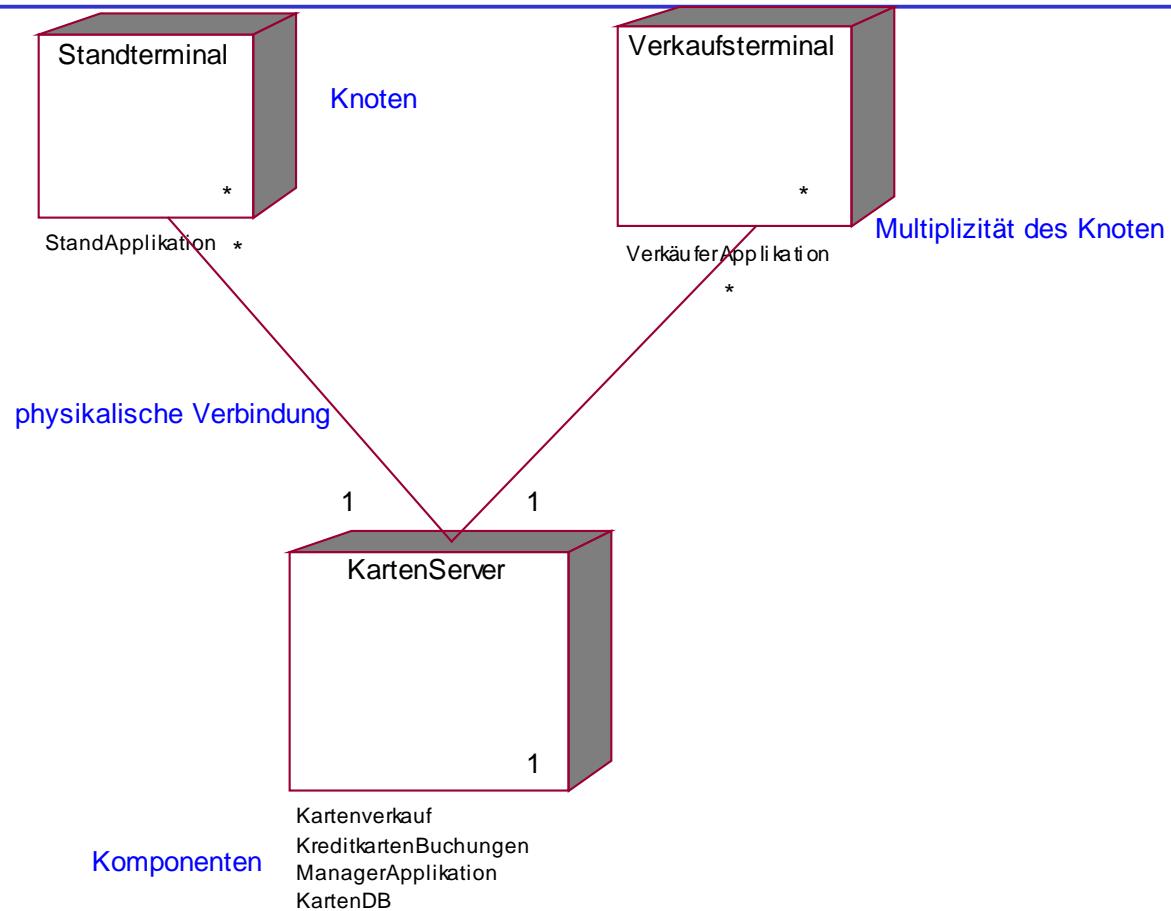
## Graphische Darstellung:

- *Knoten* = Quader
- Physikalisch Verbindungen zwischen Knoten ⇒ Assoziation
- Plazierung von Komponenten und deren Abhängigkeiten innerhalb von Knoten möglich



# Verteilungsdiagramm

## Theaterkasse

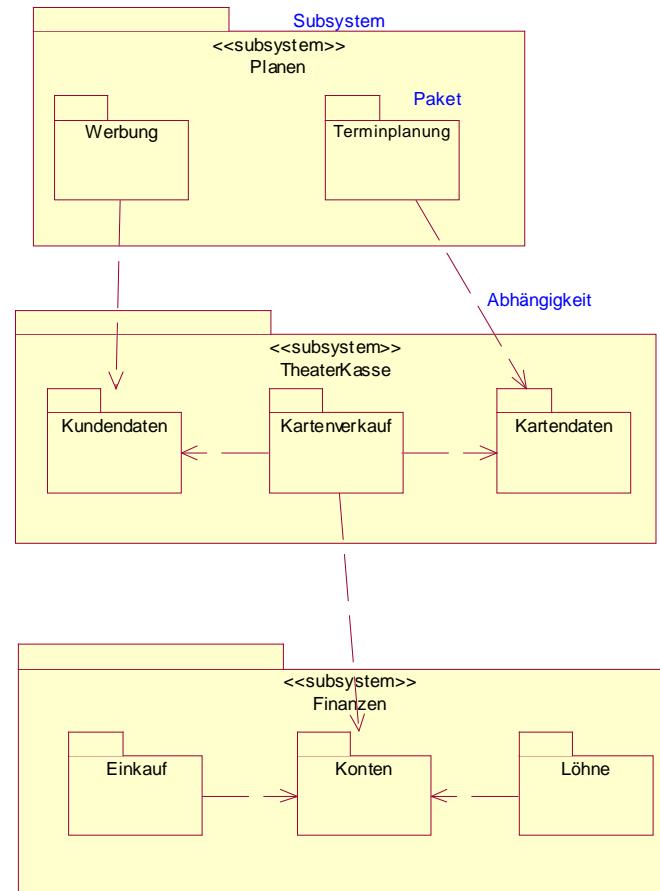


# Modell Management Sicht

---

- Organisation und Strukturierung des Modells selbst in Pakete und Subsysteme
- *Modell* (Model) = komplette Beschreibung des Systems
- *Paket* (Package) enthält Modellierungs-elemente und u. U. weitere Pakete
- *Subsystem* = Teil des Systems, der isoliert betrachtet ein eigenständiges System darstellt

# Organisation des Modells *Theater*



# Erweiterbarkeitskonstrukte (Extensibility Constructs)

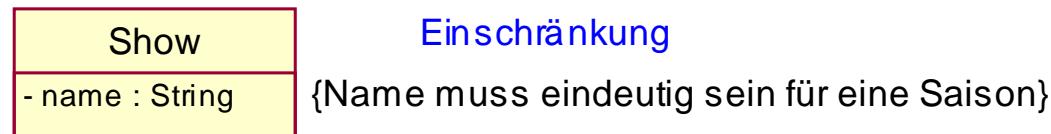
---

- UML enthält drei Klassen von Erweiterbarkeitskonstrukten
  - *Einschränkungen* (Constraints)
  - *Eigenschaftswerte* (Tagged values)
  - *Stereotypen* (Stereotype)

# Einschränkung (Constraint)

---

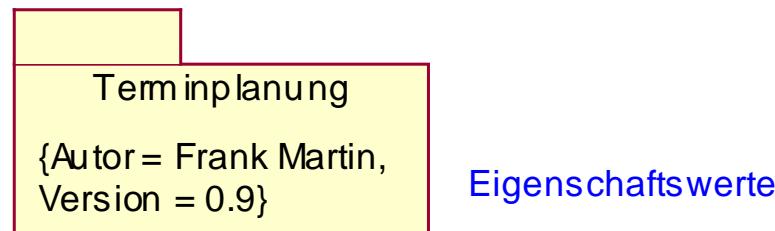
- Ausdruck, der die möglichen Inhalte, Zustände oder die Semantik eines Modellelements einschränkt und stets erfüllt sein muss



# Eigenschaftswert (Tagged value)

---

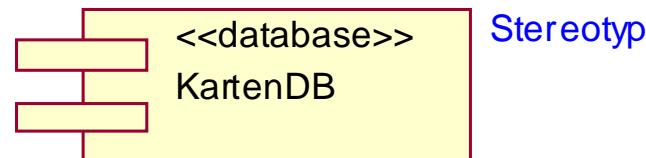
- Eine **Information** - bestehend aus **Attribut** und zugehörigem **Wert** - die an ein beliebiges **Modellierungselement angehängt** werden kann



# Stereotyp

---

- Ein **neuartiges Modellierungselement**, welches auf einem bereits vorhandenen basiert
  - zusätzliche Eigenschaften (Eigenschaftswerte)
  - speziellere Semantik (Einschränkungen)
  - neue Darstellung



Stereotyp

# Notizen (Notes)

---

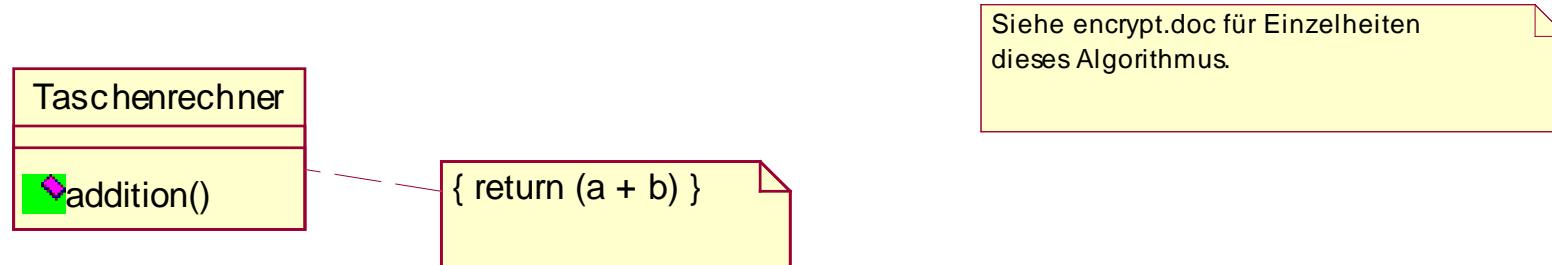
- Konstrukte, die zur Darstellung eines Kommentars oder anderer textueller Information dienen, z.B.
  - Quell-Code Fragmente
  - Einschränkungen

# Notizen (Forts.)

---

## Graphische Darstellung:

- *Notiz* = Rechteck mit Eselsohr, welches Text oder Verweis auf Dokument enthält
- *Verbindung* zum zugehörigen Element = gestrichelte Linie



# Zusammenfassung - Sichten, Diagramme und UML-Konstrukte

---

Bereich	Sicht	Diagramme	Hauptkonzepte
Struktur	Statische Sicht	Klassendiagramm	Klasse, Assoziation, Generalisierung, Abhängigkeit, Realisierung, Schnittstelle
	Anwendungsfall-Sicht	Anwendungsfalldiagramm	Anwendungsfall, Akteur, Assoziation, extend, include, Anwendungsfall, Generalisierung
	Implementations-Sicht	Komponentendiagramm	Komponente, Schnittstelle, Abhängigkeit, Realisierung
	Verteilungs-Sicht	Verteilungsdiagramm	Knoten, Komponente, Abhängigkeit, Ort
Dynamisch	Zustandsmaschinen-Sicht	Zustandsübergangsdiagramm	Zustand, Ereignis, Übergang, Aktion
	Aktivitäts-Sicht	Aktivitätsdiagramm	Zustand, Aktivität, Beendigungsübergang, Verzweigung, Synchronisation
	Interaktions-Sicht	Sequenzdiagramm	Interaktion, Objekt, Nachricht, Aktivierung
		Kollaborationsdiagramm	Kollaboration, Interaktion, Kollaborationsrolle, Nachricht
Modell Mgmt.	Modell Mgmt. Sicht	Klassendiagramm	Paket, Subsystem, Modell
Erweiterbarkeit	Alle	Alle	Einschränkung, Stereotyp, Eigenschaftswert

## 3. UML im Detail: Klassendiagramme

---

- Klassen stellen das „**Vokabular**“ des Systems dar
- Sie bilden die **Basis**, auf der alle anderen Konstrukte aufbauen

# Klassen - Findungsprozess

---

- Identifikation von „Dingen“, die Benutzer und Entwickler zur Beschreibung des Problems und der Lösung benutzen
- Hilfsmittel:
  - Anwendungsfall-basierte Analyse
  - CRC-Karten  
(CRC = Class, Responsibility, Collaborations)
  - ...

# Klassen - Verantwortlichkeiten (Responsibilities)

---

- In der Analyse-Phase werden Klassen *Verantwortlichkeiten* zugewiesen; Ausgewogenheit ist wichtig
- Erst in der Entwurfs- und Implementationsphase werden Attribute und Operationen festgelegt, um die speziellen Verantwortlichkeiten zu bewerkstelligen

# Klassen - Attribute und Operationen

## - Sichtbarkeit (Visibility)

---

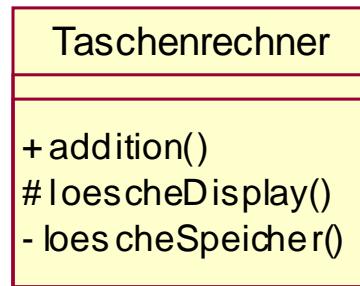
- *Sichtbarkeit* (Visibility) = Festlegung der Zugriffsrechte anderer Klassen auf die Attribute bzw. Operationen einer Klasse
  - *public* (+)  
Jede beliebige Klasse darf zugreifen
  - *protected* (#)  
Nur die definierende Klasse selbst und von dieser abgeleitete Klassen dürfen zugreifen
  - *private* (-)  
Zugriff nur durch die definierende Klasse

# Klassen - Attribute und Operationen

## - Sichtbarkeit (Forts.)

---

### Graphische Darstellung:



# Klassen - Attribute

---

- *Attribut* (Attribute) = mit Namen versehene *Eigenschaft* einer Klasse
- Klasse kann beliebig viele (auch keine) Attribute besitzen

# Klassen - Attribute (Forts.)

---

- Verschiedene Detaillierungsgrade möglich

- **Generelle Syntax:**

```
[Sichtbarkeit] Name [[Multiplizität]][:Typ]  
[= initialer Wert][{Eigenschaft}]
```

- **Beispiele:**

ursprung	Name
+ ursprung	Sichtbarkeit und Name
ursprung : Punkt	Name und Typ
zahlenListe [0 .. 10] : Integer	Name, Multiplizität, Typ
zaehler : Integer = 0	Name, Typ, Initialisierung
id : Integer = 4711 {frozen}	Name, Typ, Eigenschaft

# Klassen - Attribute (Forts.)

---

## Eigenschaften für Attribute

- **changeable**  
keine Restriktion (Standard)
- **frozen**  
Wert darf nicht mehr geändert werden, nachdem  
das Objekt initialisiert ist

# Klassen - Operationen

---

- *Operation* = mit Namen versehenes *Verhalten* einer Klasse, das für jedes Objekt dieser Klasse angefordert werden kann
- Operationen können den Zustand eines Objektes verändern

# Klassen - Operationen (Forts.)

---

- Verschiedene Detaillierungsgrade möglich
- **Generelle Syntax:**

[Sichtbarkeit] Name [(Parameter-Liste)]  
[:Rückgabe-Typ][{Eigenschaft}]

- **Beispiele:**

display	Name
+ display	Sichtbarkeit und Name
setze(n:Name, s:String)	Name und Parameter
getId():Integer	Name, Parameter, Rückgabe-Typ

# Klassen - Operationen (Forts.)

---

- *Signatur* = Name [ (Parameter-Liste) ]
- Einzelnen Parameter der Signatur haben die folgende Syntax:  
[Richtung] Name : Typ [= Standard-Wert]

# Klassen - Operationen (Forts.)

---

- Richtungen
  - in**  
Eingabe-Parameter; darf nicht geändert werden
  - out**  
Ausgabe-Parameter; Übermittlung von Information zum Aufrufer
  - inout**  
Eingabe-Parameter, der modifiziert werden kann

# Klassen - Operationen (Forts.)

---

Eigenschaften für Operationen:

- **leaf**

Operation darf nicht überschrieben werden  
(Java: `final`, C++: nicht-virtuelle Funktion)

- **isQuery**

Ausführung der Operation ändert den  
Systemzustand nicht (keine Seiteneffekte)  
(C++: `const` Funktion)

# Klassen - Abstrakte Klassen und Operationen

---

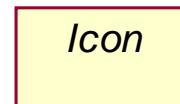
- In komplexeren Klassenhierarchien werden üblicherweise gewisse Klassen als *abstrakt* (abstract) spezifiziert
- *Abstrakte Klasse* = Klasse, von der es keine direkten Objekte geben darf  
(Java: `abstract`, C++: mind. eine rein virtuelle Funktion)
- Zur Nutzung der Funktionalität von abstrakten Klassen leitet man eigene Klassen von diesen ab

# Klassen - Abstrakte Klassen und Operationen (Forts.)

---

## Graphische Darstellung:

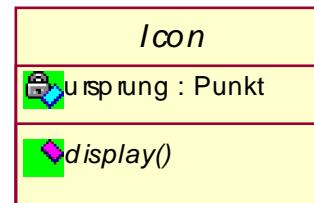
- Klassenname wird **kursiv** geschrieben



# Klassen - Abstrakte Klassen und Operationen (Forts.)

---

- Ebenso lassen sich Operationen als abstrakt spezifizieren  
(Java: `abstract`, C++: rein virtuelle Funktion)
- Abstrakte Operationen *müssen* in abgeleiteten Klassen implementiert werden
- **Graphische Darstellung:**
  - Operationsname wird **kursiv** geschrieben



# Generalisierung (Generalization)

---

- *Generalisierung* (Generalization) = Beziehung zwischen einem allgemeinen Element (hier *Oberklasse* (Superclass)) und einem spezielleren Element (hier *Unterklasse* (Subclass))
- Durch Generalisierung *erbt* (inherits) die Unterklasse die **Struktur** und das **Verhalten** der Oberklasse

# Generalisierung (Forts.)

---

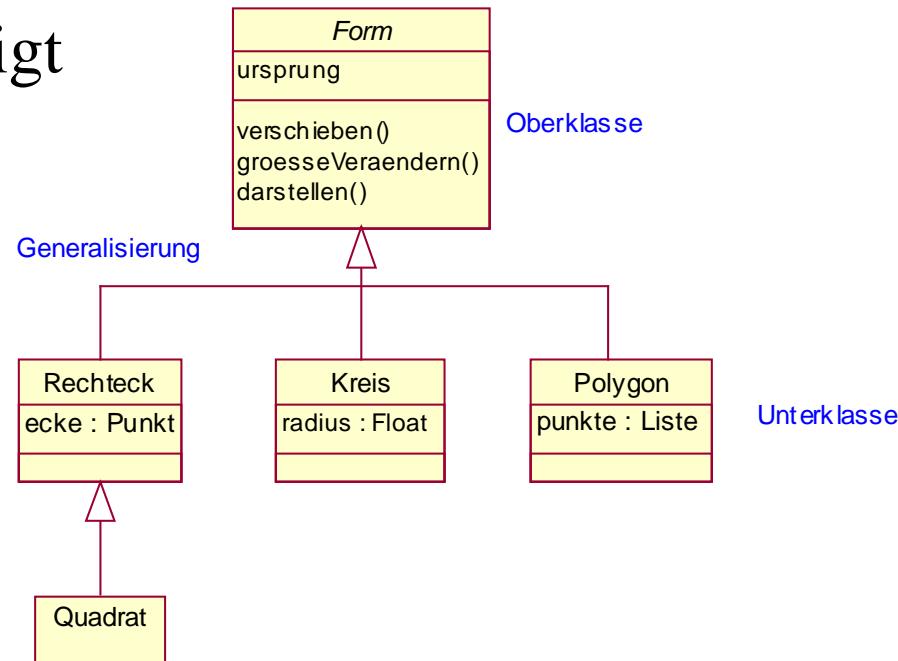
- UnterkLASSE erweitert oder modifiziert i.a. Funktionalität der OberKLASSE
- Vorteile der Generalisierung:
  - Reduzierung des Implementationsaufwandes
  - Oberklasse ist durch UnterkLASSE ersetzbar
  - Nutzung von Polymorphie

# Generalisierung (Forts.)

---

## Graphische Darstellung:

- Linie mit Dreieck an dem Ende, welches auf die Oberklasse zeigt



# Assoziation (Association)

---

- *Assoziation* (Association) = strukturelle Beziehung zwischen Elementen
- Mittels Assoziation modelliert man die direkte **Zugriffsmöglichkeit** der beteiligten Elemente aufeinander

# Assoziation (Forts.)

---

## Graphische Darstellung:

- Linie zwischen beteiligten Elementen



# Assoziation - Namen

---

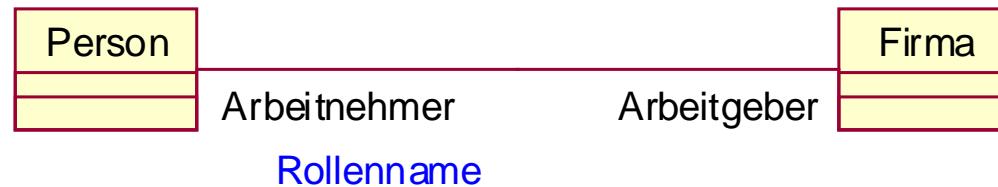
- Assoziation kann mit einem *Namen* versehen werden, um die Beziehung zu verdeutlichen
- Optional: Angabe der Richtung, in welcher der Name gelesen wird



# Assoziation - Rolle

---

- Klassen, die an einer Assoziation beteiligt sind, spielen in diesem Kontext eine gewisse *Rolle*



- Dieselbe Klasse kann verschiedene Rollen in anderen Assoziationen spielen

# Assoziation - Multiplizität

---

- *Multiplizität* einer Rolle = Anzahl der Verbindungen, die es für eine Rolle geben kann



# Assoziation - Navigation

---

- Klasse *A* und Klasse *B* durch Assoziation verbunden  $\Rightarrow$  von Objekt der Klasse *A* kann man zu Objekt der Klasse *B* *navigieren* und umgekehrt
- Einschränkung der Navigierbarkeit durch explizite Spezifikation der *Richtung* mit Pfeilspitze

# Assoziation - Navigation (Forts.)

---

- Beispiel:

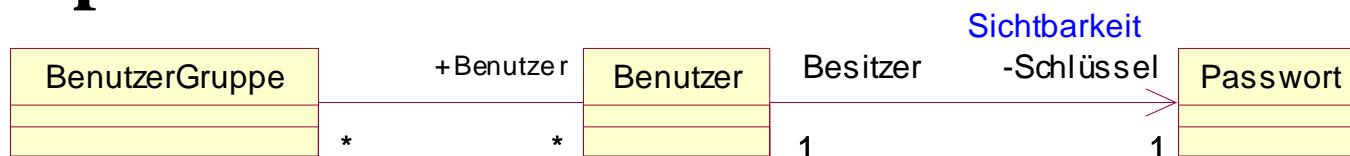


- Einschränkung der Navigierbarkeit bedeutet *nicht*, dass überhaupt nicht auf das andere Objekt zugegriffen werden kann
- Im Vordergrund steht **direkter, einfacher Zugriff** (i.a. durch Speichern von Referenz/Pointer)

# Assoziation - Sichtbarkeit

---

- Für Assoziation lässt sich - wie bei Attributen und Operationen - *Sichtbarkeit* festlegen (Kennzeichnung am Rollennamen)
- **Beispiel:**



- Nur von Objekt der Klasse Benutzer selbst darf auf das Passwort Objekt zugegriffen werden

# Anwendungsbeispiel: Monopoly

---

- **Ziel:** Modellierung der wichtigsten Klassen und Beziehungen im Spiel Monopoly
- Sukzessive Entwicklung:
  - Klassen finden
  - Verantwortlichkeiten festlegen
  - Attribute, Operationen und Beziehungen festlegen

# Monopoly - Klassen finden

---

- Konkrete Gegenstände:
  - Spieler
  - Strasse
  - Spielbrett
  - Spielfeld
  - Bahnhof
- Abstrakte Gegenstände:
  - MonopolySpiel

# Monopoly - Verantwortlichkeiten festlegen

---

- Spieler
  - Spielerdaten speichern
  - Konto verwalten
  - Besitz verwalten
  - Aktionen veranlassen

# Monopoly - Verantwortlichkeiten festlegen (Forts.)

---

- **Strasse**
  - Informationen speichern/bereitstellen (Kaufpreis, aktueller Mietpreis, Anzahl Häuser, Hotel)
  - Kauf/Verkauf
  - Hypothek
- **Spielfeld**
  - Steuerung der Aktionen, die beim Betreten passieren

# Monopoly - Verantwortlichkeiten festlegen (Forts.)

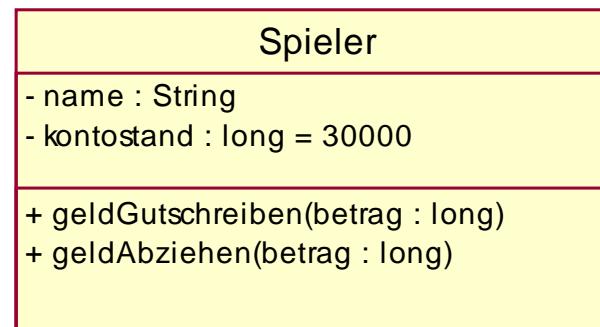
---

- MonopolySpiel
  - Spielverlauf steuern (Hauptschleife)
  - Spielstand verwalten

# Monopoly - Attribute und Operationen festlegen

---

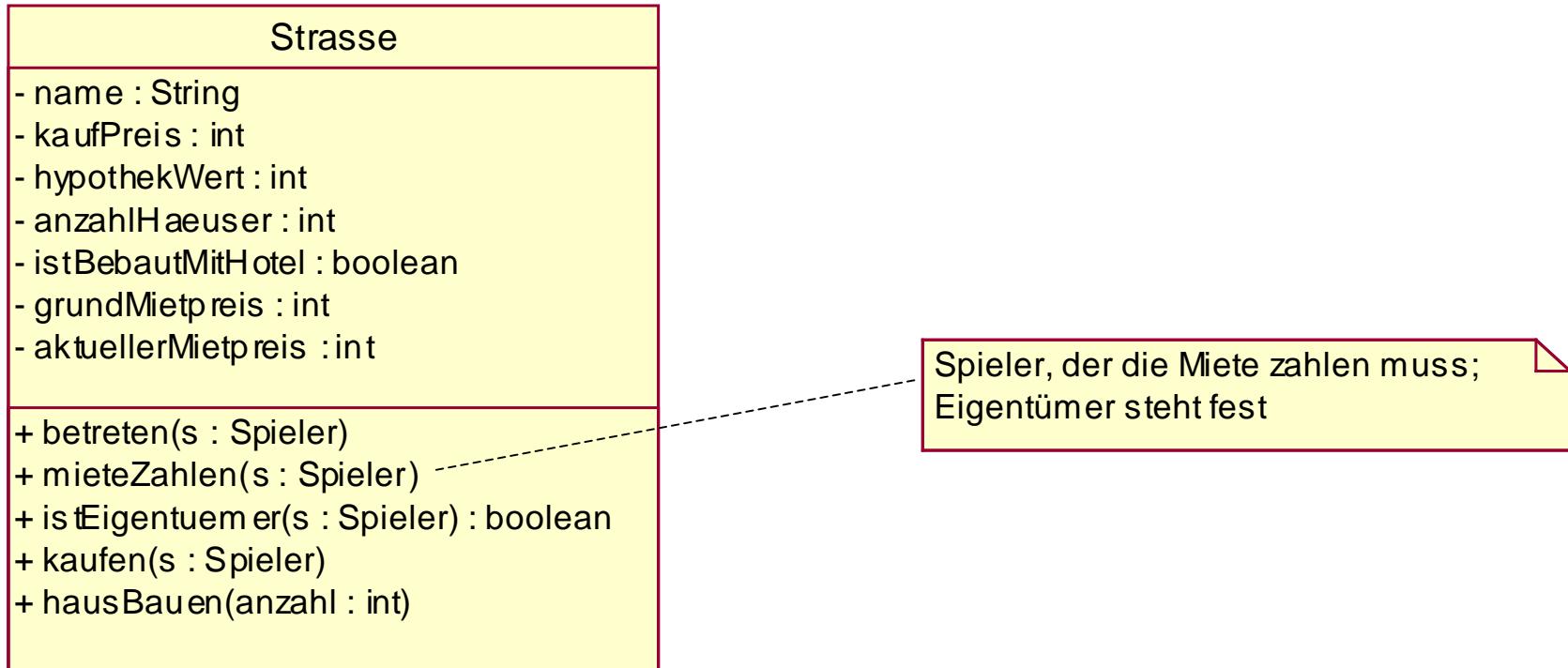
- Klasse Spieler



# Monopoly - Attribute und Operationen festlegen (Forts.)

---

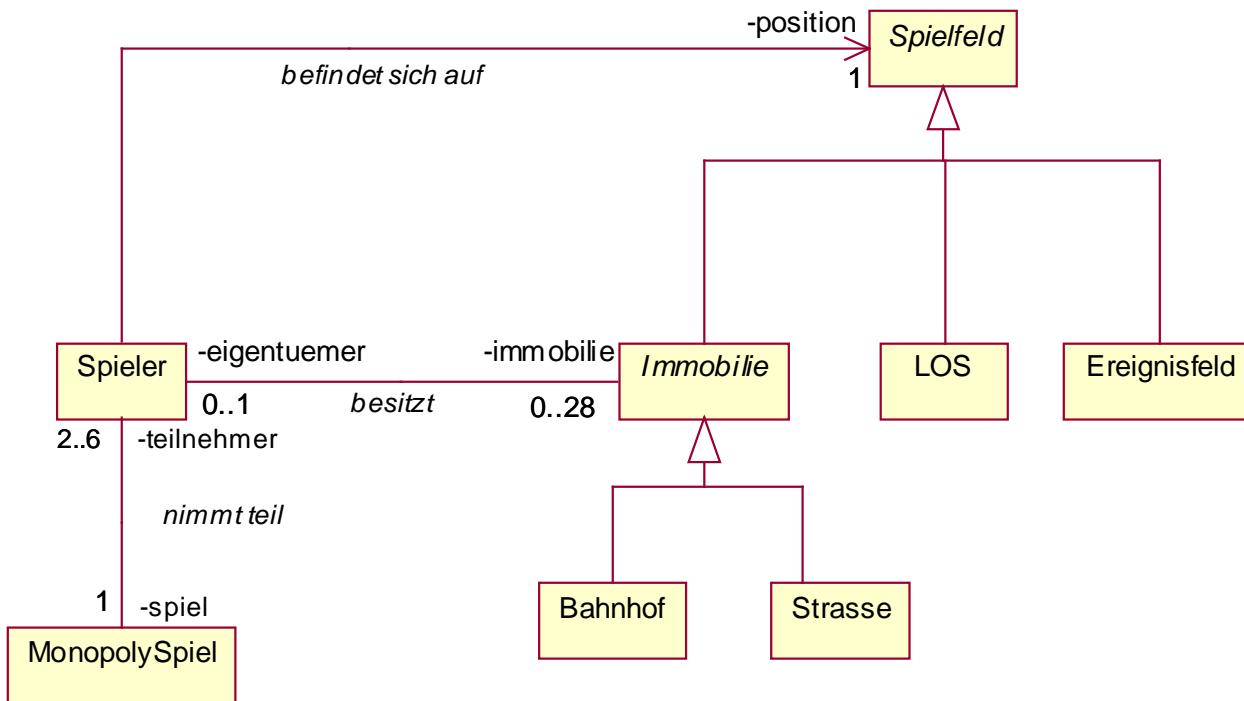
- Klasse Strasse



# Monopoly - Beziehungen festlegen/identifizieren

---

- Klassendiagramm Spieler Beziehungen:



# 4. UML Werkzeuge: Rational Rose

---

- Modellierung des Monopoly-Beispiels mit Hilfe von Rational Rose
- Erzeugung von Java-Code aus dem Modell (Forward-Engineering)

# The End

---

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

und

Viel Spass mit UML in der Zukunft!