

Arbeitsblatt: Von der Modellierung zur Implementierung

Achte bei allen folgenden Aufgaben auf sinnvoll geeignete Datentypen.

Aufgabe 1) Zeichne zunächst die Klassenkarte zur Klasse **Pencil** mit den Attributen **name**, **length**, **color** und **type**. Setze diese Klasse anschließend als Tabelle in deiner Datenbank mit passenden Datentypen um und trage mindesten fünf Objekte der Klasse **Pencil** ein.

Aufgabe 2) Erstelle zur Klasse **Book** eine Klassenkarte mit passenden Attributen und zeichne diese in dein Heft. Implementiere diese Klasse anschließend mit den passenden Datentypen in deiner Datenbank und trage deine Lieblingsbücher ein.

Aufgabe 3) Überlege dir welche Attribute Objekte eine Klasse **Pet** (dt: Haustier) beschreiben können. Zeichne Anschließend die zugehörige Klassenkarte. Frage mindestens zwei Freund:innen nach ihren Haustieren. Erstelle dann zwei Objektkarten mit den entsprechenden Attributwerten dieser Haustiere.