

OOD Klassendiagramm:

Begriffe:

Konstruktor: Ein Konstruktor ist eine Operation/Methode, die ein nicht initialisiertes Objekt in ein initialisiertes Objekt überführt und keinen Rückgabewert hat. Der Anwender kann das Objekt mit konstanten Attributwerten (**Default-Konstruktor**) versehen oder mit variablen Attributwerten initialisieren (**parametrisierter Konstruktor**). D.h. Die Initialisierung der Attribute bzw. die Zuweisung der Attributwerte kann im Konstruktor festgelegt werden oder durch Übergabe von Parametern erfolgen. Geschieht dies nicht, dann nimmt der Compiler einen sog. **Standardkonstruktor**. Es können mehrere Konstruktoren einer Klasse mit unterschiedlichen Parameterlisten deklariert und definiert werden.

Klassenname:	Zaehler
Attributenliste:	- zaehlerstand:int
Konstruktorenliste:	+ Zaehler() + Zaehler(int)
Verwaltungsoperatoren:	+ setZaehlerstand(int):void + getZaehlerstand():int
Methodenliste:	+ erhoeheZaehler(int):void + verringereZaehler(int):void

Zusätzliche Designregeln:

Alle Bezeichner ohne Umlaute (ä, ö, ü)

Attribute	Klein geschrieben, linksbündig, mit Zugriffsspezifizierer: „-“ für private (geschützter Bereich)
Methoden allgemein	Operatoren/Methoden linksbündig, Datentypangabe für die Parameterübergabe, mit Zugriffsspezifizierer: „+“ für public (öffentlicher Bereich) Spezifizierer
Konstruktoren	Konstruktorname entspricht dem groß geschriebenen Klassenname + Angabe der zu übergebenden Parameterliste, kein Rückgabedatentyp
Verwaltungsmethoden	Für jedes Attribut eine set und eine get Methode. Allgemeiner Aufbau: set_Methode: setAttributname(Parameterdatentypliste):void get_Methode: getAttributname(void):Rückgabedatentyp
Methodenliste	Operatoraufbau: Operatorname(Parameterdatentypliste):Rückgabedatentyp