

U10

Dr. Birgit Demuth, Lehrstuhl Softwaretechnologie, LV Softwaretechnologie, SS 2019

<u>U10 Objektorientierte Analyse (II) - Klassendiagramme</u>

Inhalt der Übung

- ➤ Abbildung von CRC-Karten auf ein erstes (noch unvollständiges) UML-Analyseklassendiagramm (Wiederholung der Konzepte aus Übung 08)
- Objektmodelle erstellen und verifizieren
- Analyse von Anforderungsbeschreibungen
- Erstellung eines Domänenmodells mit Hilfe von UML (Klassendiagramm)
 - Identifikation von Klassen
 - Identifikation und Beschreibung von Beziehungen zwischen Klassen (Vererbung, Assoziation, Aggregation, Komposition, Assoziationsklassen)
 - Ermittlung von Attributen und Methoden von Klassen



Die Domäne von Bahnlinien sei folgendermaßen beschrieben:

Auf einem Streckennetz (Route Network) verlaufen verschiedene Bahnlinien (Line), wie zum Beispiel eine Metro (Metro) und ein Intercity (IC). Eine Bahnlinie (Line) hat eine Nummer (ID) und fährt dabei verschiedene Bahnhöfe (Station) an. Jeder Bahnhof (Station) im Streckennetz (Route Network) hat einen eindeutigen Namen (Name). Eine Bahnlinie (Line) hat einen Startbahnhof (Start Station), mehrere Haltebahnhöfe (Stop) und einen Endbahnhof (Terminal) Der Startbahnhof (Start_Station) hat eine Startzeit (Starting_Time), zu welcher die Bahnlinie (Line) startet. Der Endbahnhof (Terminal) hat eine Endzeit (Ending Time), zu welcher die Bahnlinie (Line) endet. Jeder Haltebahnhof (Stop) hat eine Haltezeit (Stop Time), zu der die Bahnlinie (Line) den Bahnhof (Station) anfährt.

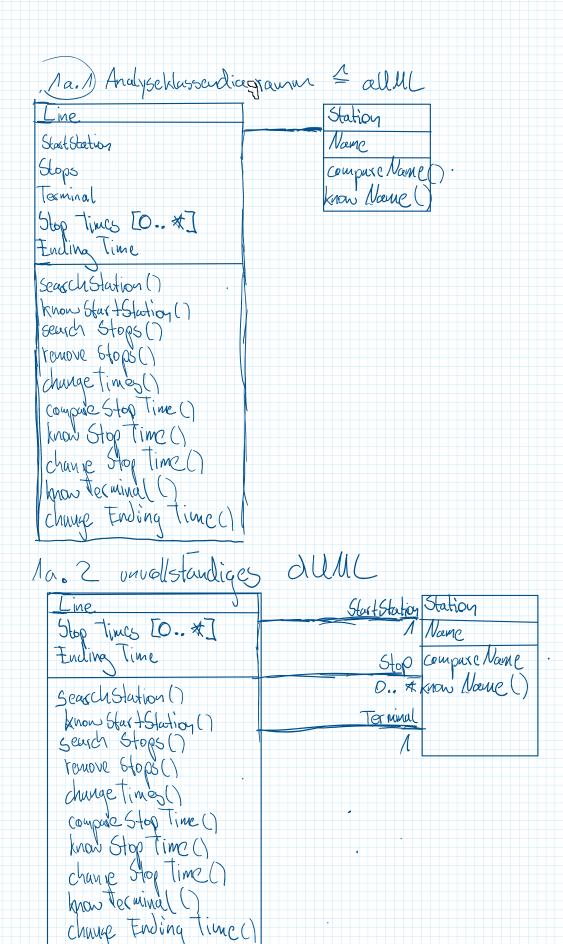
Szenario

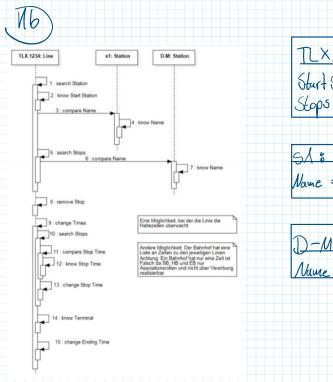
Der Bahnhof "Dresden - Mitte" ist wegen Bauarbeiten gesperrt. Diese Sperrung betrifft die IC-Linie "TLX 1234". Deshalb wird der gesperrte Bahnhof in den angefahrenen Bahnhöfen der Linie gesucht. Sobald er bei dieser (sequenziellen) Suche als Haltebahnhof identifiziert wurde, wird er aus der Liste der Haltebahnhöfe gestrichen. Danach werden die Zeiten der nachfolgenden Haltebahnhöfe und des Endbahnhofes angepasst.

Nehmen Sie an, dass als Ergebnis eines CRC-Rollenspiels folgende Klassenkarten entstanden sind (Seite 2).

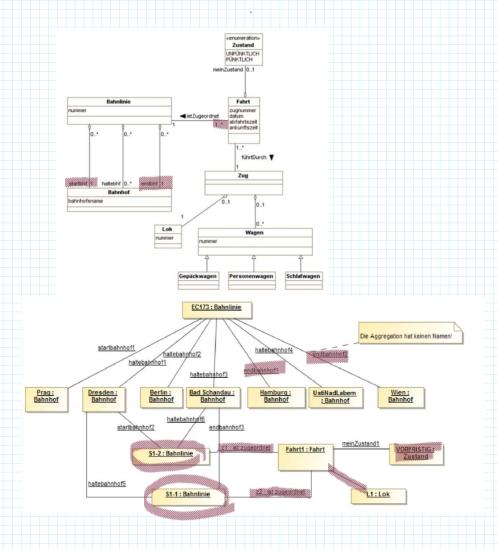
Seite 1 von 5

Firsdub: Sequenzatiagramm:	
-> stellt die Lebeuslinier	1 Von Objekten dar
Cobeginnt mit Objektnume: Klussenname	
Pfeile: > asynchroner Operat	ioisafn
Synchroner Operationson (2.8 abovator and Antwort noting)	
Z Antwork	Autwort noting)
+ Aletinia - marlallaga	
+ Artivier ungstacken	
+ Loschung X	
10 Assoziations Hassen	
hlussey	
Altribute Methoden	
Methoder Association, Aggregation, Gouposition a UML hardinalitat	
Kardinalitat	
Kolen	
Sichtbarkeiten	ZOUML \
Indizes Detentypen	
abstracte Glassen, Interfaces	> junc
karkcete Zova Dutartypen	
Klassenkarte	Klassenkarte
Klasse: Superklassen: Beschreibung: A IC-Line Klasse: Stati	SuperMosser: Beschreibung: A Station that can be a ST.Stop.T for different Lines Attribute: Name
Subklassen: Attribute: Verantwortli Start Station Stops Verantwortlichkeiten Mithelfer Terminal Attribute: Verantwortlichkeiten Mithelfer Stops	chkeiten Mithelfer
search Station Station List of Stop Times List of Stop Times Ending Time search Stops remove Stop	
change Times compare Stop Time know Stop Time change Stop Time	
know Terminal change Ending Time	









Tehler:

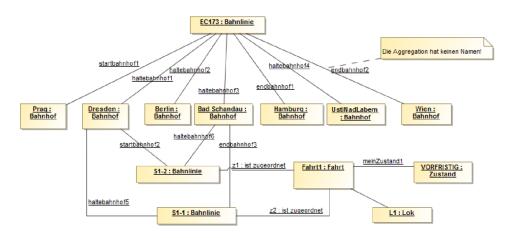
1. £C173: Babalinie hat 2 Endbohnhöfe

(3ede Line hat geww

einen Endbahnhof)

- 2. SA-2: Bahnlinie hat keinen Endtahnhaf (Jade Linie hat genuv einen Indbahnhaf)
- 3. SI-18 Bahulinic het keinen Etertbahulist (Secle linie hut genu einen Startbalmhof)
- 4. Fahrt 1: Fahrt 6ind 2 Cinion Zugeordnet (Sade Fahrt ist gown einer Bahrlinie zugeschnet)
- 5. Falmol 1: Falart ist direkt einer Lok zugeordniet (Eig. Fuhrt ein Zug eine Falart durch und diec Lok ist dem Zug zugeoschuet)
- 6. IC173: Balulinie ist Laine trahet zugeordnet (Linex Balulinie wussen 1.0. H. Fahrton zugeordnet sein)
- 7. VORTRISTIG ? Zvotand (Dicsex Zvotand existics Laut Klussadiagramm nicht.)

Dr. Birgit Demuth, Lehrstuhl Softwaretechnologie, LV Softwaretechnologie, SS 2019



Übungsaufgabe 3

Ahnen- bzw. Familienforschung ist ein beliebtes Hobby. Ausgehend von einer Person werden Nachfahren, Vorfahren und (Ehe-)Partner ermittelt und in Graphen dargestellt. Zusätzlich werden Eigenschaften der Personen erfasst. Aus diesem "Familiengraph" können dann die in der Genealogie üblichen Darstellungen wie Stammbäume, Stammtafeln, Ahnentafeln und Sanduhren erzeugt werden.

Eine Person hat eine (leibliche) Mutter und einen (leiblichen) Vater. Es kann sein, dass sowohl die Mutter als auch der Vater nicht bekannt sind.

Die Mutter und der Vater einer Person stehen in einer Partnerschaftsbeziehung zueinander. Die leiblichen Eltern einer Person können verheiratet oder geschieden oder nur "Partner" oder "Ex-Partner" sein. Für eine Partnerschaft werden der Status (verheiratet, geschieden …) und falls vorhanden der Hochzeitstag und der Scheidungstag erfasst Kinderlose Partnerschaftsbeziehungen sollen auch berücksichtigt werden. Geschwister können aus den Partnerschaftsbeziehungen abgeleitet werden. Um die Familienbeziehungen abzufragen, soll es die Funktionen "meine Eltern", "meine Mutter" und "mein Vater" geben. Jede Person kann in beliebig vielen Partnerschaften gelebt haben.

Des Weiteren wird für jede Person ein Steckbrief erstellt, der das Geschlecht der Person, den Namen, den Vornamen den Zweitnamen, den Geburtsnamen, das Geburtsdatum, den Geburtsort, alle (auch ehemaligen) Wohnadressen einschließlich Einzugs und Auszugsjahr, das Sterbedatum und den Sterbeort enthält. Prinzipiell können alle diese Informationen (außer dem Geschlecht) auch fehlen. Ein und dieselbe Wohnadresse soll nur einmal erfasst werden. Zusätzlich können noch verschiedene Kontaktinformationen erfasst werden (Email, Skype, Telefon, Mobiltelefon, Fax, URL). Dabei kann es mehrere Kontaktinformationen der gleichen Art (z.B. mehrere Email-Adressen) geben.

Modellieren Sie den "Familiengraphen" (Stammbaum) in einem UML-Analyse-Klassendiagramm! Berücksichtigen Sie dabei neben Klassen (mit Attributen und Methoden) Assoziationen/Aggregationen, Assoziationsklassen, Vererbung, Aufzählungen (Enumerationen) sowie abgeleitete Assoziationen oder Methoden.

Seite 5 von 5

