

# Projektpraktikum Game Engine

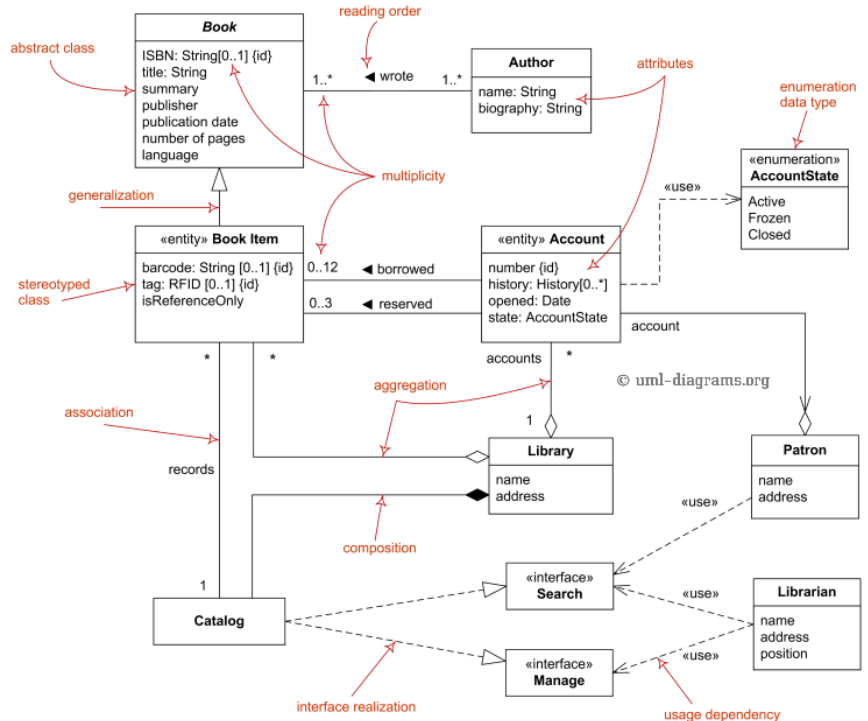
Kurzvortrag - Softwaretechnik

# Diagrammarten

- Klassendiagramme
- Paketdiagramme
- Komponentendiagramme
- Statechart Diagramme

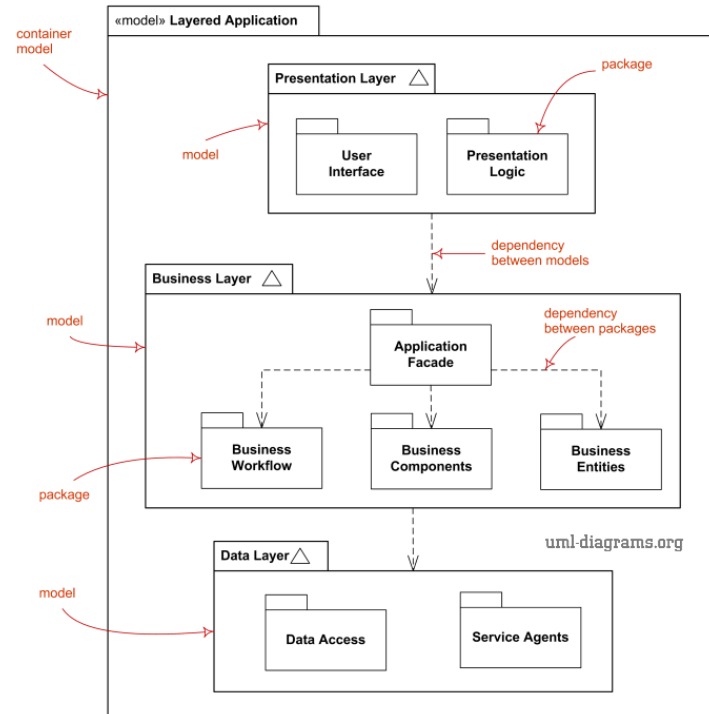
# Klassendiagramm

- Klassen und ihre Zusammenhänge
- Für jede Komponente
- fein granular



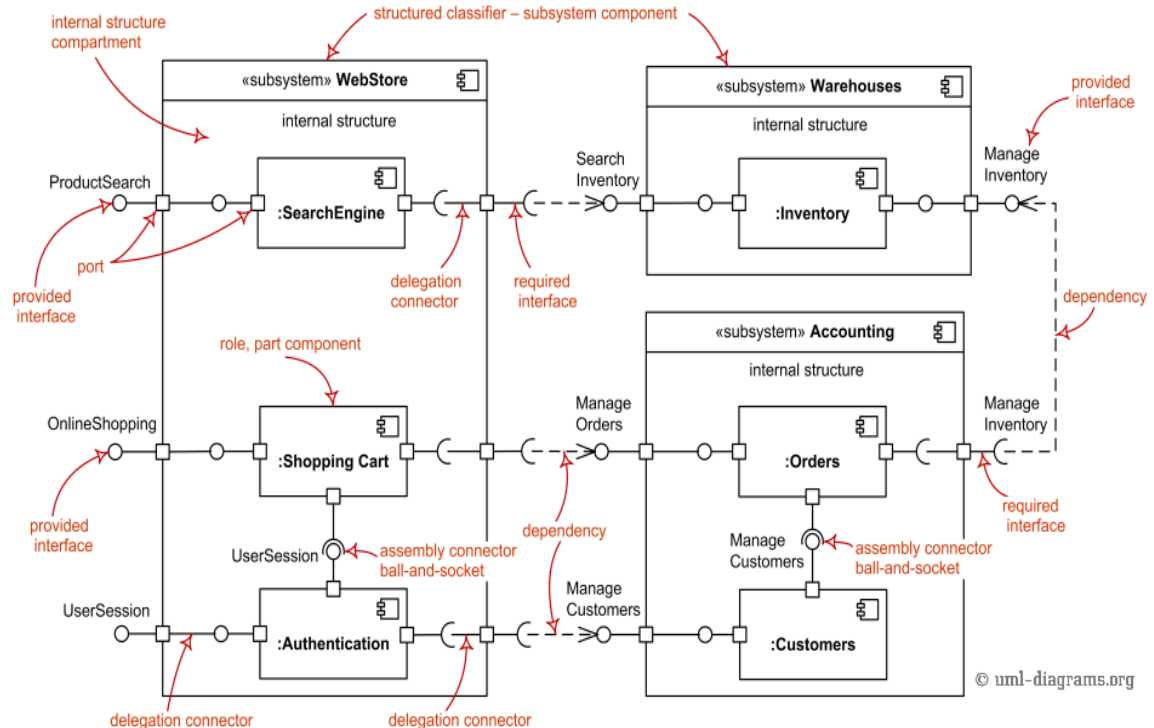
# Paketdiagramm

- Zusammenspiel verschiedener Pakete
- Pakete bestehen aus Klassen
- größer



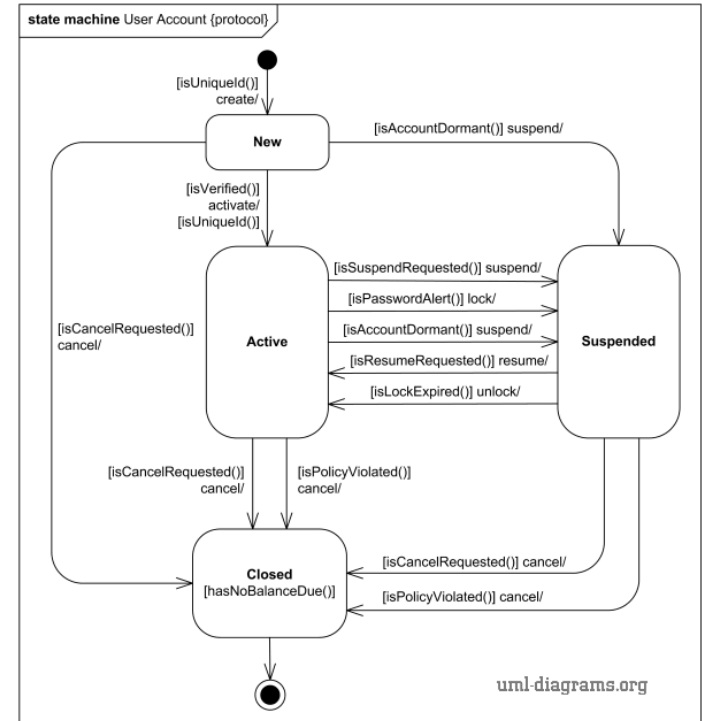
# Komponentendiagramme

Aufteilung von  
Funktionen  
zwischen  
Komponenten



# Statechart Diagramme

- Es gibt einen Zustand
- Aktionen ändern ihn
- Je nach Zustand andere Sachen und Komponenten wichtig



# Vielen Dank...

für eure Aufmerksamkeit.

Fragen?

