**Informatik EF Mutschke**

**Objektorientierte Modellierung, Blatt II**

**Problemstellung:**

Eine Schülergruppe soll mit Hilfe der aplu-Bibliothek ein Spiel programmieren, bei dem Diebe von Polizisten gejagt werden. Zunächst macht sich die Gruppe Gedanken darüber, welche Klassen im Spiel vorkommen (z.B. „Polizist“, „Dieb“, „Polizeiauto“, „Hindernis“, usw.), dann erhalten einzelne Schüler die Aufgabe, ein Entwurfsdiagramm für eine bestimmte Klasse zu erstellen.

Die für die Klasse „Dieb“ zuständige Schülerin überlegt sich, dass jeder Dieb neben den zwingend notwendigen Angaben zum GPanel und der x- und y-Koordinate als weitere Attribute einen Namen und die Anzahl der bereits gestohlenen Gegenstände erhalten soll. Außerdem soll zu jedem Dieb angegeben werden, ob er bereits vorbestraft ist. Jeder Dieb soll stehlen und fliehen können. Außerdem soll er die Möglichkeit haben, sich zu ergeben.

**Aufgabe 1:**

Erstelle ein Entwurfsdiagramm für die Klasse Dieb.

* Diagramm oder Foto davon hier einfügen!

**Aufgabe 2:**

Gib ein Objekt der Klasse Dieb als Objektdiagramm an

* Diagramm oder Foto davon hier einfügen!