**Information Systems Engineering – Übung 4**  
  
**Luca S.**  
**Yannik H.**  
**Simon F.**

1. **Aufgabe**Siehe GitHub
2. **Aufgabe**Siehe GitHub

* Im Zustandsdiagramm wird der Fokus auf den Zustand der Bestellung gelegt.  
  🡪 Es ist egal, durch wen die Zustandsveränderung eintritt.  
  🡪 Hat keine Objekte.
* Im Aktivitätsdiagramm wird der Fokus auf die Aktivitäten gelegt.

🡪 Es ist egal in welchem Zustand sich die Bestellung befindet.

* Die Übergänge in dem Aktivitätsdiagramm entsprechen zum Teil den Zuständen im Zustandsdiagramm (z.B.: „Bestellung prüfen“ entspricht „In Prüfung“)

1. **Aufgabe**1. Falsch - Ein Interface kann keine privaten Attribute besitzen.  
   2. Richtig  
   3. Falsch  
   4. Falsch, es kann genaugenommen „nicht-private-Attribute“ geben. Allerdings ist sehr schlechter Programmierstil, da diese als static Attribute deklariert werden und Java dies nicht anzeigt.
2. **Aufgabe**

1. Falsch – Eine Klasse kann mehrere Interfaces haben.  
2. Richtig  
3. Falsch  
4. Falsch

1. **Aufgabe**

1. Abstrakte Klasse  
2. Rolle  
3. Aggregation  
4. Klassenname  
5. Klasse  
6. Generalisierung  
7. Gerichtete Assoziation  
8. Attributname  
9. Multiplizität / Kardinalität  
10. Komposition  
11. Assoziation  
12. Methoden  
13. Stereotyp

1. **Aufgabe**1. Falsch  
   2. Richtig (Da Z ein zwingender Bestandteil von W ist)  
   3. Richtig  
   4. Richtig
2. **Aufgabe**

Ein Adapter Pattern eignet sich an dieser Stelle, da keine Bearbeitung der Klasse möglich ist, aber das Interface so trotzdem umgesetzt werden kann.