

Modell: Abbild oder Vorbild für ein zu schaffendes Gebilde.
Original: Abgebildete oder zu schaffende Gebilde

- **Modellierung**

- **Software** = selbst ein Modell
- **Anforderungen** = Modelle der Problemstellung
- **Architekturen und Entwürfe** = Modelle der Lösung
- **Tesfälle** = Modelle des Korrekten Funktionierens des Codes

0.1 UML

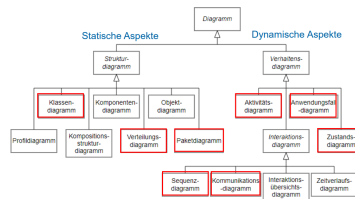


Abbildung 1: Guetereinteilung.

0.1.1 Gebrauch der UML

- UML as a sketch
 - Informell, unvollständig
 - Bevorzugt von agile Community
- UML as blueprint
 - Detaillierte Analyse und Design-Diagramme für Code
 - Forward - und Reverse-Engineering
- UML as a Programming Language
 - Komplette, ausführbare Spezifikation eines Software-Systems in UML
 - MDA-Tools zur Modellierung und Generierung