

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

- **Modellierung**

- Software selbst ein Modell
- Anforderungen = Modelle der Lösung
- Testfälle = Modelle Korrektes Funktionieren des Codes

## 0.1 UML

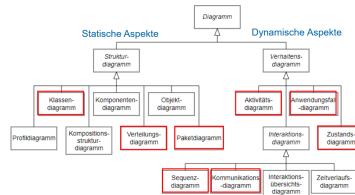


Abbildung 1: Guetereinteilung.

### 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