

## Abreitsauftrag



Im zuvor gezeigten Beispiel wurden gewisse Grundnotationen vom UML-Sequenzdiagrammen gezeigt. Es bestehen noch weit mehr Möglichkeiten in Sequenzdiagrammen Interaktionen abzubilden. Anhand eines normalen Arbeitstags in einer Werkstatt, wollen wir uns noch weitere Interaktionen – sogenannte Fragmente – anschauen.

**Erstellen** Sie anhand der **Texte und Materialien** ein **vollständiges UML-Sequenzdiagramm** mit allen Aufgaben (1 bis 3) in Folge (sequenziell). Nutzen Sie für die Bearbeitung **unbedingt den Code, das Klassendiagramm** und die **restlichen Materialien**.

Nr.	Aufgabe
1	Sollte der Lehrling Henning fleißig sein, so fragt er den Meister Eder nach einer Pause. Dieser sagt Henning, dass sie Eisessen gehen können. Egal, ob Henning fleißig ist oder nicht, muss er fegen. Entweder direkt nach dem Eisessen oder sofort, wenn er faul ist.
2	Nachdem Henning gefegt hat, muss dieser eine bestimmte Anzahl an Stühlen bauen. Der Bau mehrerer Stühle funktioniert so, dass er einfach einen Stuhl baut und diesem dem Meister Eder übergibt. Dies wiederholt er, bis die vorgegebene Anzahl erreicht wurde.
3	Nun prüft der Meister die Arbeit. Dazu wird die Qualität jedes einzelnen Stuhls, den Henning dem Meister übergeben hat, geprüft. Sollte der Stuhl eine gute Qualität haben (True), so wird Henning gelobt („Gute Arbeit“). Andernfalls bekommt er den Auftrag diesen Stuhl noch mal zu bauen („Mach es noch mal!“).

<b>Klassendiagramm</b> <a href="https://kurzelinks.de/0at7">https://kurzelinks.de/0at7</a>	
<b>Code zum Klassendiagramm</b> <a href="https://kurzelinks.de/oijw">https://kurzelinks.de/oijw</a>	
<b>Informationsmaterial UML-Sequenzdiagramm</b> <a href="https://kurzelinks.de/pl6x">https://kurzelinks.de/pl6x</a>	
<b>IHK-Belegsatz: UML-Sequenzdiagramm</b> <a href="https://kurzelinks.de/89an">https://kurzelinks.de/89an</a>	

