# UML: Klassen- und Objektdiagramme

1. Zeichnen Sie das UML-Klassendiagramm für folgende Klasse:

public class Affe {

private int \_alter;

public Affe(int alter){

\_alter = alter;

}

public static void bruell(){

System.out.println(“Brüll!“);

}

}

1. In dieser Aufgabe entwickeln Sie eine Klasse Wagen. Ein Wagen hat eine gewisse Ladung in Tonnen. Außerdem kann (muss aber nicht) ein Wagen einen Anhänger haben (ebenfalls vom Typ Wagen). Für die Ladung und den Nachfolgewagen werden Getter und Setter benötigt.

2.1 Zeichnen Sie das Klassendiagramm für den Typ Wagen.

2.2 Schreiben Sie die Klasse Wagen auf Papier auf.