

Entwurfsmuster - Angestelltenverwaltung

Es soll eine Software geschrieben werden zu Verwaltung von Angestellten. Wählen Sie eine passendes Entwurfsmuster aus und stelle Sie es als UML-Klassediagramm da. Dabei sollen alle Assoziationen, Aggregationen und Multiplizitäten dargestellt werden. Die Sichtbarkeit kann weglassen werden.

Das Programm speichert sich die Liste der Angestellten in der Klasse Verwaltung. Ein Angestellter hat einen Namen und ein ganzzahliges Gehalt. Weiter gibt es ein GUI, dass die Angestellten darstellen und über die Methode `void male()` gemalt werden kann. Es holt sich die benötigten Informationen direkt von der Verwaltung. Für die längere Speicherung gibt es nach eine Datenbank, wobei Angestellte mit `void setzeAngestellter(Angestellter angestellter)` darin gespeichert werden können. Ein Nutzer kann einen Angestellten hinzufügen, dabei soll sich das GUI automatisch aktualisieren und er soll auch automatisch zu der laufenden Datenbank hinzugefügt werden.

Vorgeschlagene Lösung

