

1. Ziel

Erlernen des Arbeitens mit UML Klassendiagrammen und Umsetzung eines Klassendiagramms in ein Java Programm.

2. Punkte

Bei dieser Aufgabe gibt es maximal **100 Punkte** zu erreichen. Die Punkte teilen sich wie folgt auf die Teilaufgaben auf:

Nr.	Name	Punkte
1	Implementierung Klassendiagramm	60
2	Applikation HTL	20
3	Präsentation	20

3. Abgabetermin

Siehe Microsoft Teams.

4. Abgabeform

Die Abgabe soll ein komprimiertes Verzeichnis (*.zip, *.7z, *.tar) sein, in dem sich die entwickelten Java Dateien (*.java) befinden.

5. Aufgabenstellung

Diese Aufgabe ist in Teams zu je zwei Personen zu erledigen.

Gegeben ist folgendes UML Klassendiagramm (separat auch in Teams in Aufgabe 3 hochgeladen – schule.svg).



- Zusätzlichen sollen die verschiedenen Positionen besetzt werden (Direktor, Abteilungsvorstände, Schulsprecher, Abteilungssprecher, Klassensprecher, Klassenvorstand, Stammklasse) und eine Raumbelegung erzeugt werden.

3. **Präsentation:** Nach Fertigstellung der Implementierung stellt ihr eure Lösung der Klasse vor. Im Rahmen der Präsentation soll der Code gezeigt und auf spezielle Umsetzungen eingegangen werden.