

- a) Die "Gottklase" hat eine sehr geringe Kohäsion und sehr geringe Kopplung. Durch die geringe Kohäsion, wird die Klase schnell unübersichtlich, da diese Klase alle Aufgaben erledigt
→ keine Aufgabenverteilung. Durch diese Verfahren spart man sich zwar Abhängigkeiten, jedoch wird der Code lang und unübersichtlich
→ Fehleranfällig.

- d) Bei meiner Modellierung existiert eine sinnvolle Aufgabenverteilung, im Gegensatz zu der nicht vorhandenen Aufgabenverteilung in der Gottklase. Außerdem besitzt mein Entwurf eine relativ hohe Kohäsion → Übersichtlich, aber trotzdem sind nicht zu viele Kopplungen vorhanden. Außerdem sind die Aufgaben in meinem Diagramm logisch verteilt und ohne Code-Duplizierungen, diese sind allerdings auch bei der Gottklase augenscheinlich vermieden worden. Es läßt sich zusammenfassen eine Gottklase hat zwar alles an einem Platz, wird aber dadurch nicht übersichtlicher & logischer.