

23.10.2018
Das Objektdiagramm

Objektdiagramme nutzen







Einführung ins Thema

Darstellung von Objekten

Verbindungen (Links)

Spezialfall: Konstanten

Weitere Hinweise

**Fazit** 



## 01 EINFÜHRUNG INS THEMA

Ziel:

Die Eckpunkte des Themas kennenlernen



### WAS SIND OBJEKTE?



- 2. Beim Programmieren (z.B. Java):

- → Definitionscode unveränderlich
  - → Im statischen Speicher

```
Person t= new Person("Turban", 185);
```

- → Konkrete Instanzen einer Klasse
- → Objektwerte, Anzahl Objekte, ... sind veränderlich
  - → Im dynamischen Speicher

"Turban" 185

## WAS SIND OBJEKTE IN DER UML?



- → Es gibt eine Person mit den Eigenschaften

Nachname == "Turban" und

Grösse == 185 cm

z.B. in *Anforderungsbe-schreibung* oder in der *Analyse* 

- → Unabhängig von Programmierung oder einer sonstigen technischen Umsetzung
  - → Fachliche Sicht

## WAS SIND OBJEKTE IN DER UML?



- → Ein Objekt der Klasse

  public class Person {
   String nachname;
   int groesse;
   i
- → Abhängig von Programmierung oder einer sonstigen technischen Umsetzung
  - → Technische Sicht (Implementierung)



02 Darstellung von Objekten

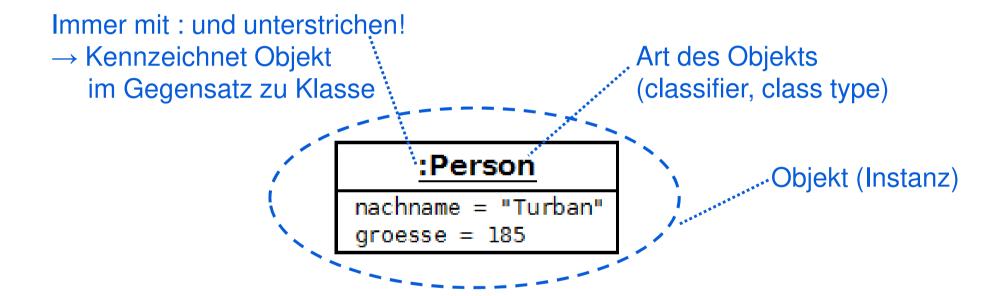
Ziel:

Eine (mögliche) Darstellung für beide Sichten



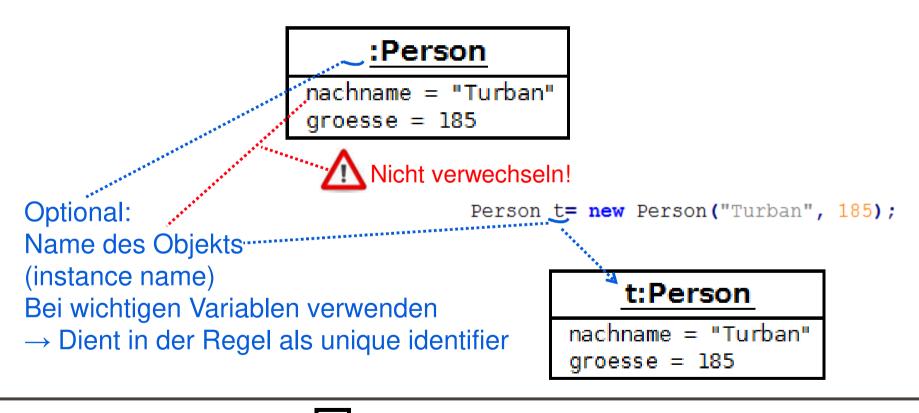
## (MÖGLICHE) DARSTELLUNG FÜR BEIDE SICHTEN





## (MÖGLICHE) DARSTELLUNG FÜR BEIDE SICHTEN





#### BEM:

Bis auf : ist alles optional



## (MÖGLICHE) DARSTELLUNG FÜR BEIDE SICHTEN



```
:Person
| nachname = "Turban"
| groesse = 185
```

Konkrete Eigenschaft (Slot)

- → Besteht aus::
  - i) Name der Eigenschaft (feature name)
  - ii) optional: Art der Eigenschaft (z.B. :String)
  - iii) Belegung / Wert (value specification)

#### :Person

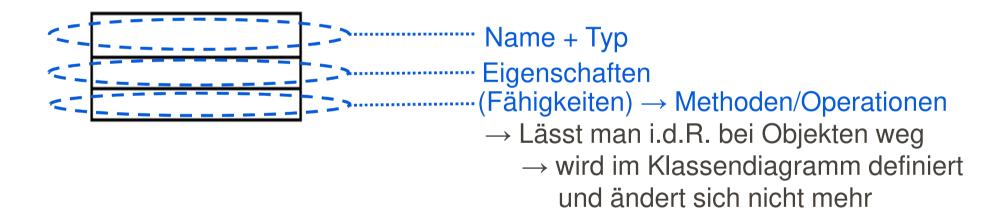
nachname: String = "Turban"

groesse: int = 185

### WEITERE BEMERKUNG ZUR DARSTELLUNG



- Ein Objekt kann maximal drei Abschnitte haben:
  - (vgl. auch Klassendiagramm kommende Woche)

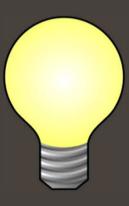




03 Verbindungen (Links)

Ziel:

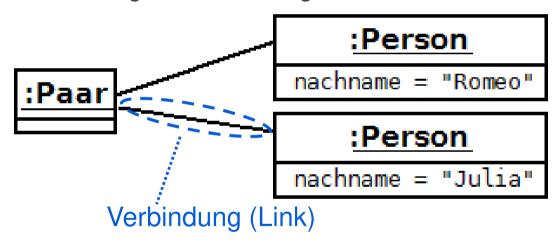
Verbindungen zwischen Objekten darstellen





## VERBINDUNGEN (LINKS)

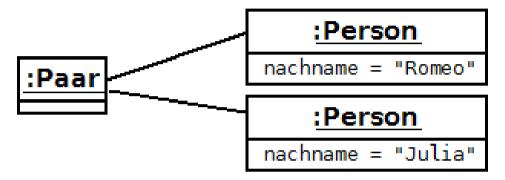
- Objekte haben miteinander zu tun
  - → Es gibt Verbindungen, die wir modellieren können müssen





14

### **VERBINDUNGEN (LINKS)**



### Mögliche Bedeutungen:

- 1. Fachliche Sicht:
  - Wir haben ein Paar, das aus der Person mit Namen "Romeo"
  - und der Person mit Namen "Julia" besteht

#### 2. Technische Sicht:

```
public class Person { ... }

public class Pair {
    Person pers1;
    Person pers2;
}
Oder:

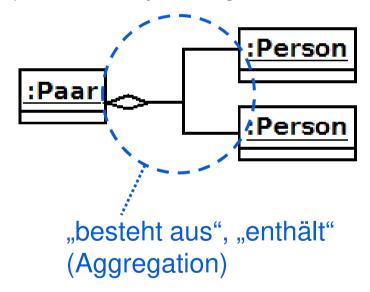
public class Pair {
    Person [] pers= Person[2];
}
...
```

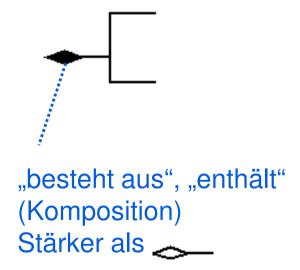
## VERBINDUNGEN (LINKS) – AGGREGATION & KOMPOSITION



Betonung des Aspekts "besteht aus":

(v.a. in Analysediagrammen nützlich)





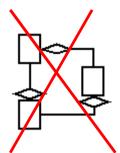
## VERBINDUNGEN (LINKS) – AGGREGATION & KOMPOSITION



🗥 Vorsicht: UML definiert keine präzise Bedeutung für



- Lediglich:
  - Für beide sind keine zyklischen Abhängigkeiten erlaubt

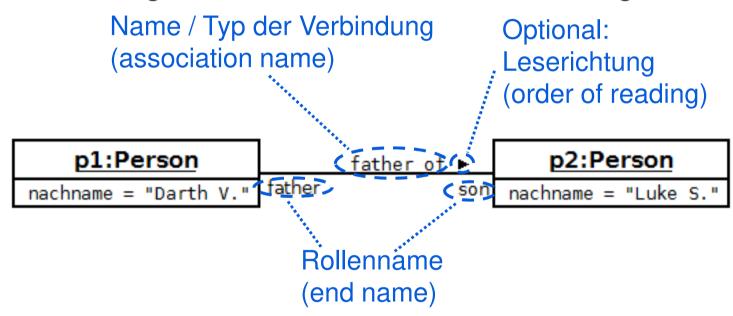


- ist irgendwie stärker als
  - Inoffizielle Unterscheidung:
- → TIPP: Nur verwenden, wenn WIRKLICH notwendig

## WEITERE INFORMATIONEN ZU VERBINDUNGEN



Zu Verbindungen können weitere Infos hinterlegt werden:



Auch möglich, aber nicht besonders schön:

# p1:Person nachname = "Darth V." son = p2

## p2:Person nachname = "Luke S." father = p1



04 Spezialfall: Konstanten

Ziel: Konstanten darstellen



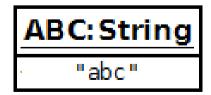
# SPEZIALLFALL: KONSTANTEN UND PRIMITIVE OBJEKTE Hochschule RheinMain University of Applied Sciences Wiesbaden Rüsselsheim

- Konstanten (Werte), oder primitive Objekte, oder berechenbare Werte darstellen:
  - → Objekt mit einer Eigenschaft, deren Name nicht bekannt ist

ABC: String

unbekannteEigensch. - "abc"

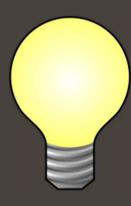
→ Da es nur einen Wert gibt, kann man dann auch den Eigenschaftsnamen weglassen:



Siehe auch: Rupp et al.: UML glasklar, S.189



## 05 Weitere Hinweise



#### Ziel:

Die Bedeutung des Objektdiagramms Wie hängen fachliche und technische Sicht zusammen?

### DIE BEDEUTUNG DES OBJEKTDIAGRAMMS



- Das Objektdiagramm stellt nur einen bestimmten Schnappschuß (Momentaufnahme) dar
  - Wenig später ist vielleicht folgendes passiert:
    - Neue Objekte erzeugt
    - Neue Verbindungen zwischen Objekt entstanden
    - Es wurden einige Objekte gelöscht
    - Einige Verbindungen zwischen den Objekten wurden gelöst
    - → Die neue Situation ist ganz anders
    - → Man müsste ein neues Diagramm zeichnen
- → Mit dem Klassendiagramm kann ein allgemeingültiges Diagramm aller möglichen Objektkonstellationen zeichnen
  - → Definiert alle möglichen Objektdiagramme

## WIR ERINNERN UNS AN DEN ANFANG:



### **Programmieren:**

#### Klasse:

public class Person { ... }

- → Definitionscode unveränderlich
  - → Im **statischen** Speicher

### → Objekt:

Person t= new Person ("Turban", 185);

- → Konkrete Instanzen einer Klasse
- → Objektwerte, Anzahl Objekte, ... sind veränderlich
  - → Im **dynamischen** Speicher

"Turban" 185

#### **UML**:

- → Klassendiagramm
  - → Eine **statische** Sicht
- → Objektdiagramm
  - → Eine **dynamische** Sicht
- → UML ermöglicht viele verschiedene Sichten (sog. Sichtenkonzept)

### WEITERE SICHTEN:



- 1. Laut Duden: "Objekt" ist aus dem Lat. ≙ "Gegenstand"
  - - → Fachliche Sicht
- 2. Beim Programmieren (z.B. Java)
  - → Technische Sicht

### FACHLICHE ↔ TECHNISCHE SICHT



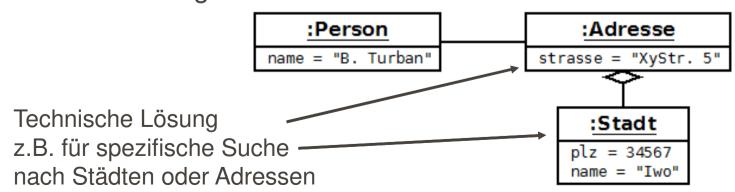
#### → Fachliche Sicht betrachtet alles ohne technische Details

 Wird in der Analyse verwendet, um <u>NUR</u> die fachlichen Anforderungen zu ermitteln

```
iPerson
nachname = "Turban"
groesse = 185
adresse = "XyStr. 5, 34567 Iwo"
```

### → Technische Sichten

- In Architektur, Detailed Design, Implementierungsdoku verw.
- Es werden auch die für die Lösung <u>relevanten</u> technischen Details dargestellt:





06 Fazit

Ziel:

Was haben wir damit gewonnen?





### WAS HABEN WIR GELERNT?

- Verschiedene Sichten
  - Fachliche Konzept Sicht
  - Technische Sicht (Implementierung)
  - → Beide können unterschiedlich zueinander sein
- Objektdiagramm
  - Objekte
    - Rechteckiger Kasten mit max. 3 Unterteilungen
    - Instanzname : Typname, Wertbelegungen
  - Verbindungen
    - Einfache Links, Aggregation, Komposition
    - Verbindungsname, Richtung, Rollennamen
  - Das Objektdiagramm stellt nur einen <u>Schnappschuß</u> dar



**AUF GEHT'S!!** 

SELBER MACHEN UND LERNEN!!

