

Thema: Ufospiel – komplexe Modellierung

Arbeitsaufträge II:

4. Fasst eure Überlegungen in einem UML-Diagramm zusammen!

- Legt die entsprechenden Klassen an!
- Überlegt, welche Objekte die Objekte anderer Klassen kennen müssen, um ihre Aufgaben wahrzunehmen (Assoziationen)
- bildet die Aufgaben der Objekte in Methoden ab!

UML-Diagramm:

