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:

Uteprogramm windows View Utoprogramm() loop ())
astroid Fall()
check Imput() Astroid astroid: Circle asteroid 1 asteroid 2 asteroid 3 uto Uto uto: licture Uto(px: double,
psize: double)
psize: double)
politicon(px: double)
py: double)
Uto Move(ppir: int)