

<a href="http://ovm-kassel.de">http://ovm-kassel.de</a>   Lernjob	
<b>Lernjob IT-AE-UML-LJ-3.6</b> <b>Klassendiagramm und Quellcode auf der Grundlage eines Objektdiagramms erstellen</b>	
<b>Code</b>	IT-AE-UML-LJ-3.6
<b>Autor</b>	André Bauer <a(dot)bauer(at)ovm-kassel(dot)de>
<b>Datum</b>	17. April 2018
<b>Links</b>	Zum Erstellen von UML-Diagrammen bieten sich die Programme <a href="#">Dia</a> , <a href="#">draw.io</a> , <a href="#">yEd</a> bzw. <a href="#">yEd Live</a> und <a href="#">PlantUML</a> an, dieses kann in u. a. in Eclipse und Word als Plugin verwendet werden.
<b>Verwandte Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IT-AE-UML-INFO-3.3</li> <li>• IT-AE-UML-INFO-3.4</li> <li>• Vortragsfolien "Modellieren mit der Unified Modeling Language: Klassen- und Objektdiagramme"</li> <li>• Skript "Objektorientierte Programmierung mit Java und UML"</li> </ul>
<b>Lizenz</b>	 Dieses Werk ist lizenziert unter einer <a href="#">Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International</a> Lizenz.

## Klassendiagramm und Quellcode auf der Grundlage eines Objektdiagramms erstellen

Drei Mannschaften tragen ein Beachvolleyballturnier aus. Der Stand zum Ende des Turniers ist in dem folgenden Objektdiagramm festgehalten:

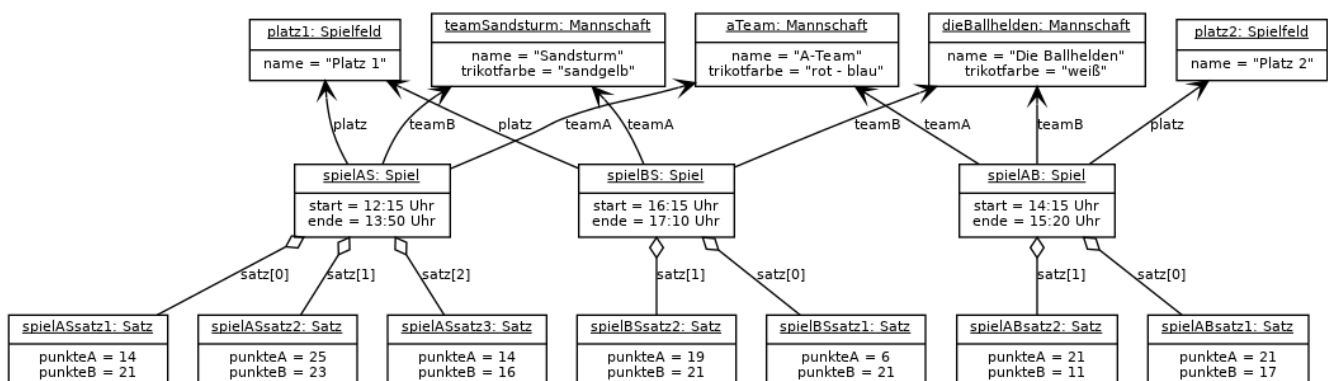


Abbildung 1. Objektdiagramm Beachvolleyballturnier

## Aufgabe 1

Erstellen Sie zu dem Objektdiagramm ein Klassendiagramm.

Als Hilfen können Sie neben den Informationsblättern IT-AE-UML-INFO-3.3 und IT-AE-UML-INFO-3.4 die Vortragsfolien "Modellieren mit der Unified Modeling Language: Klassen- und Objektdiagramme" verwenden.

## Aufgabe 2

Geben Sie den Java-Quellcode zu Ihrem Klassendiagramm aus Aufgabe 1 an.

Als Hilfen bietet sich neben dem Informationsblatt IT-AE-UML-INFO-3.4 das [Skript "Objektorientierte Programmierung mit Java und UML"](#) (insbesondere die Seiten 77 bis 81) an.

## Aufgabe 3

Erzeugen Sie in Java die Objekte, die mit dem Objekt `spielAB` verbunden sind und stellen Sie auch diese Verbindungen in Ihrem Java-Programm her.



Stellen sie die Quelltexte Ihrer Lösungen der Aufgaben 2 und 3 als Archiv-Dateien (`zip`- oder `tar.gz`- Format) zur Verfügung.  
Diese sollten keine (`javac`-)Compiler-Fehler mehr enthalten.