

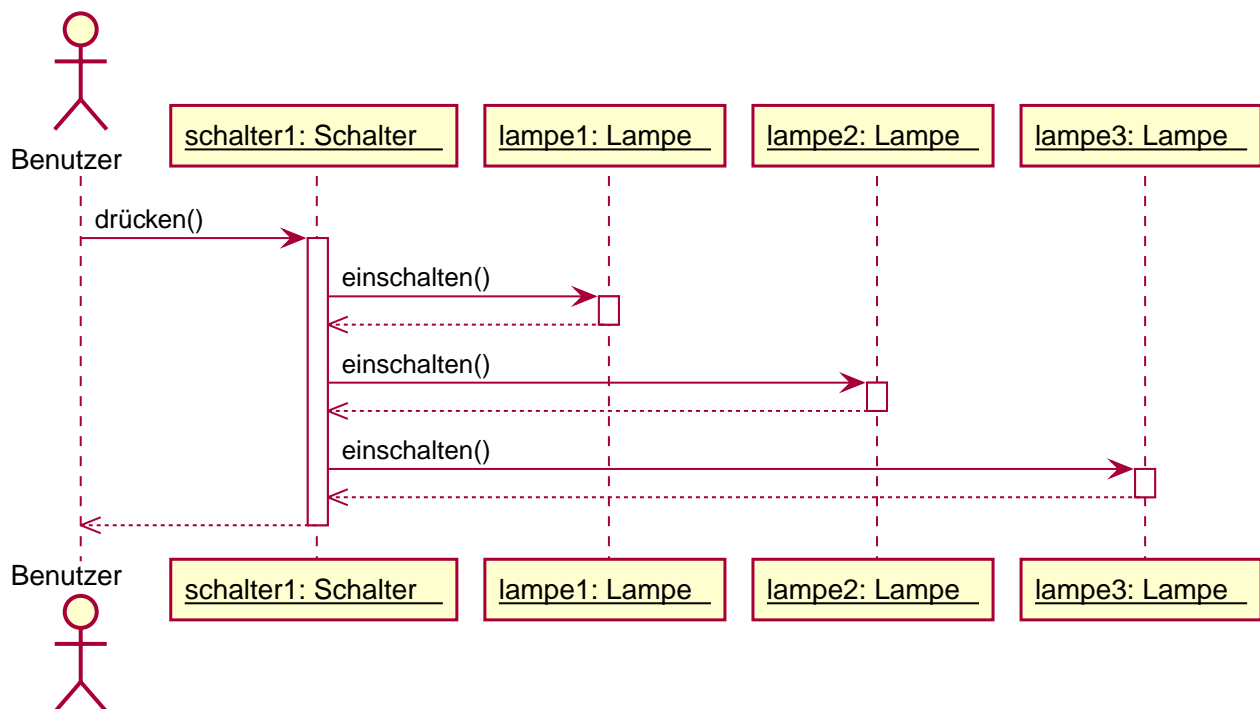
1. Objektorientierte Analyse

Vom Problem zu einem objektorientierten Modell

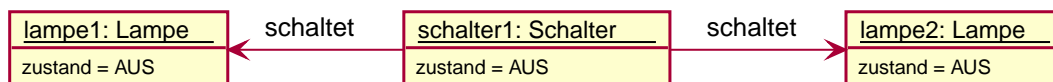
2. User-Story 1

Cem drückt den Schalter neben der Tür seines Zimmers, daraufhin beginnen seine beiden Deckenlampen zu leuchten.

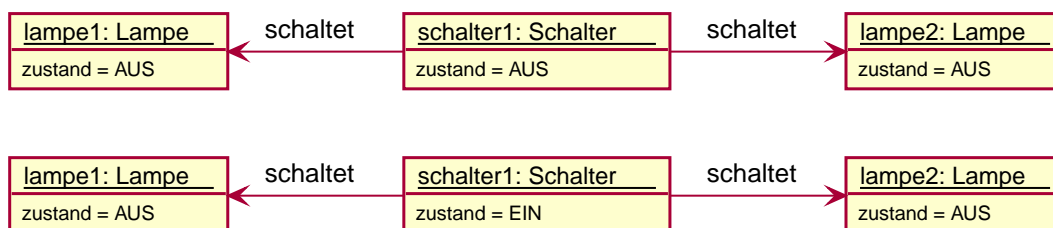
3. Sequenzdiagramm Section 2



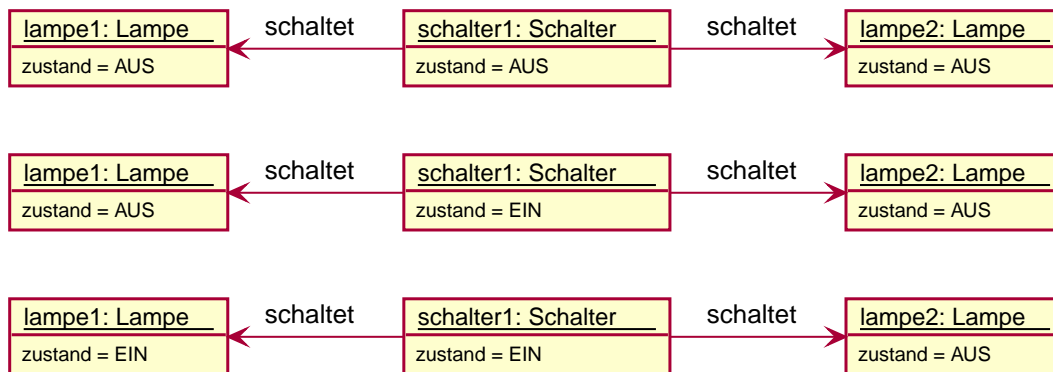
4. Objektdiagramme Section 2



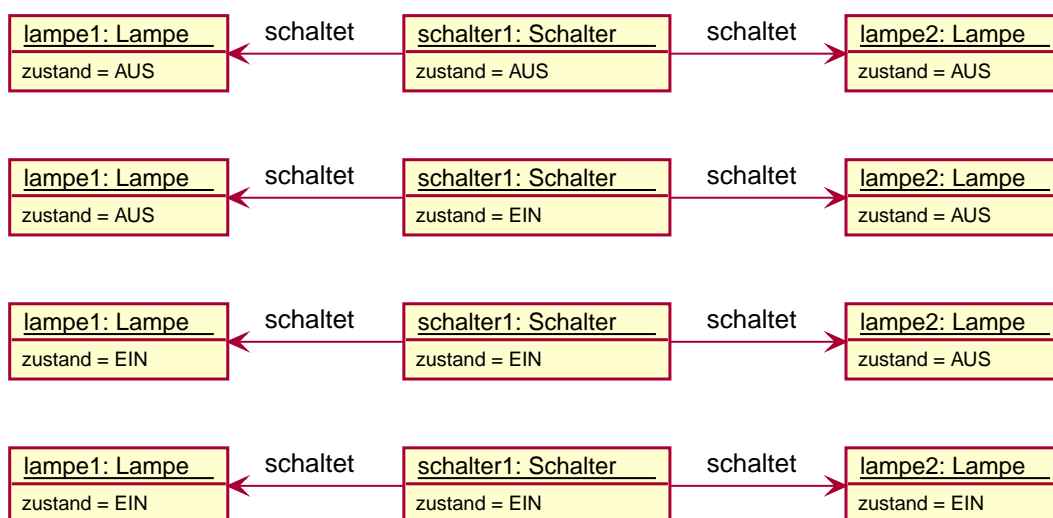
4.1. Objektdiagramme Section 2



4.2. Objektdiagramme Section 2



4.3. Objektdiagramme Section 2



5. Klassendiagramm

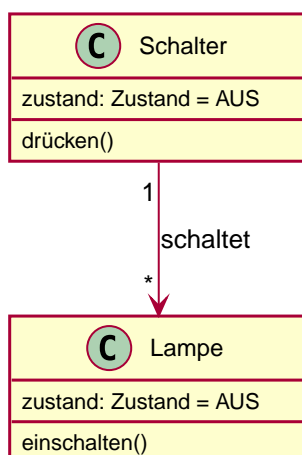
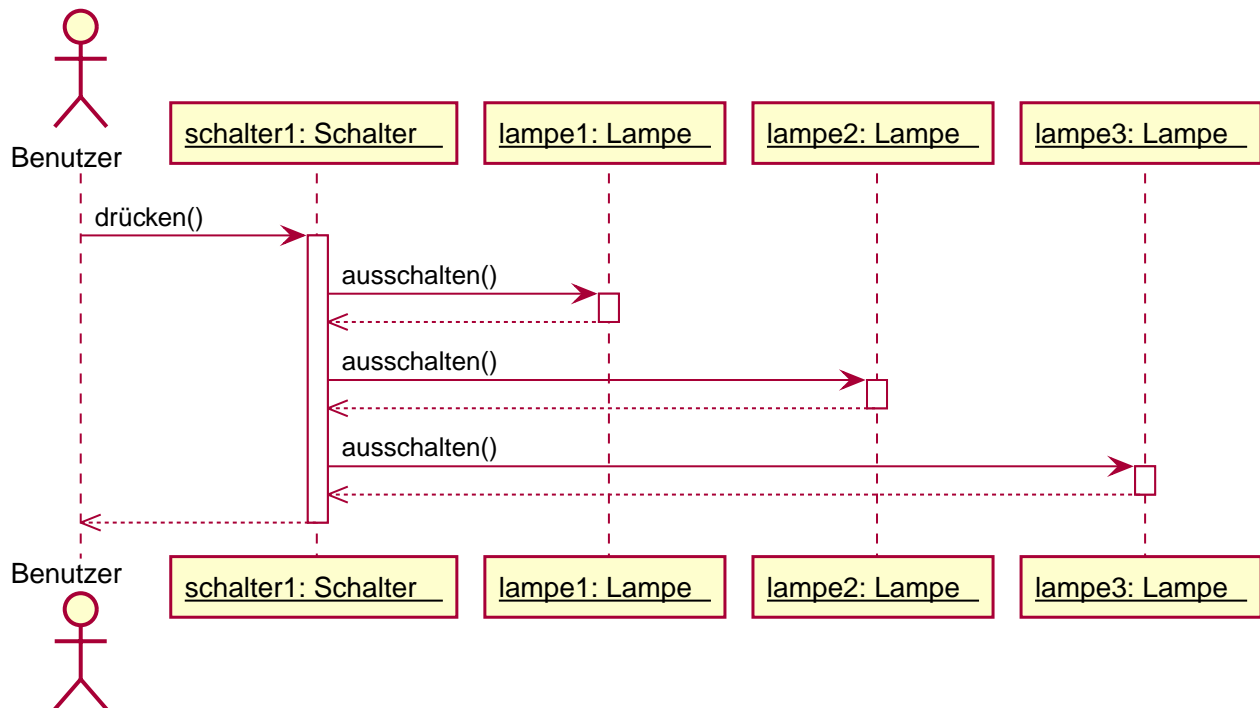


Abbildung 1. Klassendiagramm

5.1. User-Story 2

Cem drückt den Schalter neben der Tür seines Zimmers, daraufhin hören seine beiden Deckenlampen auf zu leuchten.

5.2. Sequenzdiagramm Section .1



5.3. Klassendiagramm

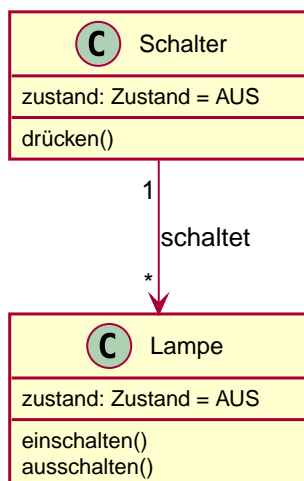
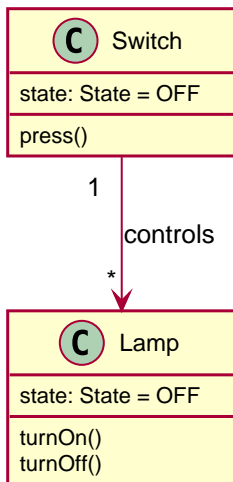


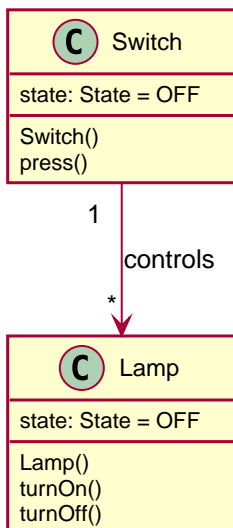
Abbildung 2. Klassendiagramm

6. Objektorientierte Modellierung



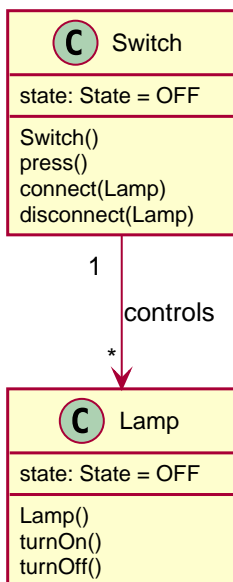
englischsprachige Begriffe

6.1. Lampen und Schalter erstellen



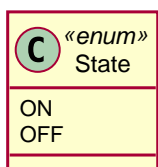
Konstruktoren `Switch()` und `Lamp()`

6.2. Lampen und Schalter verbinden



Methoden `connect(Lamp)` und `disconnect(Lamp)`

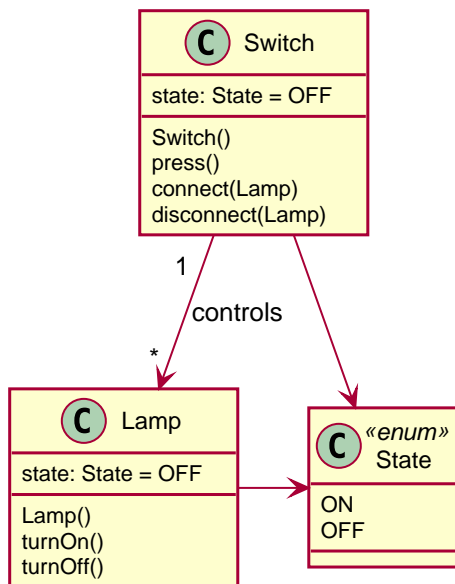
6.3. Enumeration



Datentyp mit den Werten `ON` und `OFF`

```
enum State {
    ON,
    OFF
}
```

6.4. Erweitertes Klassendiagramm



7. Demo BlueJ