

# Auftrag Klassendiagramm erstellen

Vorbereitend auf den nächsten Auftrag überlegen wir uns, wie wir eine Java-Klasse implementieren könnten und visualisieren dies als UML Klassendiagramm.

Problem:

Segelschiffe nehmen an Wettkämpfen teil. An dieser Stelle fokussieren wir uns noch nicht auf Wettkämpfe, sondern in einem ersten Schritt auf ein Segelschiff.

Zu einem Schiff sollen folgende Daten gehalten werden können:

- Nummer (Ganzzahl)
- Name
- Zeit in Sekunden (Ganzzahl)

In Bezug auf die Funktionalität soll folgendes möglich sein:

- Schiff-Objekte sollen direkt mit Nummer und Name initialisiert (erstellt) werden können.
- Die Nummer soll abgefragt aber auch neu gesetzt werden können
- Der Name soll abgefragt aber auch neu gesetzt werden können
- Ein Schiff soll ein Rennen absolvieren können. Dabei soll zufällig eine Zeit berechnet und im Objekt gespeichert werden (Zeit in Sekunden)
- Die erreichte Rennzeit soll danach abgefragt werden können

