

| Beschreibung | Vorhand en ja/nein | Anme rkun g |
|---|-----------------------------------|----------------------------|
| Notation | | |
| Eine Klasse besteht aus einer Tabelle mit einer Spalte und drei Zeilen. | ja | |
| Der Name der Klasse steht in der ersten Zeile, | ja | |
| die Attribute der Klasse stehen in der zweiten Zeile, | ja | |
| die Methoden der Klassen stehen in der dritten Zeile. | ja | |
| Nur Namen von Klassen fangen mit einem Großbuchstaben an. | ja | |
| Die Namen der Attribute und Methoden sind kleingeschrieben. | nein | |
| Der Datentyp der Attribute steht hinter dem Attribut und ist mit einem ":" oder ":" getrennt ("attribut: datentyp"). | ja | |
| Parameter die in einer Methode übergeben werden, sind in Klammern nach dem Methodenname geschrieben ("methode(parameter)", | ja | |
| und der Datentyp folgt nach einem Doppelpunkt ("methode(parameter: datentyp)"). | ja | |
| Werden Parameter nicht übergeben, ist "void" oder "" geschrieben. | ja | |
| Eine Rückgabe steht nach dem Methodenname mit einem ":" oder ":" getrennt ("methode(): rückgabe"). | ja | |
| Gibt es keine Rückgabe, ist "void" geschrieben oder der Doppelpunkt und die Rückgabe sind weggelassen. | ja | |
| Es gibt maximal eine Rückgabe. | ja | |
| Alle Attribute besitzen den Zugriffsmodifizierer private. Ein "-" vor dem Namen, kennzeichnet diesen Modifizierer ("-attribut: datentyp"). Es gibt Ausnahmen. | ja | |
| Alle Methoden besitzen den Zugriffmodifizierer public. Ein "+" vor dem Namen, kennzeichnet diesen Modifizierer ("+methode()"). Es gibt Ausnahmen. | ja | |
| Vererbungen werden durch Pfeile dargestellt. | ja | |
| Der Pfeil der Vererbung zeigt auf die vererbende Klasse | nein | |
| Namen enthalten keine Leerzeichen | nein | |
| | | |

| | | |
|--|--|--|
| | | |
|--|--|--|

Anmerkungen:

- wenn Rückgaben nicht vorhanden sind, ist zwischen “” und “: void” zu entscheiden.
Nicht mischen!
- die Vererbungen sind falsch, eine Klasse kann nicht von mehreren Klassen vererben und wenn gemeint ist das Klassen IOEintrag, Tier und Terrarien, Machine und Kalkulation von Produzent vererben ist dies auch falsch. Es gibt in dieser Variante keine Vererbung.
-