

Kokemukset UML luokkakaaviosta

Joakim Kaseva

Tässä esseessä käsittelen UML-luokkakaavioiden tekemistä. Helpoiksi asioiksi olen kokenut luokkien attribuutit ja yksinkertaiset metodit, jotka eivät ota vastaan tai palauta olioita muista luokista. On myös helppoa määrittää luokkien väliset yhteydet, kun niissä on vakiona määrä, esimerkiksi eduskunnassa on 200 kansanedustajaa. Lisäksi on helppo ymmärtää, että onko esimerkiksi kansanedustaja-olion olemassaolo riippuvainen eduskunta-oliosta.

Vaikeaa luokkakaavioissa ovat metodit, jotka käsittelevät toisen luokan olioita. Näistä vaikeimmat liittyvät graafisiin käyttöliittymiin, joissa on monta erilaista ikkunaa tai ikkunan sisältö muuttuu. Esimerkiksi peleissä olevat valikot ovat mielestäni hankala kuvata luokkakaaviossa ja samalla kapseloida mitkä luokat assosioivat keskenään.

Koodin ja kaavion yhteys on kuitenkin helppo ymmärtää, ainakin vielä näillä tiedoilla.