

Fach: Anwendungsentwicklung	Arbeitsblatt	Klasse:
Thema: Klassendiagramm		Fachlehrer:

Fußball

Du planst eine Fußball-Website mit detaillierten Informationen über Spieler und Spiele. Die Seite soll natürlich mit einer objektorientierten Sprache programmiert werden. Folgende Situation soll dargestellt werden:

Ein Spieler hat einen Vertrag mit einer Mannschaft und bezieht ein entsprechendes Gehalt. Er hat eine feste Rückennummer. Außerdem ist ein Spieler entweder Torwart, Abwehr- oder Mittelfeldspieler oder Stürmer. Ein Torwart zeichnet sich dadurch aus, dass er eine bestimmte Anzahl von Elfm Metern gehalten hat, ein Stürmer durch die Anzahl seiner erzielten Treffer. Ein Spieler kann in einem Spiel von der x-ten bis zur y-ten Minute eingesetzt werden.

Ein Spiel findet zwischen zwei Mannschaften (Heim und Gast) an einem bestimmten Spieltag statt. Es wird von einem Schiri geleitet.

In einem Spiel fallen hoffentlich Tore. Kennzeichnend für ein Tor sind die Spielminute, in der es gefallen ist, der Spieler, der es geschossen hat, und ob es sich um ein Eigentor handelte.