
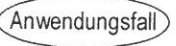

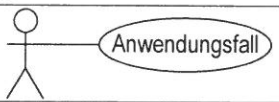
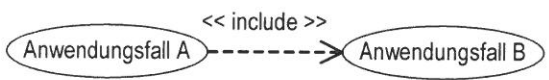
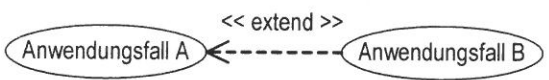
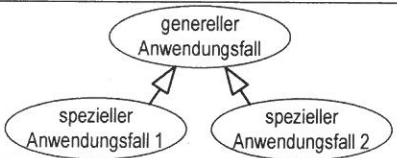
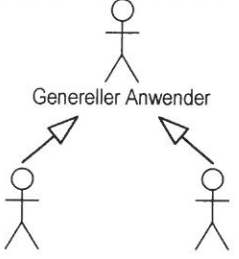


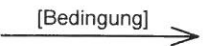
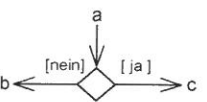
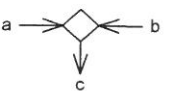
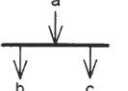
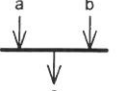





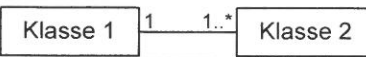
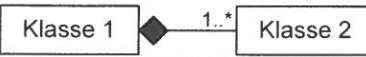
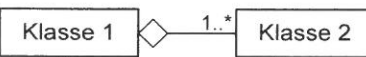
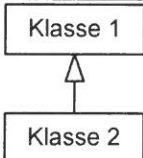
UML-Anwendungsfalldiagramm-Notation (Auszug)

Symbol	Beschreibung
	Nutzer
	Anwendungsfall
	Anwendungsfall mit Erweiterungspunkten
	Assoziation
	Include-Beziehung Der Anwendungsfall A schließt immer den Anwendungsfall B mit ein.
	Extend-Beziehung Der Anwendungsfall A kann, muss aber nicht durch Anwendungsfall B erweitert werden.
	Generalisierung Anwendungsfall
	Generalisierung Anwender

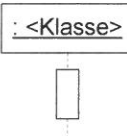
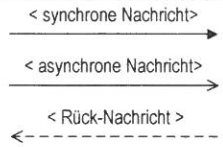
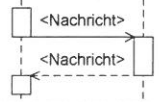
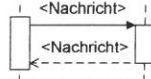

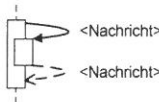
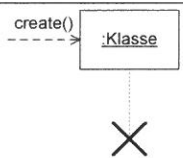
UML-Aktionsdiagramm (Auszug)

Symbol	Beschreibung
	Startknoten: Markiert den Beginn eines Ablaufs
	Aktion: Legt Verhalten fest, das eine Veränderung herbeiführt
	Pfeil: Beschreibt den Fluss zwischen den Aktionen In einer eckigen Klammer kann eine Bedingung angegeben werden.
	Entscheidung: Nach dem Ende der Aktion a wird entweder die Aktion b oder die Aktion c ausgeführt.
	Zusammenführung: Nach dem Ende der Aktionen a oder b wird die Aktion c ausgeführt.
	Splitting: Nach dem Ende einer Aktion werden mehrere Aktionen gleichzeitig begonnen. Z. B.: wenn die Aktion a beendet wurde, werden die Aktionen b und c begonnen.
	Synchronisation: Nach dem Ende mehrerer Aktionen wird eine Aktion ausgeführt. Z. B.: Wenn die Aktionen a und b beendet wurden, wird die Aktion c ausgeführt.
	Ablaufende: Markiert das Ende eines Zweiges
	Endknoten: Markiert das Ende eines Ablaufs



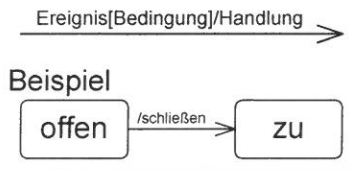
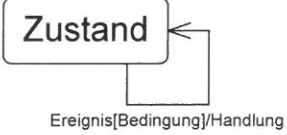

UML-Klassendiagramm, Notation (Auszug)

	Klasse Klasse Ohne Angabe von Attributen und Methoden
	Assoziation mit Angabe der Kardinalitäten
	Komposition
	Aggregation
	Vererbung

UML-Sequenzdiagramm Notation (Auszug)

Notation	Beschreibung
	Objekt, Lebenslinie, Aktivierung Objekt: Rechteck, Beschriftung: : <Klasse> Lebenslinie: senkrechte, gestrichelte Linie; Zeit, in der das Objekt existiert Aktivierung: schmales Rechteck; Zeit, in der Objekt aktiv ist, z. B. Ausführung einer Methode.
	Nachricht Objekte kommunizieren über Nachrichten, die als Pfeile zwischen den Aktivierungen eingezeichnet werden. - Beschriftung: - bei Methodenaufruf mit der Bezeichnung der Methode, z. B. create() - sonst Inhalt der Nachricht, z. b. „zeige Startseite“
	sequenzielle Nachricht Sender erwartet vom Empfänger seiner Nachricht eine Antwort und kann erst wieder im Prozess aktiv werden, wenn Antwort vorliegt.
	synchrone Nachricht Sender erwartet vom Empfänger seiner Nachricht eine Antwort.
	asynchrone Nachricht Sender erwartet vom Empfänger seiner Nachricht keine Antwort.
	Selbstdelegation Ein Objekt ruft eine Methode auf, die es selbst implementiert. Objekt kann ggf. erst fortfahren, wenn die aufgerufene Methode die Verarbeitung beendet und eine Antwort gesendet hat.
	Objekt erzeugen Richtung: von Quelle zum Kopf des neuen Objekts Darstellung: gestrichelte Linie, offener Pfeil Objekt löschen Löschen eines Objektes wird durch ein X auf der Lebenslinie markiert.

UML-Zustandsdiagramm, Notation (Auszug)

	Anfangszustand
	Zustand Zustand, den ein Element einnehmen kann. z. B. Element = Fenster; Zustände: offen, geschlossen
	Zustandsübergang (Transition) von einem Quellzustand zu einem Zielzustand. In der Beschriftung kann Folgendes angegeben werden: - Ein Ereignis (trigger), welches den Zustandsübergang auslöst - Eine Bedingung (guard), welche beim Zustandsübergang erfüllt sein muss - Eine Handlung (action), welche den Zustandsübergang bewirkt
	Selbstaufwurf
	Endzustand