Situation: Sie planen die Klassen für eine Software, die die Verwaltung einer Hochschule erlauben soll. Die vier Abteilungen "Forschung", "Lehre", "Gebäudemanagement" und "IT" haben jeweils Anforderungen formuliert.

Erstellen Sie ein Klassen-UML, dass die Klassenbeziehungen sowie die jeweiligen Klassen-Member zu folgenden Anforderungen darstellt.

- I. Die Abteilung "Forschung" verwaltet die Forschungsprojekte, deren Mittel, Ausstattung sowie Mitarbeiter.
 - a. Für die Mitarbeiter müssen die üblichen Personendaten (sechsstellige mit einer 1 beginnende Mitarbeiternummer, Vor- und Nachname, Geburtsdatum, Geschlecht, Adresse, Bruttojahresgehalt, Einstellungsdatum) gespeichert und gelesen werden können. Außer des Geburtsdatums und des Einstellungsdatums sollen die Daten ebenfalls änderbar sein.
 - b. Bei Professoren soll zusätzlich der zugehörige Lehrstuhl gespeichert werden.
 - c. Bei wissenschaftlichen Mitarbeitern soll gespeichert werden, an welchem Lehrstuhl sie beschäftigt sind und ob sie unbefristet beschäftigt sind. Falls nein, soll das Enddatum des aktuellen Vertrags gespeichert werden.
 - d. Ein Projekt hat eine alphanumerische Projektbezeichnung, ein Start- und ein Enddatum, ein Budget sowie bisher verplante Mittel.
 - e. An einem Projekt ist mindestens ein Professor und beliebig viele wissenschaftliche Mitarbeiter beteiligt.
 - f. Ein Ausstattungsgegenstand hat eine zehnstellige mit einer 1 beginnende Gerätenummer, eine Bezeichnung, ein Kaufdatum sowie einen Einkaufswert.
 - g. Ausstattung kann sowohl zu einem oder mehreren Projekten gehören, als auch projektunabhängig sein. Sie gehört aber immer zu einem Lehrstuhl.
- II. Die Abteilung Lehre verwaltet Lehrstühle, Lehrveranstaltungen, Dozenten und Studierende.
 - a. Ein Lehrstuhl hat einen Namen, eine Auflistung der zu ihm zugehörigen Räume sowie den Lehrstuhlinhaber (ein Professor).
 - b. Eine Lehrveranstaltung hat einen Namen, einen oder mehrere (maximale Anzahl zu wählen!) Dozenten sowie einen oder mehrere Studierende. Sie findet in mindestens einem Raum statt.
 - c. Als Dozent kann ein Professor oder ein wissenschaftlicher Mitarbeiter gelten.
 - d. Ein:e Studierende:r hat die üblichen Personendaten (achtstellige mit einer 1 beginnende Matrikelnummer, Vor- und Nachname, Geburtsdatum, Geschlecht, Adresse, Datum des Studiumbeginns). Darüber hinaus hat er zwischen einem und drei Studienfächern.
- III. Die Abteilung Gebäudemanagement verwaltet die einzelnen Gebäude, Außenanlagen sowie das Personal zur Instandhaltung.
 - a. Ein Gebäude hat eine Adresse, eine Bezeichnung (XX) Anzahl Etagen, sowie die Auflistung der einzelnen Räume
 - b. Ein Raum hat eine fünfstellige alphanumerische Nummer (XX000)
 - c. Ein Raum kann ein Mitarbeiterbüro, ein Labor oder eine Lehrraum sein.
 - d. Eine Außenanlage ist entweder eine Grünanlage oder ein Parkplatz
 - e. Zum Instandshaltungspersonal zählen Hausmeister, Gärtner sowie Reinigungsfachkräfte. Sie haben die gleichen Daten wie übliche Mitarbeiter. Außerdem gehören sie zu einem oder mehreren Gebäuden und/oder Außenanlagen.
- IV. Die Abteilung IT verwaltet IT-Ausstattung und einzelne Netzwerke
 - a. Ein Ausstattungsgegenstand hat eine zwölfstellige mit einer 1 anfangende Nummer
 - b. Bei einem Ausstattungsgegenstand handelt es sich um ein Telefon, einen Computer oder einen Drucker
 - c. Ein Telefon hat eine Modellbezeichnung
 - d. Ein Computer hat eine Modellbezeichnung, sowie Angaben zu der verbauten CPU, RAM und Festplattenvolumen
 - e. Ein Drucker hat eine Modellbezeichnung und Angaben, ob DIN-A3 bzw. Farbdruck Druck möglich ist.
 - f. Ein Netzwerk gehört entweder zu einem Lehrstuhl oder ist ein Hochschulnetzwerk. Er hat einen ihm zugewiesenen IP Bereich.sem Netzwerk erlaubte Ports.



|*
[www.enschaftliche Mitarbeiter]

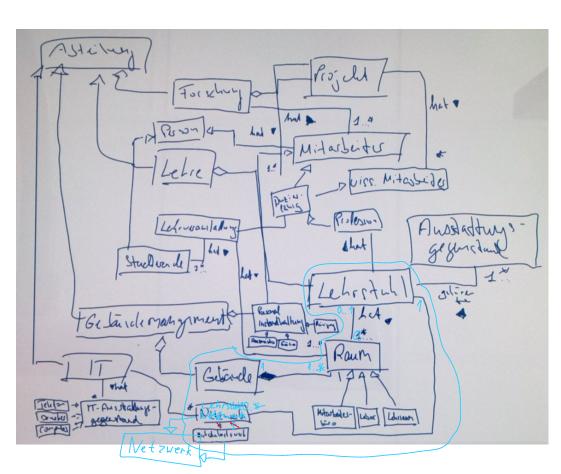
1.*

Professoren:
Professoren:
Professoren:
Vissmit: wissenschaft
thecher Mitarbeiter[]

+ Projekt(...
professoren: Professor:
Professoren: Professor:
Professor)
+ add WimmiA(..)

M. Aarberser

Professor



Entrensen Sie dit Klassenstruktur (Astribute, Konstruktoren, Methoden) die (:.)

Entrensen Die dit Klassenstruktur (Attribute, Konstruktoren, Methoden) die Sieh aus den Anforderungen und den geplanken Beziehungen ergibt.