

Übungsgruppe: Qianli Wang und Nazar Sopiha

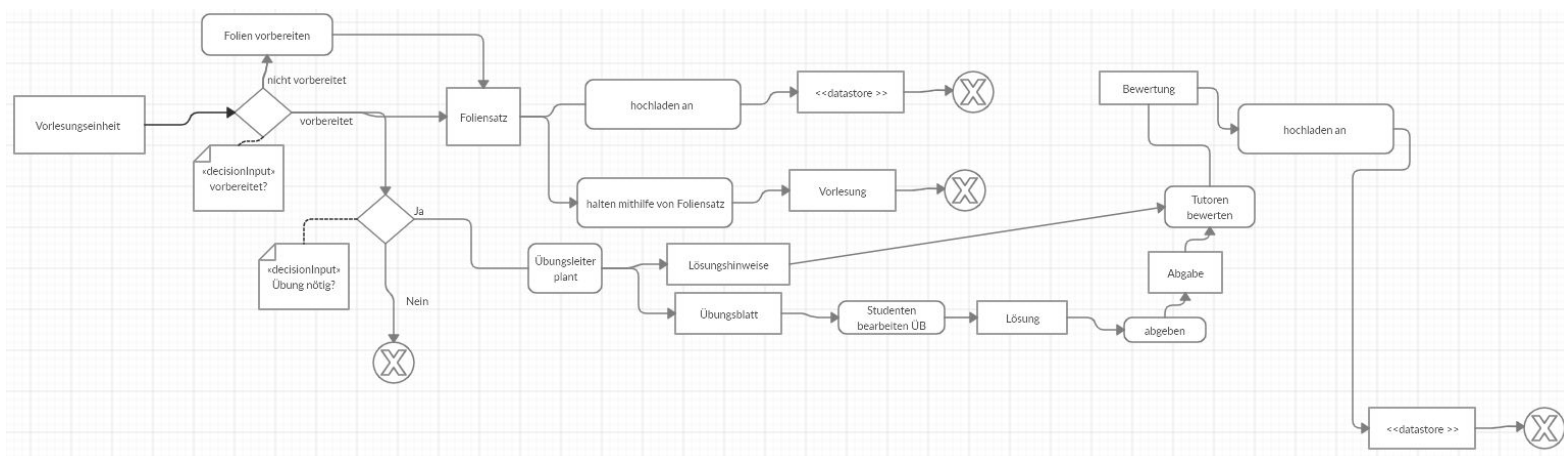
Aufgabe 1:

- a) **Problembereichklassen (1):** sind Abstraktionen der Realität. Er enthält keine Lösungsvorschläge, sondern nur Beobachtung.
Lösungsklassen (2): sind die Menge von Komponenten des zu erschaffenden Systems und enthalten keine direkte Verbindung zu dem Problembereich.
- b) **Bsp1:** Wir haben alle Arten der Hilfsorganisationen oder Sozialprojekte (Waisenhaus, Hilfe für Obdachlose, rotes Kreuz u.s.w.), an die wir Gegenstände eventuell spenden werden, als ein Objekt - "Hilfsorganisation" gesammelt und betrachten nicht wie und wofür werden die Sachen benutzt.
Bsp2: Datenbank mit der Fluggesellschaft und User Interface für DBMS.

c)

	Entwicklungsphase		
Aspekt	Analyse	Entwurf	Implementierung
Einsatzzweck	Reflektiert Konzepte und Anforderungen aus dem Problembereich	Erstellen eines Systems für nicht-/funktionale Anforderungen	Schritt für Schritt Anleitung
Terminologie	Begriffe von Nutzern	technisch, leicht zu implementieren, testen, verstehen und ändern	technisch, schwer zu ändern, manchmal schwer zu verstehen
Klassensemantik	Problembereichsklassen: Entitäten-, Steuerungs- oder Nutzer System Interaktionen (Boundary)-Elemente	Lösungsbereichsklassen	Lösungsbereichsklassen, Zustände
Assoziationssemantik	Beziehungen zwischen Abstraktionen im Problembereich	beschreibt, welche Exemplare erreichbar sind	Reaktionen auf Ereignisse
Detailgrad	keine Signaturen von Operationen etc	keine Algorithmen usw.	vollständig
Zielgruppe	Fachkundige um Erweiterungen vorzunehmen, Entwickler von Schnittstellen	Implementierende	Implementierende, Nutzer des Software

Aufgabe 2:



Wir haben dieses Bild auch als .png hochgeladen

Aufgabe 3:

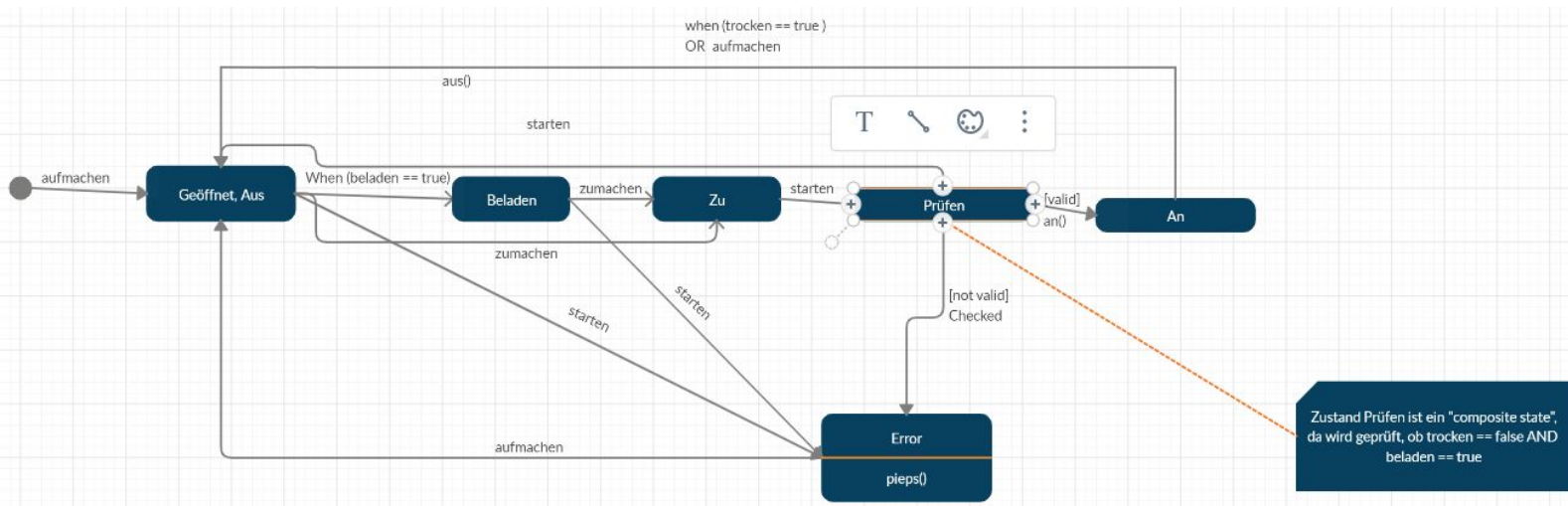
- a) **State** – Using a **rectangle** to represent a state. A state represents the **conditions** or **circumstances** of an object of a class at an instant of time.



Transition – Using a **solid arrow** to represent the **transition** or **change of control** from one state to another. The arrow is labelled with the event which causes the change in state.



(Quelle: <https://www.geeksforgeeks.org/unified-modeling-language-uml-state-diagrams/>)



Wir haben dieses Bild auch als .png hochgeladen