



PRAXIS DER SOFTWAREENTWICKLUNG

GRUPPE 30

---

## knipsX Entwurf

---

Gruppenmitglieder:  
Borovik, Volodymyr  
Bouché, Kai  
Draxler, Benjamin  
Kaufman, David  
Zuber, Kevin

Gruppenbetreuer:  
Meder, David

16. Dezember 2009 - Revision: 1.0

Im folgenden Dokument sehen Sie den Entwurf von knipsX, spezifiziert in UML 2.2. Auf den ersten Seiten befindet sich das Paketdiagramm, danach kommen die Klassendiagramme, die Sequenzdiagramme und noch eine Beschreibung aller Klassen mit deren Attributen und Methoden. Im Anhang finden sie noch eine Liste aller Klassen.

Den Diagrammen liegen folgende Legende zugrunde: Klassenfamilienfarben:

1. Rot: Externe Klassen meist Java SDK
2. Grün: Alle Klassen die zur View gehören.
3. Blau: Alle Klassen die, die zugrunde liegenden Daten bilden, sprich das Model.
4. Gelb: Alle Klassen die für die Steuerung des Programms notwendig sind, sprich die Controller.

Zudem befinden sich Kommentare in den Diagrammen, diese erkennt man an der umgeschlagenen Ecke und an der gelb-orangen Färbung.