

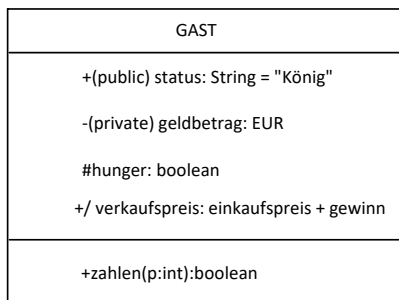
Objekt-orientierte Programmierung (OOP)

UML - Unified Modelling Language

- Klassendiagramm
- Objektdiagramm
- Paketdiagramm
- Aktivitätsdiagramm
- Zustandsdiagramm
- Kompositionsstrukturdiagramm
- Sequenzdiagramm
- Anwendungsfalldiagramm (USE CASES)
- Timingdiagramm
- Kommunikationsdiagramm
- Interaktionsübersichtprogramm

Klassen:

NAME
ATTRIBUTE (Variablen)
OPERATIONEN (Methoden)



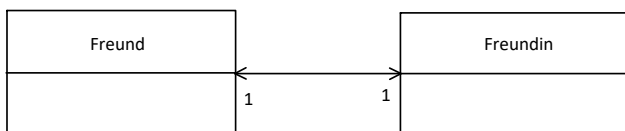
Klassenvariable = static

Objektvariable = non-static

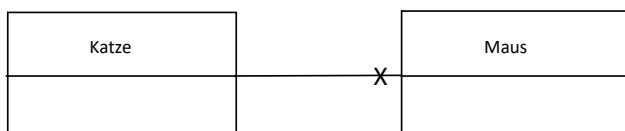
/= In UML = bedeutet errechenbar

Binäre Assoziationen

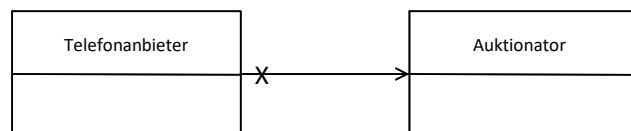
1. Bidirektionale Navigierbarkeit



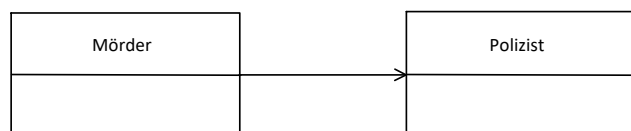
2. Verbot der Navigierbarkeit



4. Unidirektionale

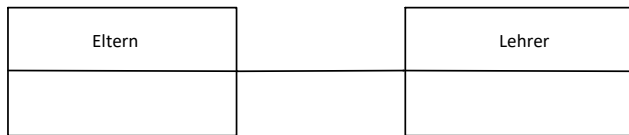


5. Teilweise spezifiziert



3.

Unspezifizierte Navigierbarkeit



6.

Besitz

