

UML – schon mal gehört?

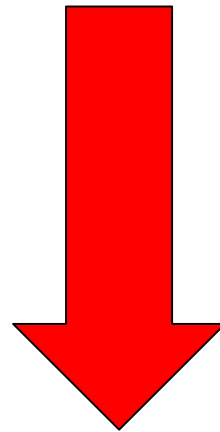
Frank Listing
f.listing@microconsult.com

Einsatz der UML für das SW-Design Anhand eines nicht ganz alltäglichen Beispiels

**Am Anfang steht
die Spezifikation**



Struktur erfassen



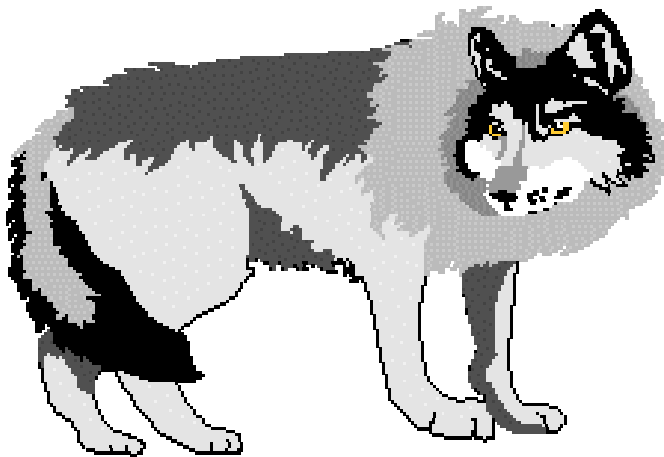
Objekte finden

- Rotkäppchen
- Oma
- Jäger
- Wolf
- Korb
- Blume
- Lebensmittel
- Wald
- Baum
- Wiese
- Haus

Strukturanalyse

- Aus Objekten Klassen bilden
- Eigenschaften (Daten) der Klasse festlegen
- Erste Methoden der Klassen finden

Reales Objekt Wolf



Klasse Wolf

Wolf
Charakter Größe Ort
sprechen() fressen()

SW-Objekt BöserWolf

<u>BöserWolf:Wolf</u>
Charakter= "böse " Größe=2 Ort= "Wald"

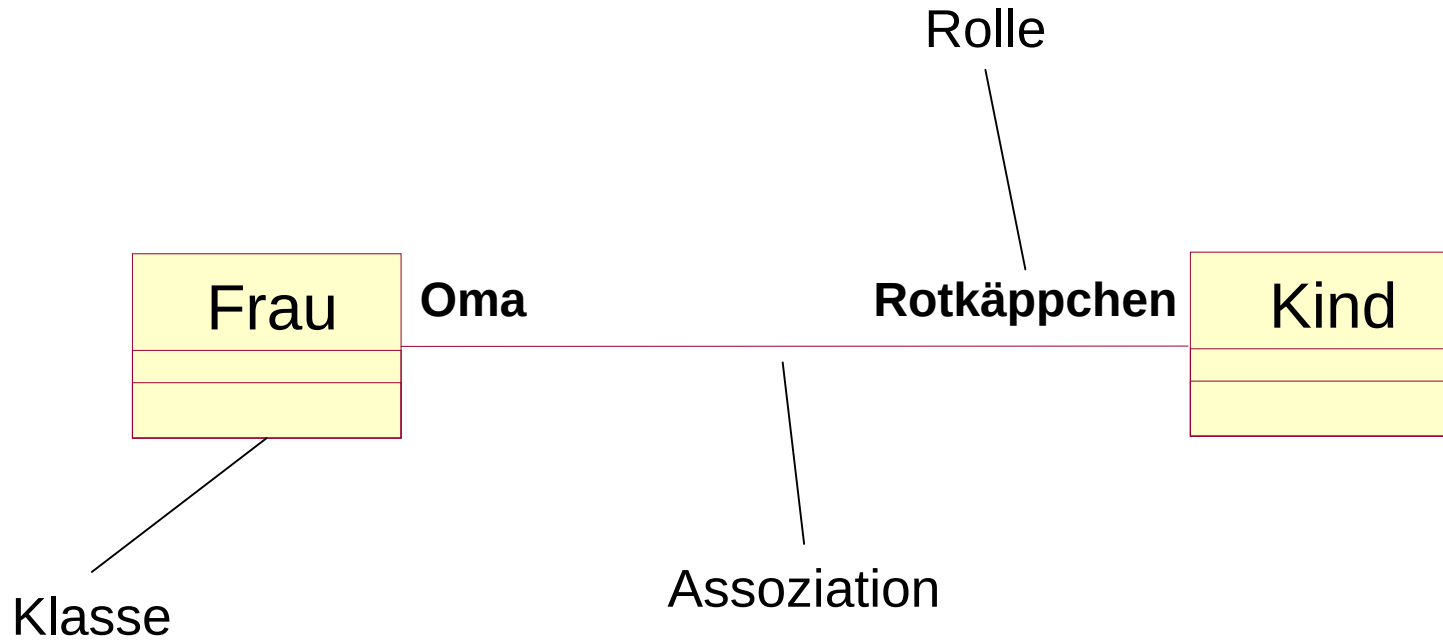
Realität

Abstraktion

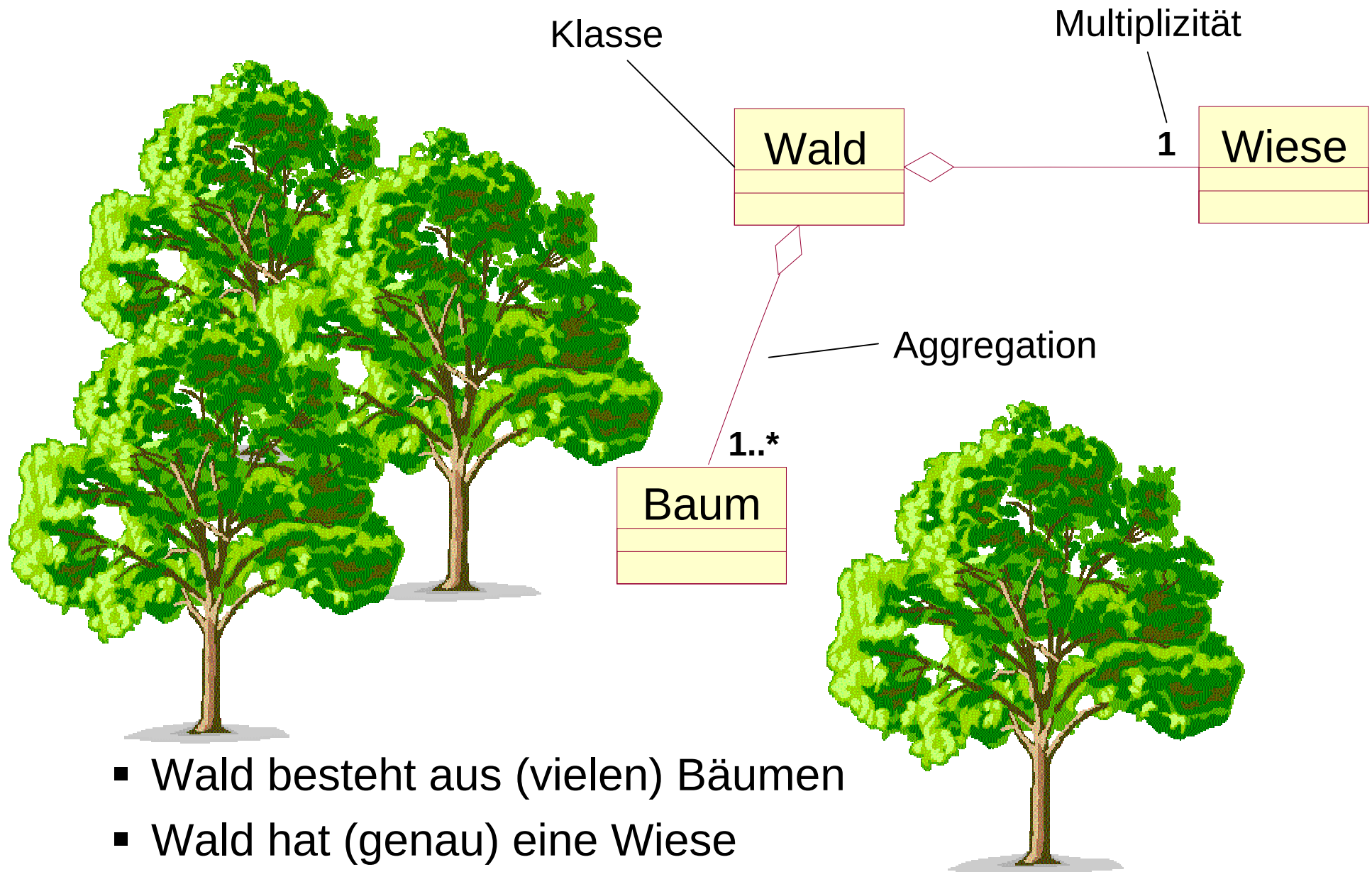
Modell

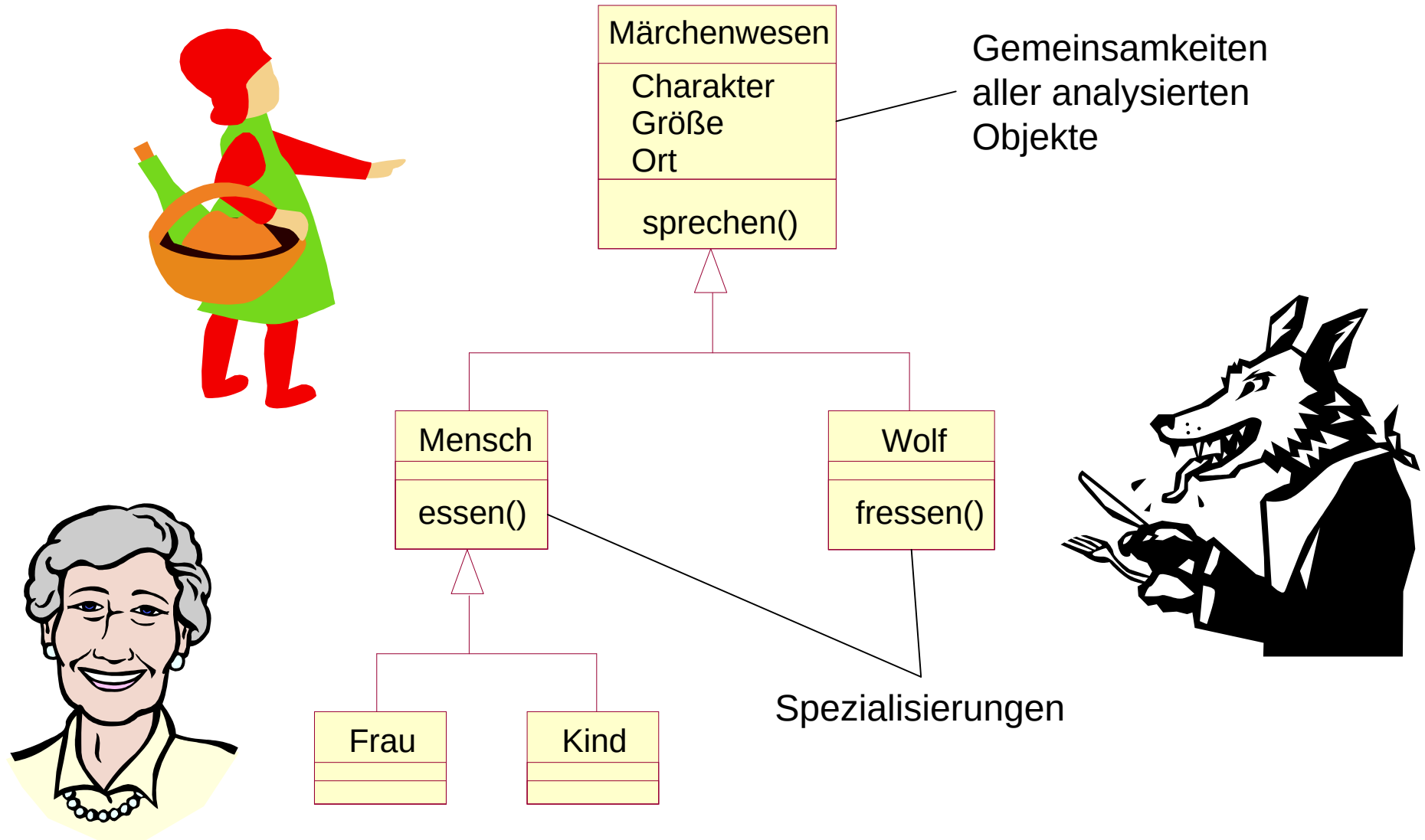
Beziehungen zwischen den Klassen finden

- Frau (Oma) ist verwandt mit Kind (Rotkäppchen)
- Mann (Jäger) kennt Oma
- Wald besteht aus Bäumen
- Wald hat eine Wiese
- Korb enthält Blumen und Lebensmittel
- ...

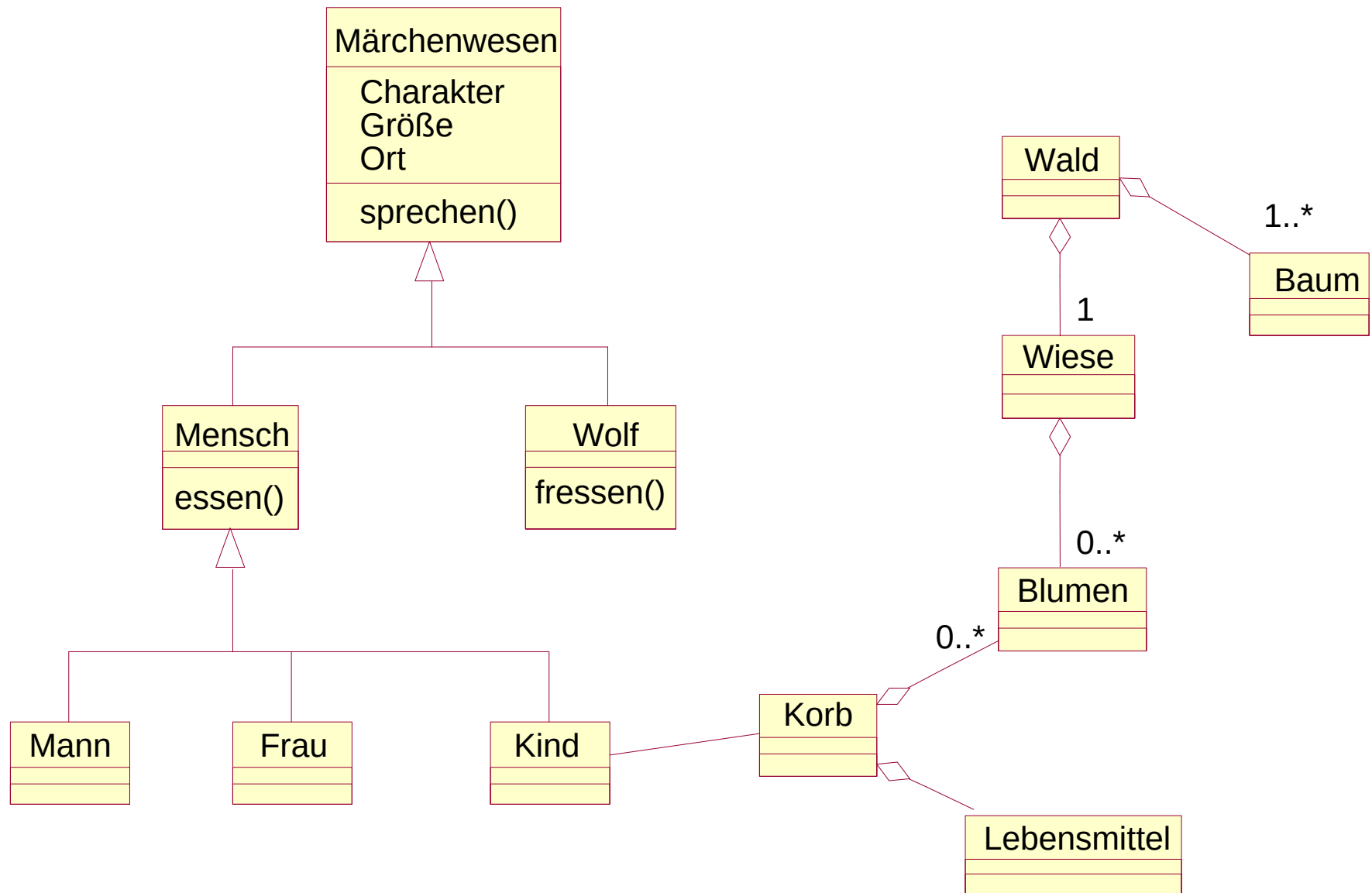


Frau (Oma) ist verwandt mit Kind (Rotkäppchen)



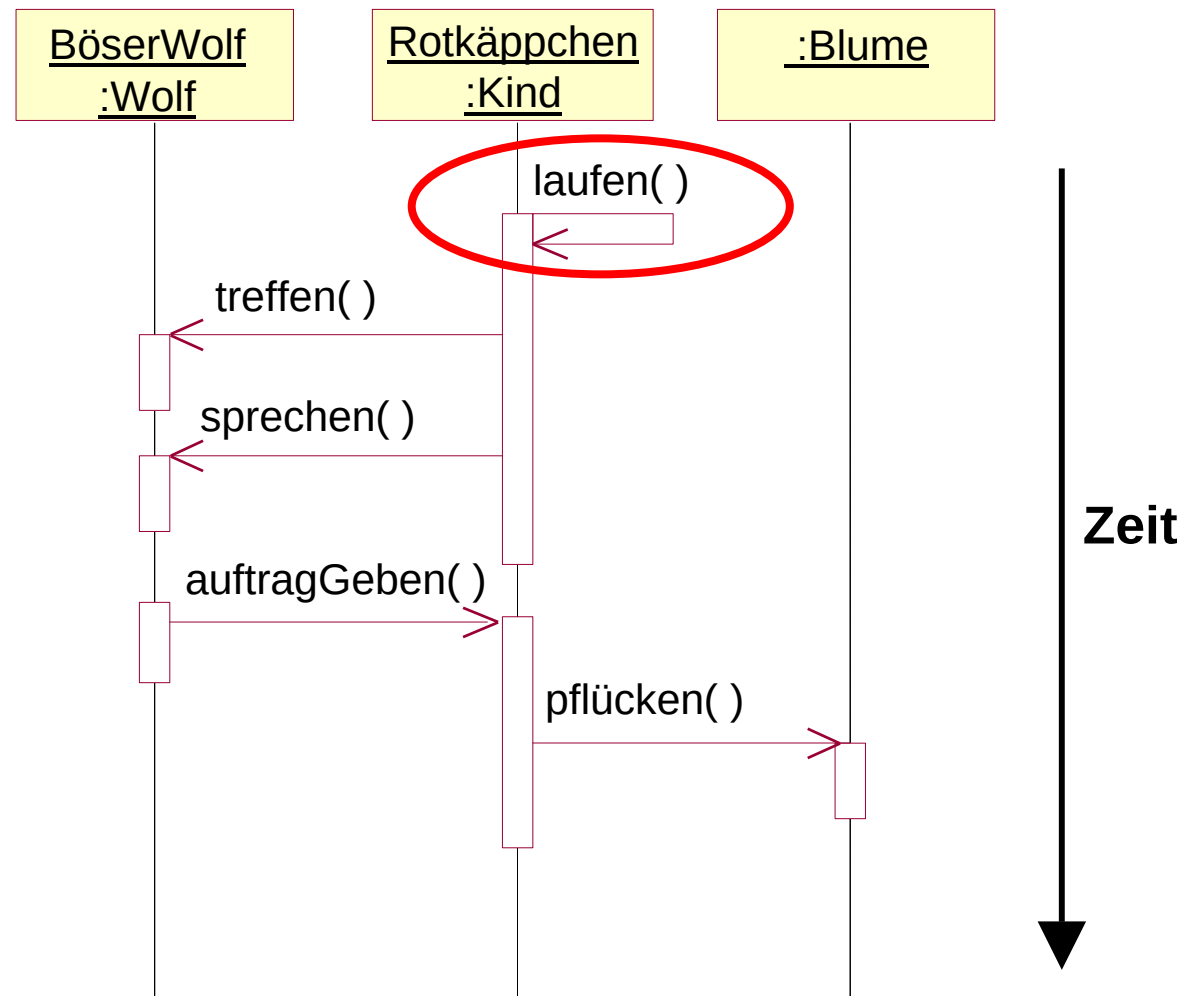


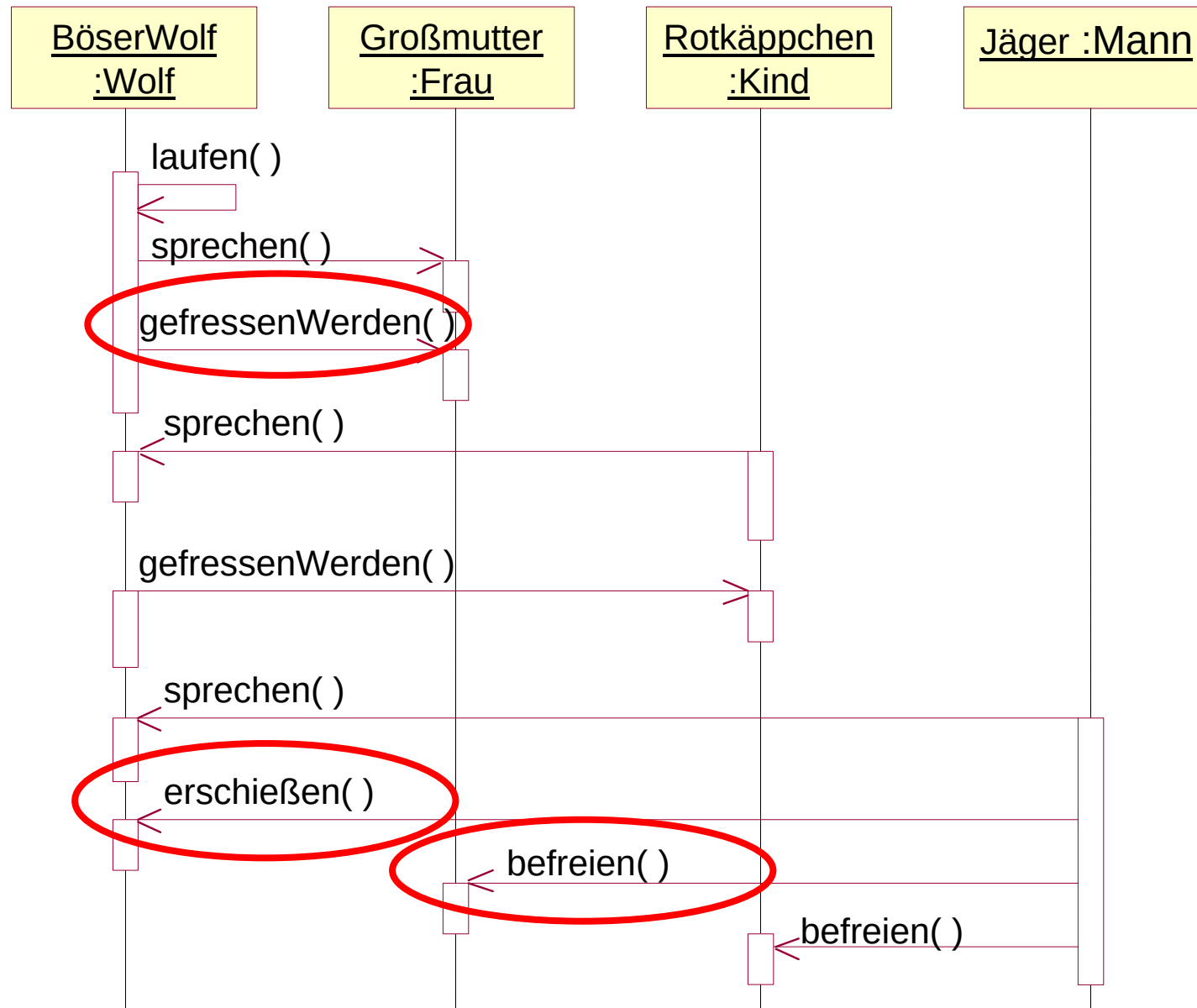
Finden von Gemeinsamkeiten und Unterschieden

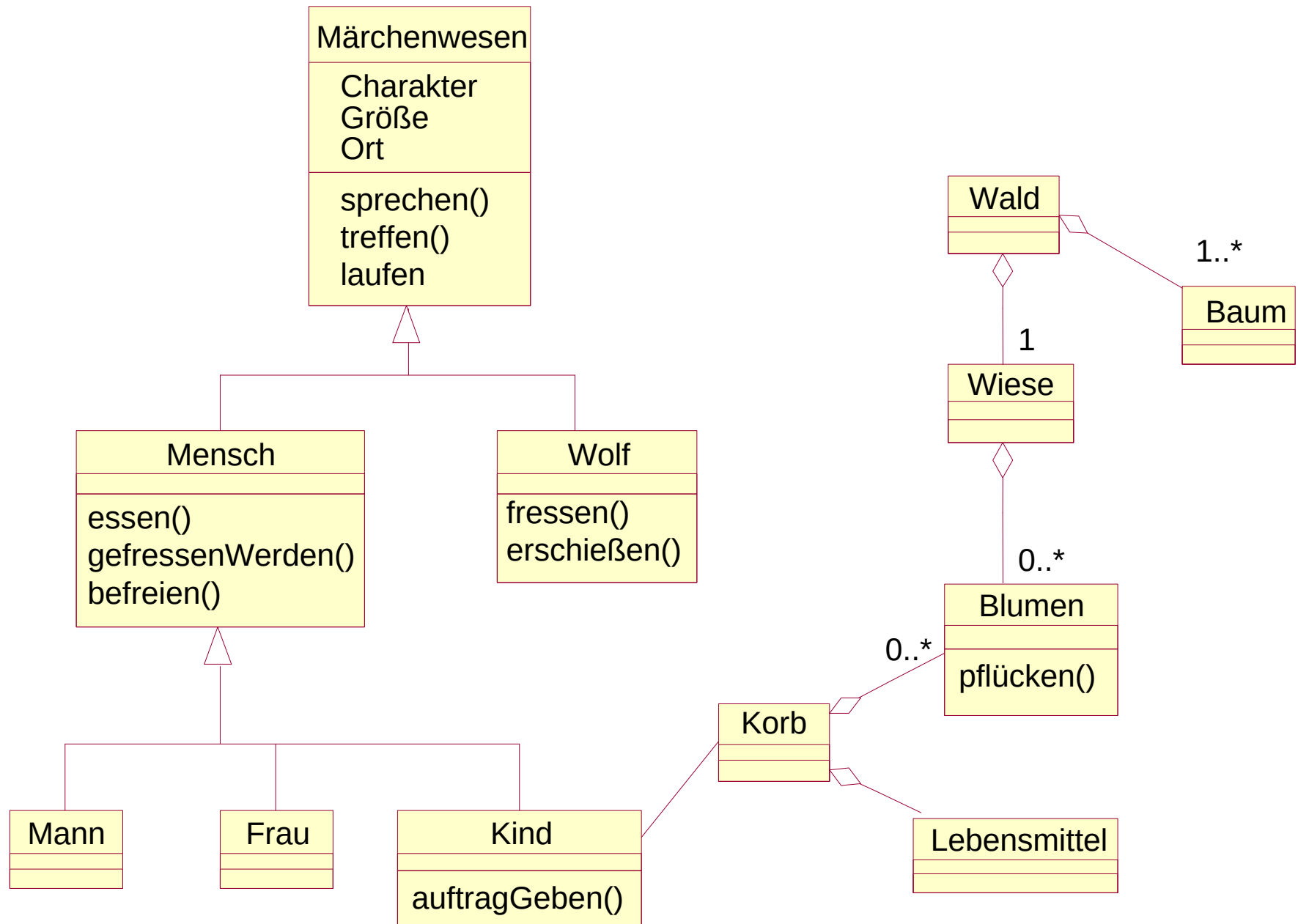


Analyse des zeitlichen Ablaufs über die Objekte

- Fehlende Methoden der Klassen ergänzen







Wo war die UML im Beispiel?

Die UML hat nicht die Arbeit erledigt.

Sie hat die Arbeitsergebnisse sichtbar gemacht.

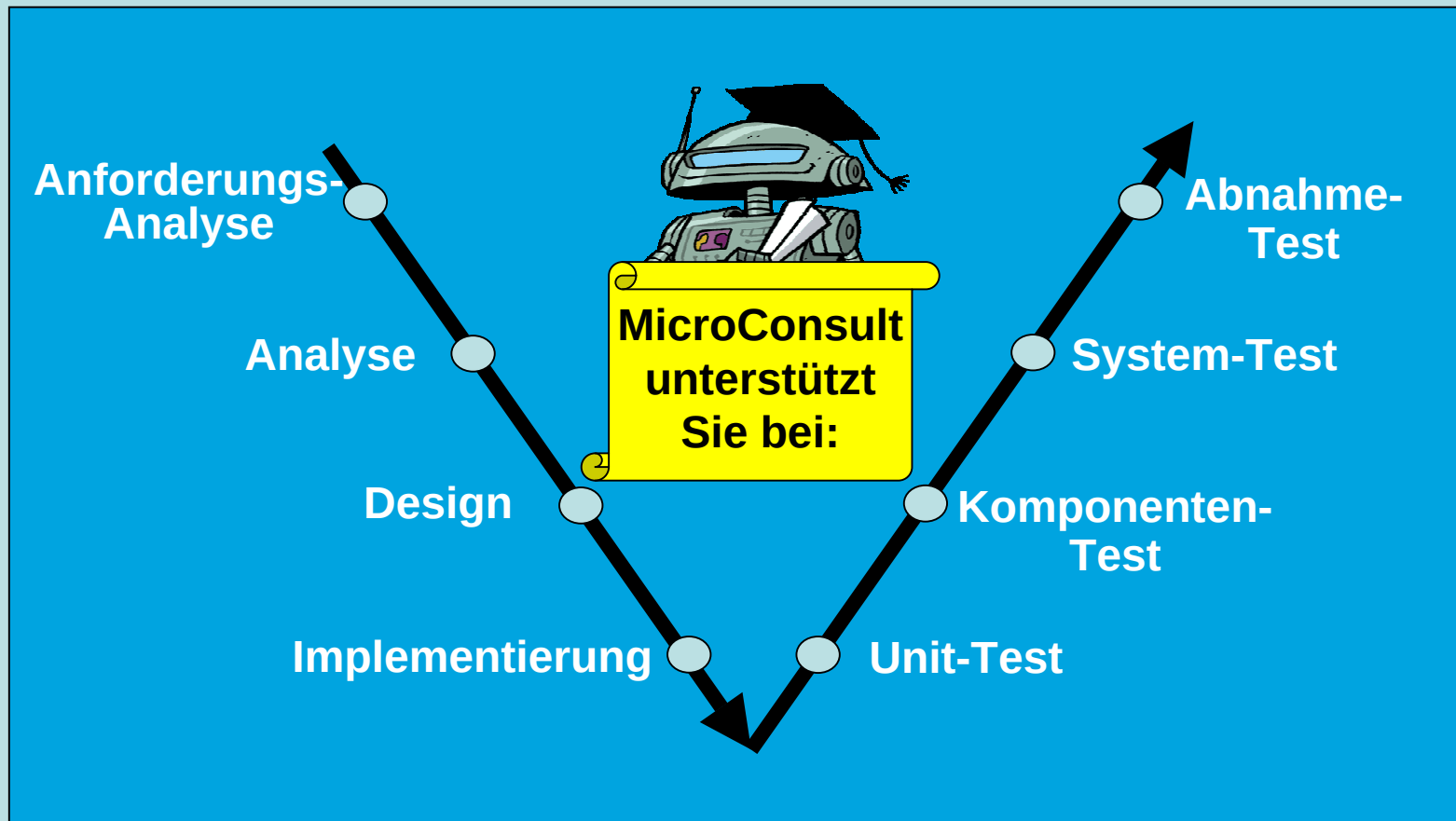
→ Bildlich

→ Übersichtlich

→ Einheitlich

Die UML ist die standardisierte Sprache für die Darstellung objektorientierter Designtechniken.

Beratung, Training, Workshops, Coaching, Projektarbeit



HW-/SW-Technologien, Tools, Methoden, Prozess, Team