

# Kapitel 20

## UML

# Unified Modeling Language (UML)

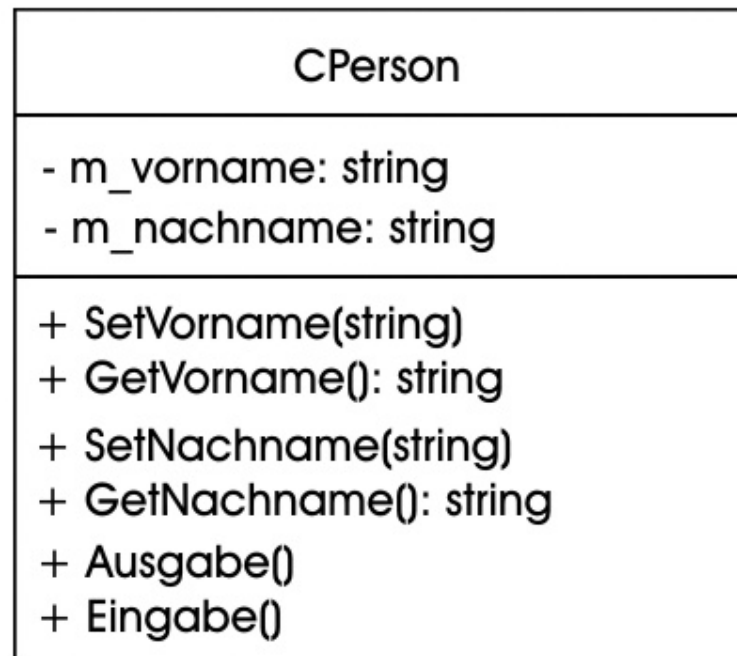
- UML ist eine Sprache und Notation zur Spezifikation, Konstruktion, Visualisierung und Dokumentation von Modellen für Softwaresysteme.
- Sie wird häufig in der objektorientierten Softwareentwicklung eingesetzt.
- In UML ist eine Vielzahl unterschiedlicher Diagrammtypen definiert.
- Im Folgenden wird auf die Klassendiagramme eingegangen.

# UML Klassendiagramme

- Eine Klasse wird durch ein Rechteck dargestellt.
- Dieses Rechteck wird mit horizontalen Linien in drei Rubriken unterteilt: Klassenname, Eigenschaften und Methoden.
- Neben dem Namen der Eigenschaften, können noch Angaben zu ihrem Typ und einem Initialwert gemacht werden.
- Neben dem Namen der Methoden, können zusätzlich die Parameter mit ihrem Typ angegeben werden.

# UML Klassendiagramme

- Die Klassen-Zugriffsrechte *private*, *public* und *protected* werden durch Voranstellen von -, + und # dargestellt:



# UML Klassendiagramme, Vererbung

- Eine Vererbungsbeziehung wird durch einen nicht ausgefüllten Pfeil dargestellt.
- Der Pfeil zeigt immer auf die Basisklasse.

# UML Klassendiagramme, Vererbung

