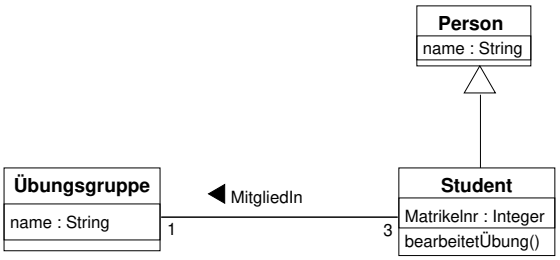
1. Aufgabenblatt

Kurs „Objekt-orientierte Software-Entwicklung“ (SomSem 2002)
Abgabe bis 26.4.2002 / 12^{00} Uhr im Postfach 22 MZH 6. Ebene
Besprechung am 8. Mai 2002 in der Übung (15-17 Uhr)

Aufgabe 1.1:

Zeichnen Sie für Ihre Übungsgruppe zu folgendem Klassendiagramm ein Objektdiagramm und erläutern Sie es.



Aufgabe 1.2:

UML bietet als Modellierungssprache verschiedene graphische Notationen in Form von Diagrammen an.

a) Welche Diagrammarten werden in UML angeboten?

b) Wie könnte man diese gliedern? Welche Aspekte eines Software-Systems werden von den jeweiligen Diagrammarten beschrieben?

c) Wie könnte man sie in die verschiedenen Phasen des Software-Entwurfsprozesses einteilen?

Aufgabe 1.3:

Gegeben sei die unten aufgeführte TROLL *light*-Spezifikation.

a) Erstellen Sie für die folgende TROLL *light*-Spezifikation ein Klassendiagramm in UML-Notation, das möglichst weitgehend den gleichen Sachverhalt ausdrückt. Benutzen Sie dazu auch Kardinalitäten an den Assoziationsenden.

b) Versuchen Sie mit Ihren eigenen Worten den im Modell dargestellten Sachverhalt zu erläutern.

```
SPECIFICATION Videofilm

TEMPLATE      Videofilm
  DATA TYPES  Int, String;
  TEMPLATES   Videocassette;
  ATTRIBUTES
    Title    : string;
    Length   : int;
    Cassette : videocassette;
    RecordingDate: string;
    Rating   : string;
  EVENTS
    BIRTH create;
    record(c : videocassette);
END TEMPLATE

TEMPLATE      Videocassette
  DATA TYPES  Int;
  ATTRIBUTES
    Number    : int;
  EVENTS
    BIRTH create;
END TEMPLATE
```