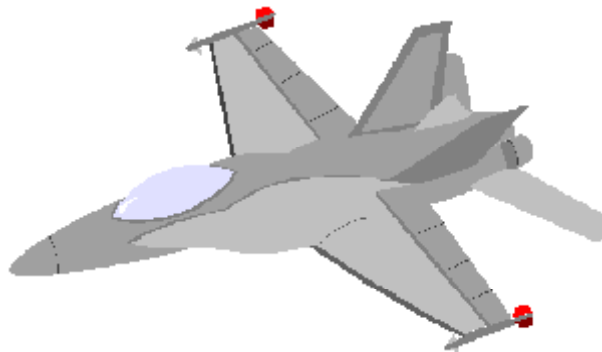


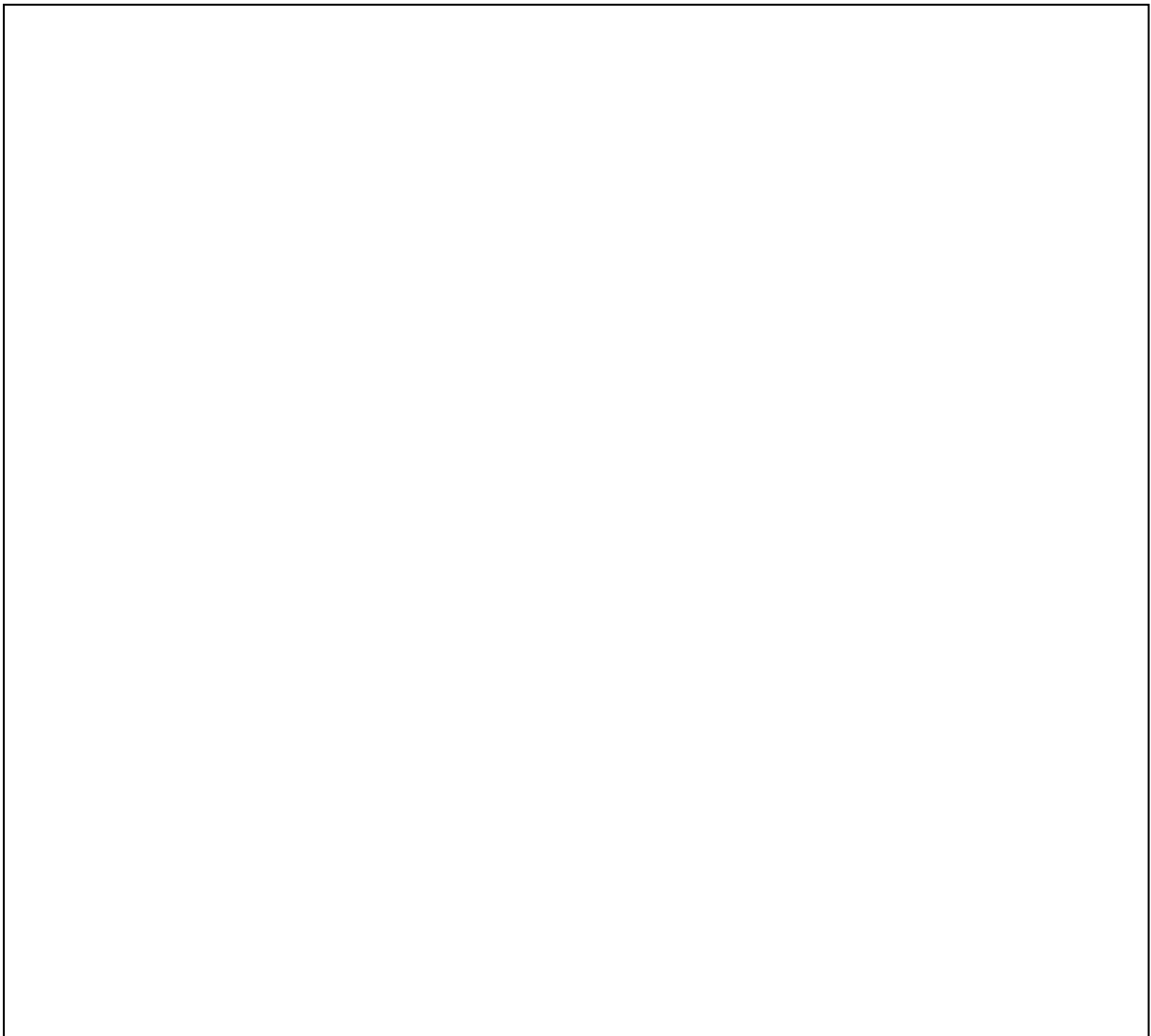
## Klassen und Objekte im Alltag



## Die reale Welt

### Beschreiben Sie Eigenschaften und Funktionalitäten einer Uhr!

- Versuchen Sie die allgemeinsten Merkmale zu finden.
- Suchen Sie nicht nach Spezialitäten.



**Beschreiben Sie Ihre Armbanduhr!**

- Versuchen Sie so genau wie möglich zu sein.
- Suchen Sie auch nach Spezialitäten.

(Sollten Sie keine Armbanduhr tragen, orientieren Sie sich bei einem Ihrer Nachbarn.)

## Klassen

„Wie kann der Begriffe ‚Klasse‘ allgemein umschrieben werden?“

**Skizzieren Sie das Klassen-Diagramm (nach UML-Notation) für die Klasse ‚Uhr‘ auf!**

- Tragen Sie die Eigenschaften und Operationen – auch als Methoden bezeichnet – im Diagramm ein.
- Geben Sie Initialwerte und Zusicherungen an, wo dies erforderlich ist.

## Objekte

**Erklären Sie den Unterschied zwischen Klasse und Objekt!**

**Skizzieren Sie das Objekt-Diagramm (nach UML-Notation) für ein Objekt ‚Armband-  
uhr‘ auf!**