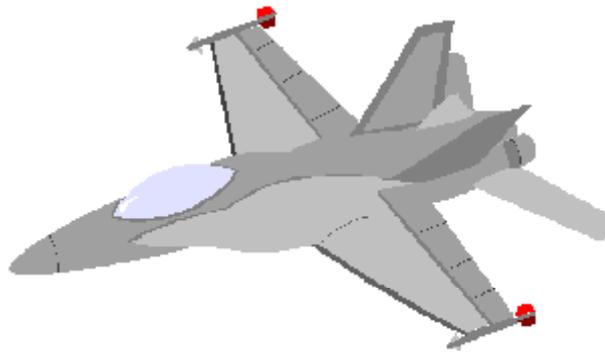


Klassen und Objekte im Alltag



Die reale Welt

Beschreiben Sie Eigenschaften und Funktionalitäten einer Uhr!

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

Eigenschaften:

Form

Farbe

Armbanduhr

Metalluhr

Zeigeruhr

Digitaluhr

Funktionalität:

Zeit_digital_anzeigen

Zeit einstellen

Zeit korrigieren

Datum einstellen

Zeit stoppen

Wecker einstellen

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.)

Uhrwerk: elektronisch
Anzeige: analog
Zifferblatt: blau
AnzahlZeiger: 6
Marke: Omega
Typennummer: 12345

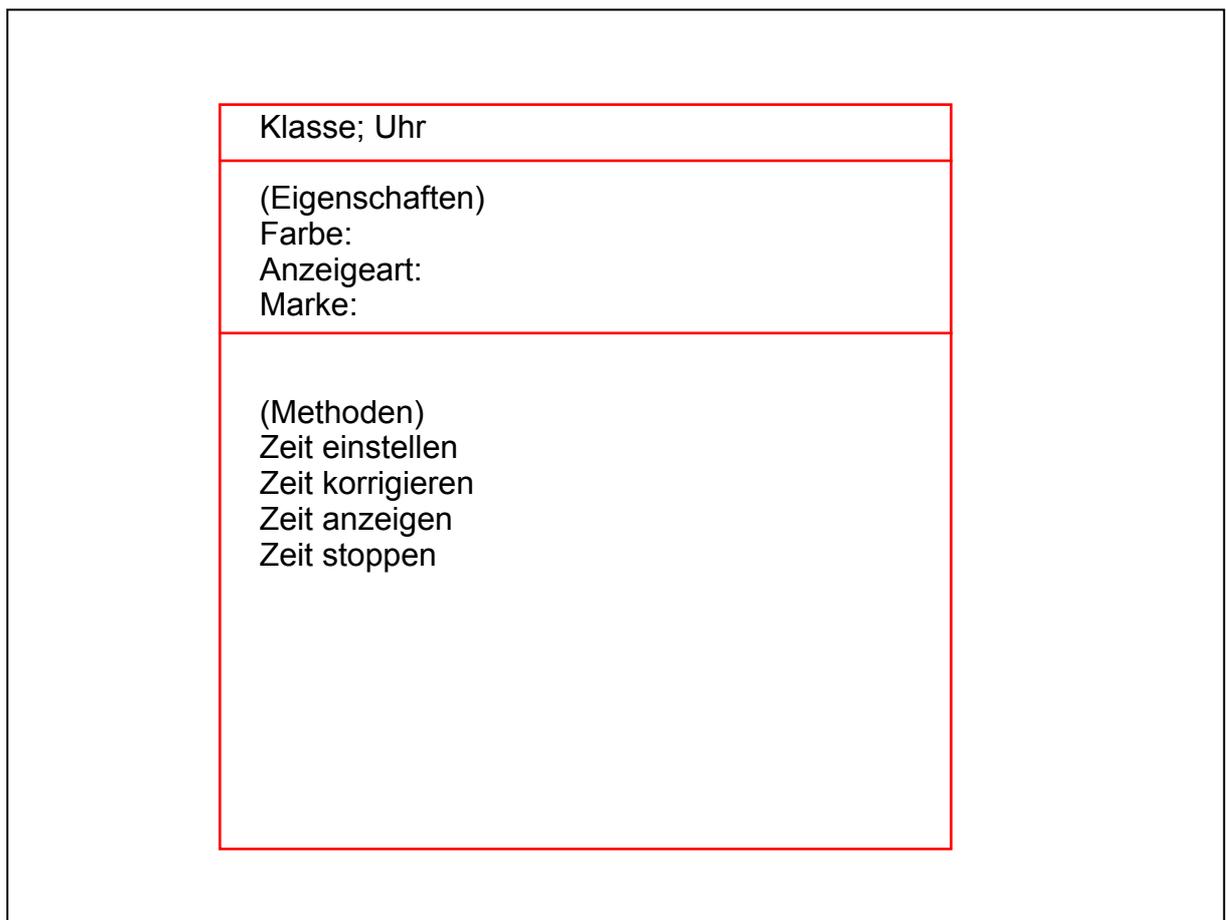
Klassen

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

Allgemeine Beschreibung für einen Gegenstand, umschrieben mit Eigenschaften und Funktionen.
Ähnliche Begriffe z.B. Vorlage

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!

Klasse beschreibt eine Gruppe von Objekten,
z.B. Uhr

Objekt ist ein konkretes Individium
z.B. Uhr mit der Seriennummr: 123456

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

D. Waldvogel : Uhr

Farbe: blau
Anzeigeart: analog
Marke: Omega
Typennummer:12345