

Modul 226	
Handlungsziel	A
TITEL	<b>Sportchef (Aggregation)</b>
BESCHREIBUNG	Implementieren Sie alle Klassen des folgenden UML-Diagramms. Schreiben Sie danach ein Hauptprogramm, das eine vollständige Mannschaft mit Trainer und Sportchef instanziiert. Programmieren Sie eine Methode, welche die komplette Mannschaft auf der Konsole ausgibt.
IDEE, BEISPIEL	<pre> classDiagram     class Sportchef {         name: String     }     class Trainer {         name: String     }     class Goalie {         name: String     }     class Feldspieler {         name: String     }     class Ersatzbank {         name: String     }     Sportchef o-- "1" Trainer : trainer     Trainer o-- "1" Goalie : goalie     Trainer o-- "10" Feldspieler : spieler     Trainer o-- "3" Ersatzbank : ersatz     </pre>
SCHWIERIGKEIT	Assoziationen mit Multiplizität korrekt implementieren, Unterschied zwischen Aggregation und Komposition zum Ausdruck bringen.
SKALIERBARKEIT	Verwaltungsprogramm, mit dem eine komplette Fussballmannschaft zusammengestellt und verändert werden kann.
VORGEHEN	1. Beschreibung, 2. Pflichtenheft, 3. Klassendiagramm, 4. Implementation 5. Test