

### 1.3. UML-Notation von Klassen und Objekten

- ▶ **Klassen und deren Objekte stellt man in der Informatik in UML (Unified Modeling Language) dar.**

#### *Darstellung von Klassen:*

fahrrad	
- rahmenfarbe:	blau, rot, grün, ...
- radgröße:	26 Zoll, 28 Zoll, ...
- marke:	Winora, Spyder, ...
...	
+ lackieren()	
+ verkaufen()	
+ ...	

- Jede Klasse hat einen Namen. Dieser kann klein oder groß geschrieben werden.
- Eine Klasse hat Attribute. Jedes Attribut hat einen Wertebereich. Attribute und deren Werte werden klein geschrieben.
- Auf eine Klasse können Methoden angewendet werden. Methoden werden klein geschrieben.

- ▶ **Aus einer Klasse können konkrete Objekte hergeleitet werden.**

#### *Darstellung von Objekten:*

mein_fahrrad:fahrrad	
- rahmenfarbe:	blau
- radgröße:	28 Zoll
- marke:	Winora
...	
+ lackieren()	
+ verkaufen()	
+ ...	

- Jedes Objekt hat einen Namen. Objektname schreibt man klein und ohne Leerzeichen. Mit einem Doppelpunkt wird der Name der Klasse angehängt.
- Ein Objekt hat die Attribute der Klasse. Jedes Attribut hat einen Wert. Attribute und deren Werte werden klein geschrieben.
- Auf ein Objekt können Methoden der Klasse angewendet werden. Methoden werden klein geschrieben.

