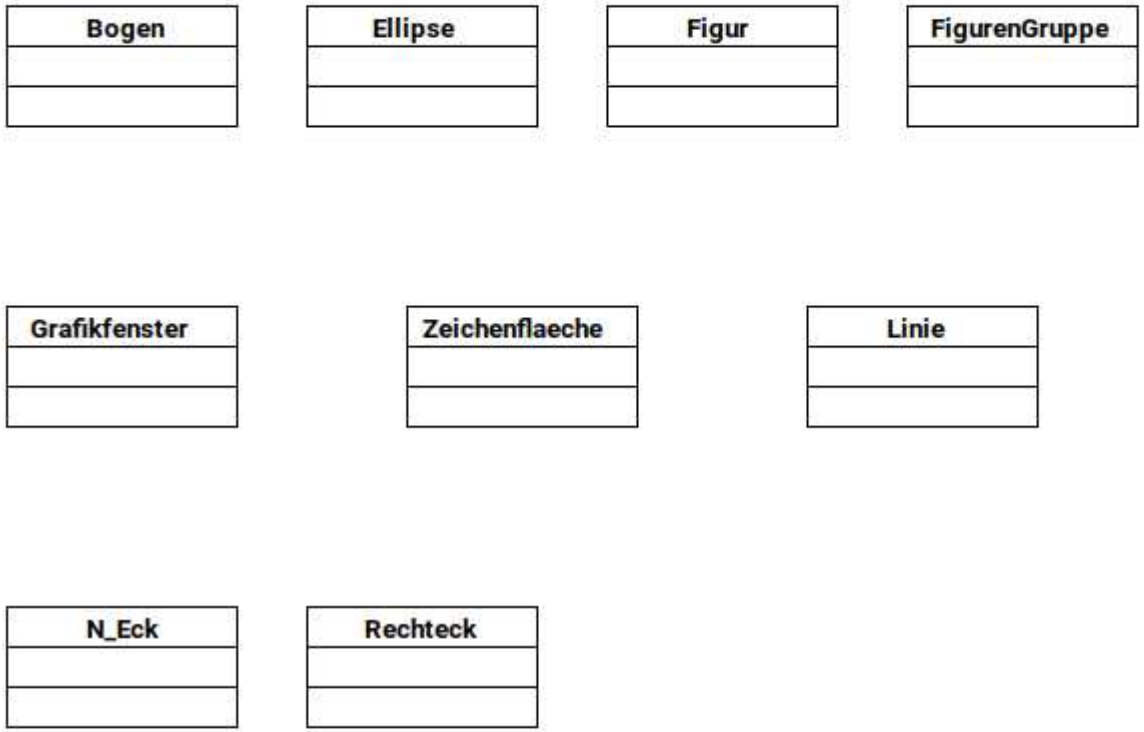
Übung UML Figuren

Klassendiagramm
zum Projekt
Figuren

Übung UML Figuren

Klassensymbole generieren (Pythonprojekt)

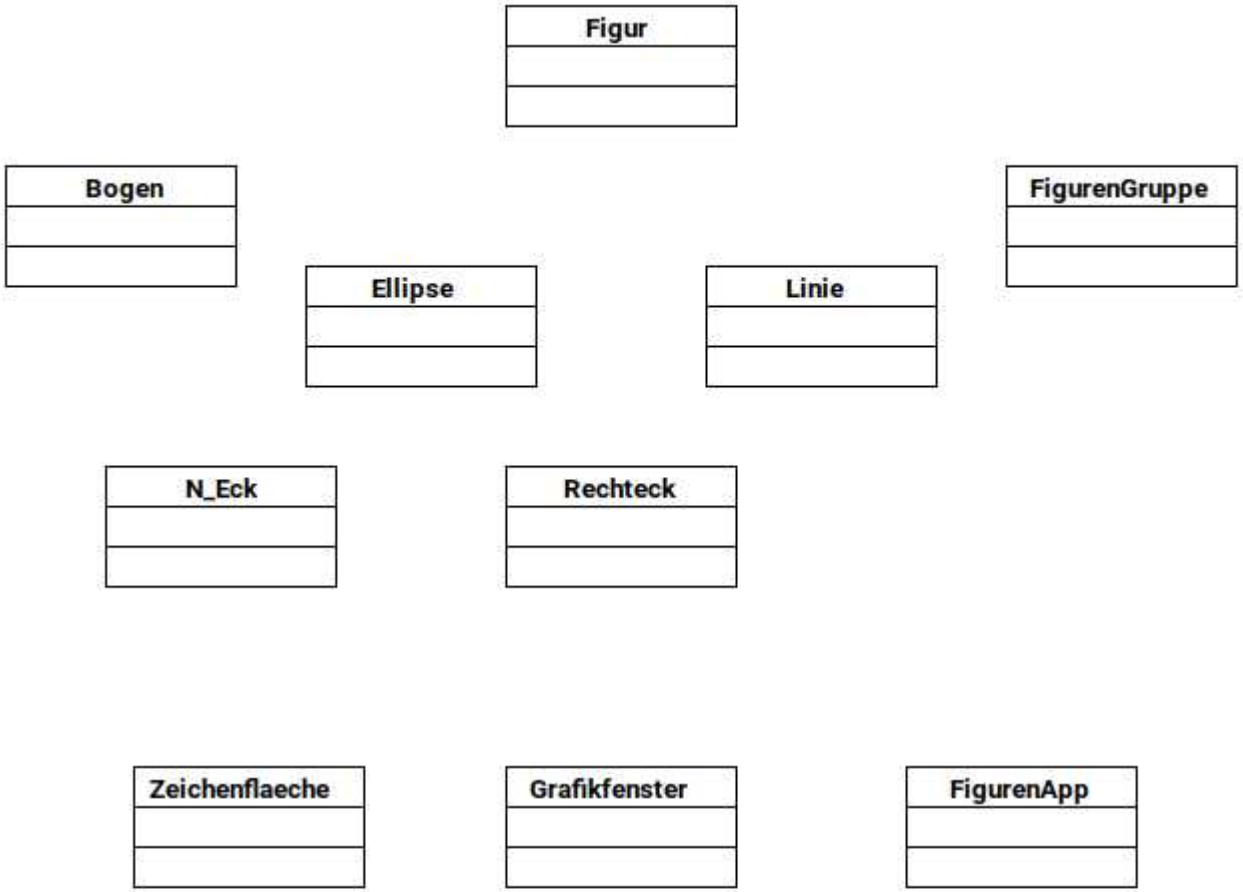


Übung UML Figuren

Klassensymbole generieren

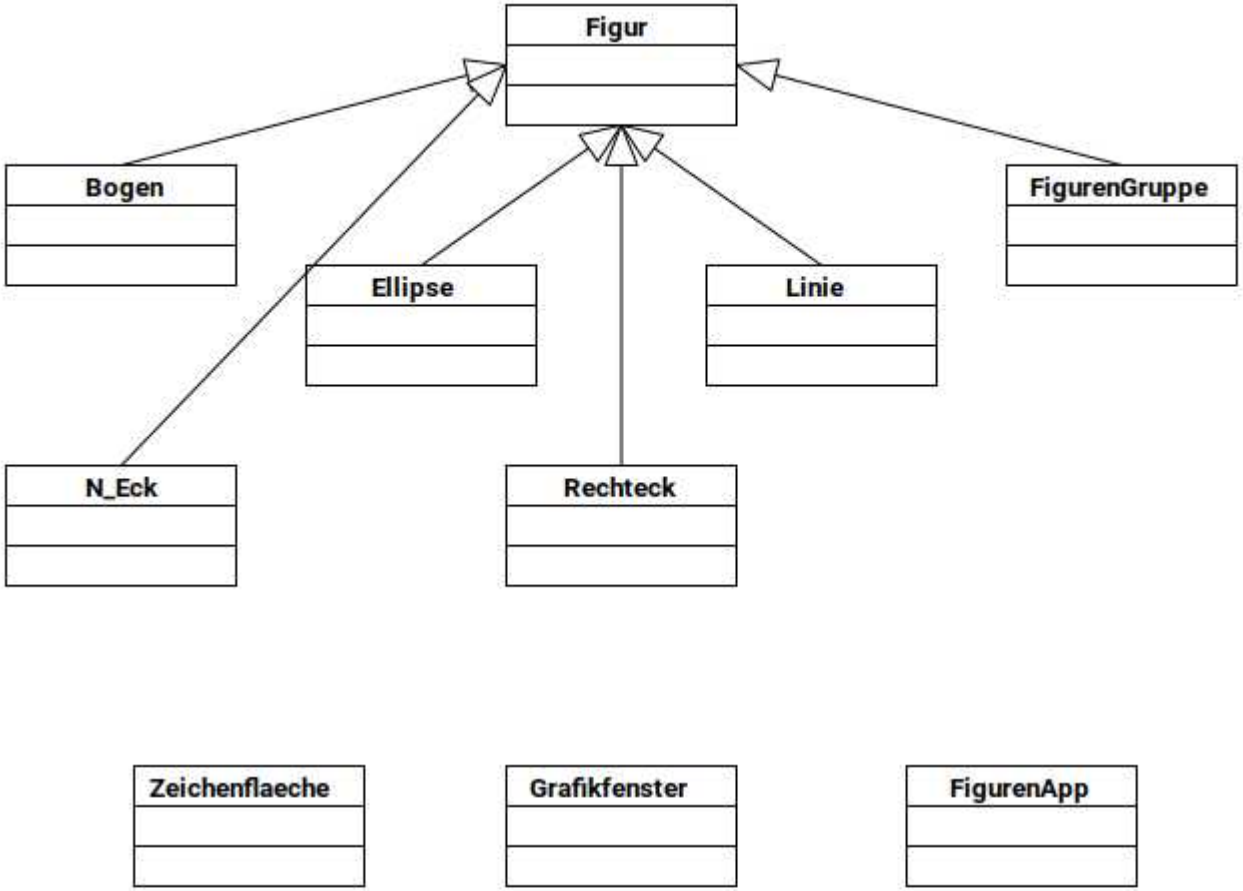
Übung UML Figuren

Erste Grundordnung und App hinzufügen



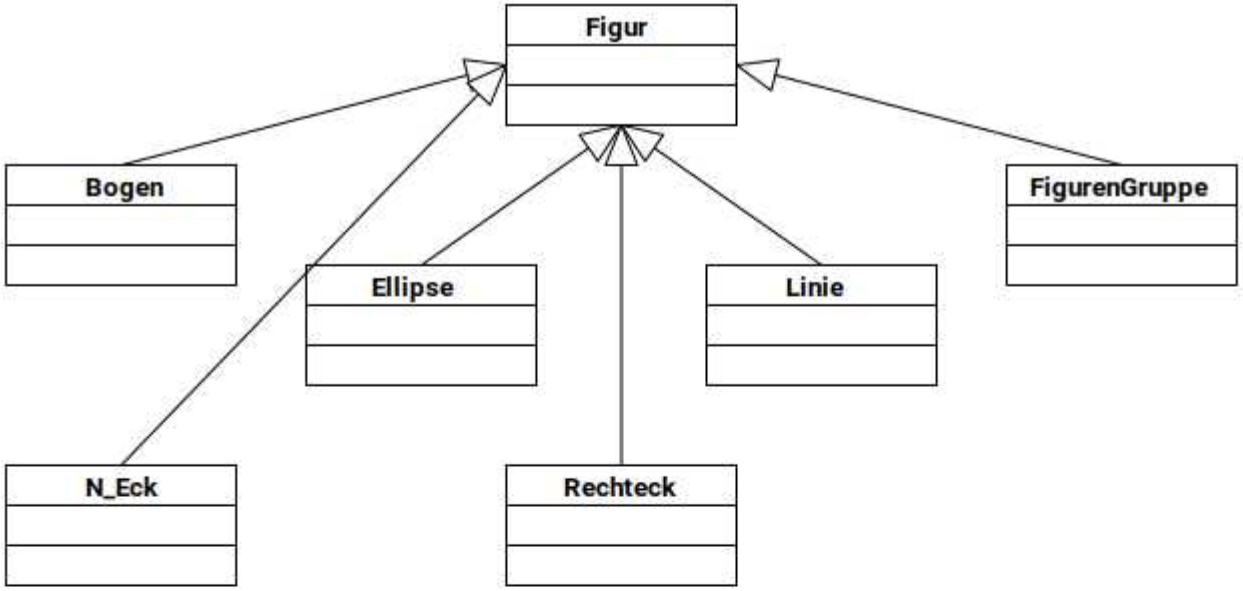
Übung UML Figuren

Vererbung berücksichtigen



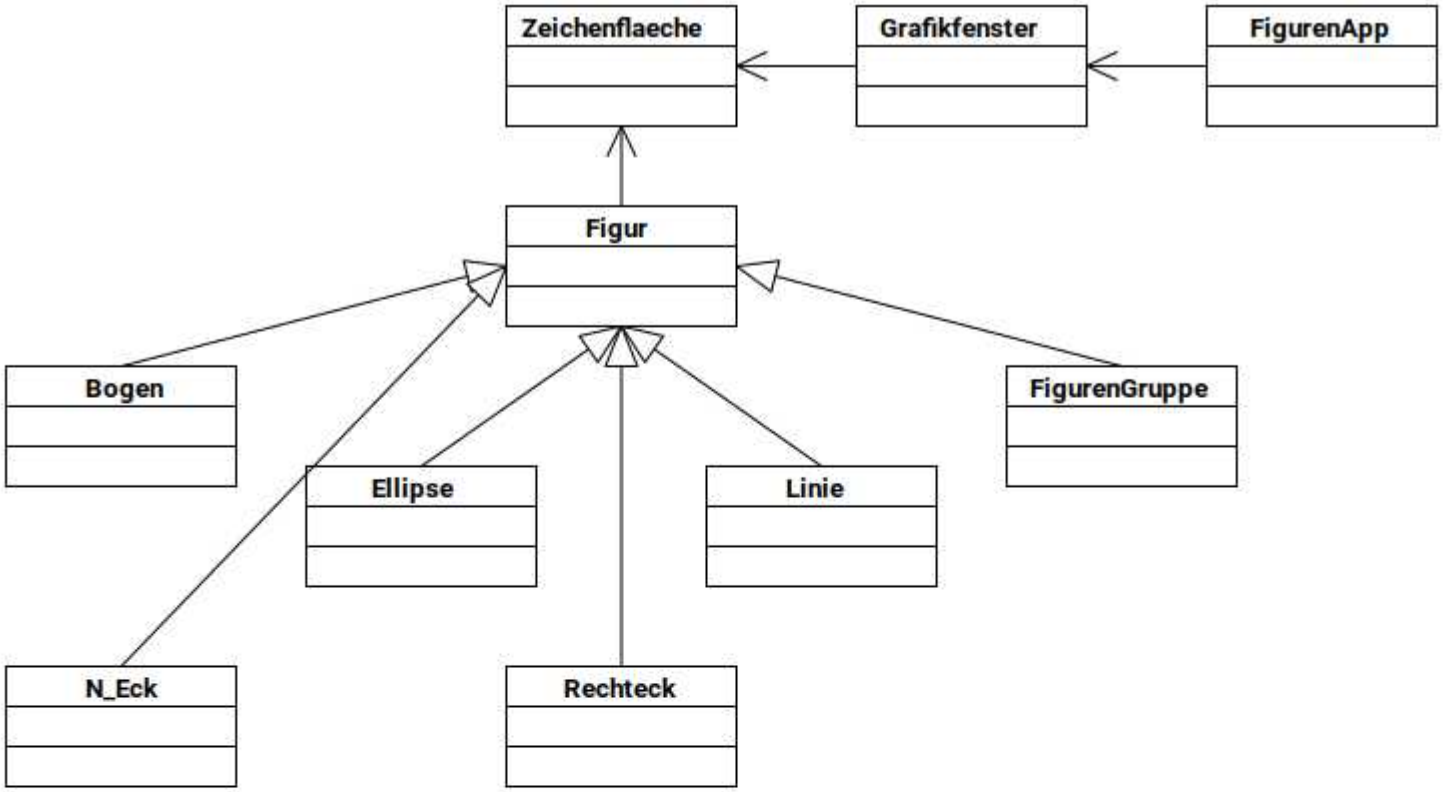
Übung UML Figuren

„verwendet“ („besteht aus“) berücksichtigen



Übung UML Figuren

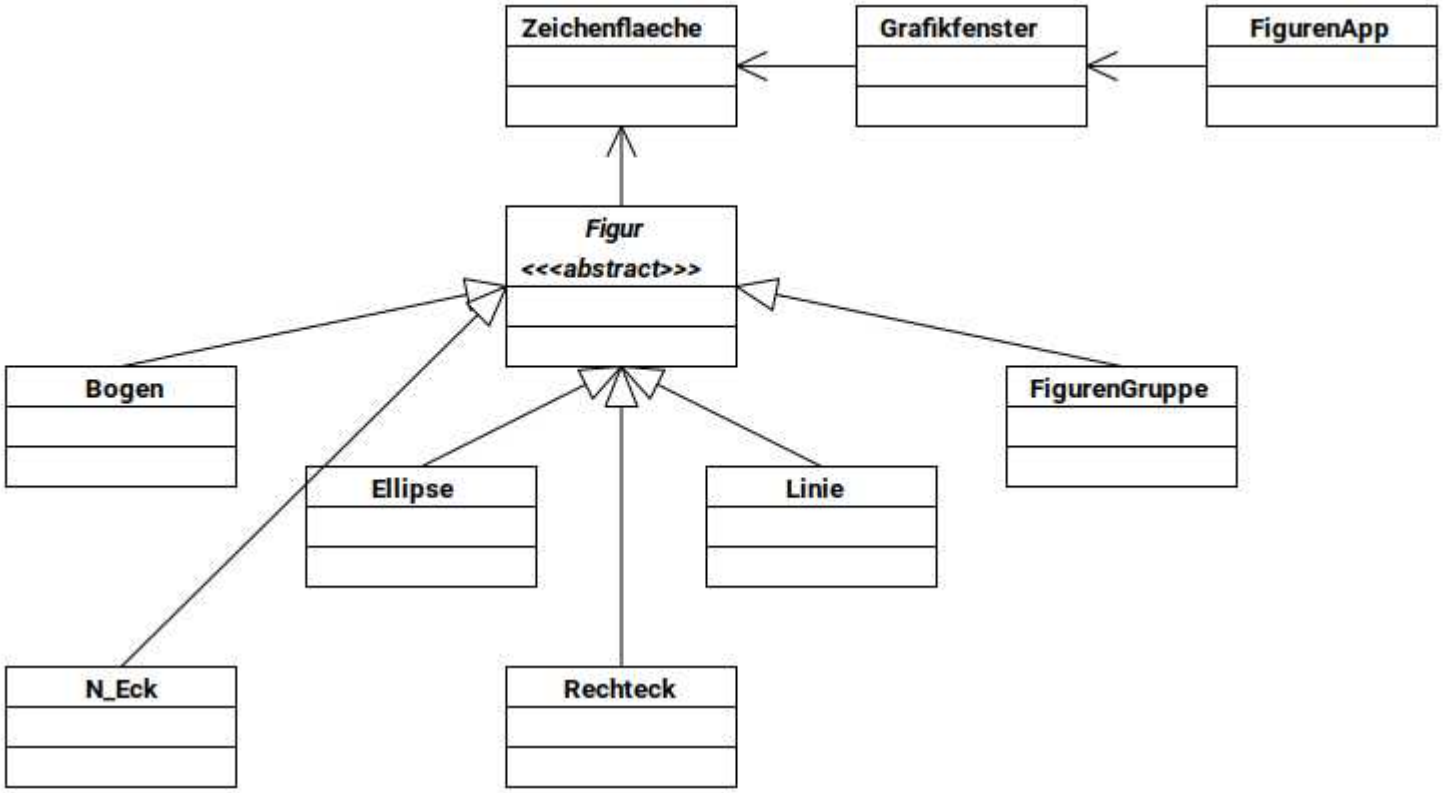
Grafikklassen einbinden



Anm: App benutzt auch die Figurenklassen

Übung UML Figuren

Oder besser so … ?



Anm: App benutzt auch die Figurenklassen

Übung UML Figuren

Beispiel einer
Klassenkarte:

FigurenGruppe

(*Projekt neu starten*)

Übung UML Figuren

FigurenGruppe Klassenkarte

FigurenGruppe
__figuren : list
GibFigur() : GraphicsPath FuegeHinzu(figur : Figur) : void Entferne(figur : Figur) : void Zeige() : void Verberge(figur : Figur) : void

Anm: Es fehlen ggf Methoden (Operationen)

Übung UML Figuren

- Hinweise:
  - Methodennamen wie __x kennzeichnen die Sichtbarkeit
  - hinterfragen, ob self als Attribut eingetragen werden sollte
  - Bei Bearbeiten – Nur eine Klasse anzeigen wird die Klassenkarte automatisch vergrößert