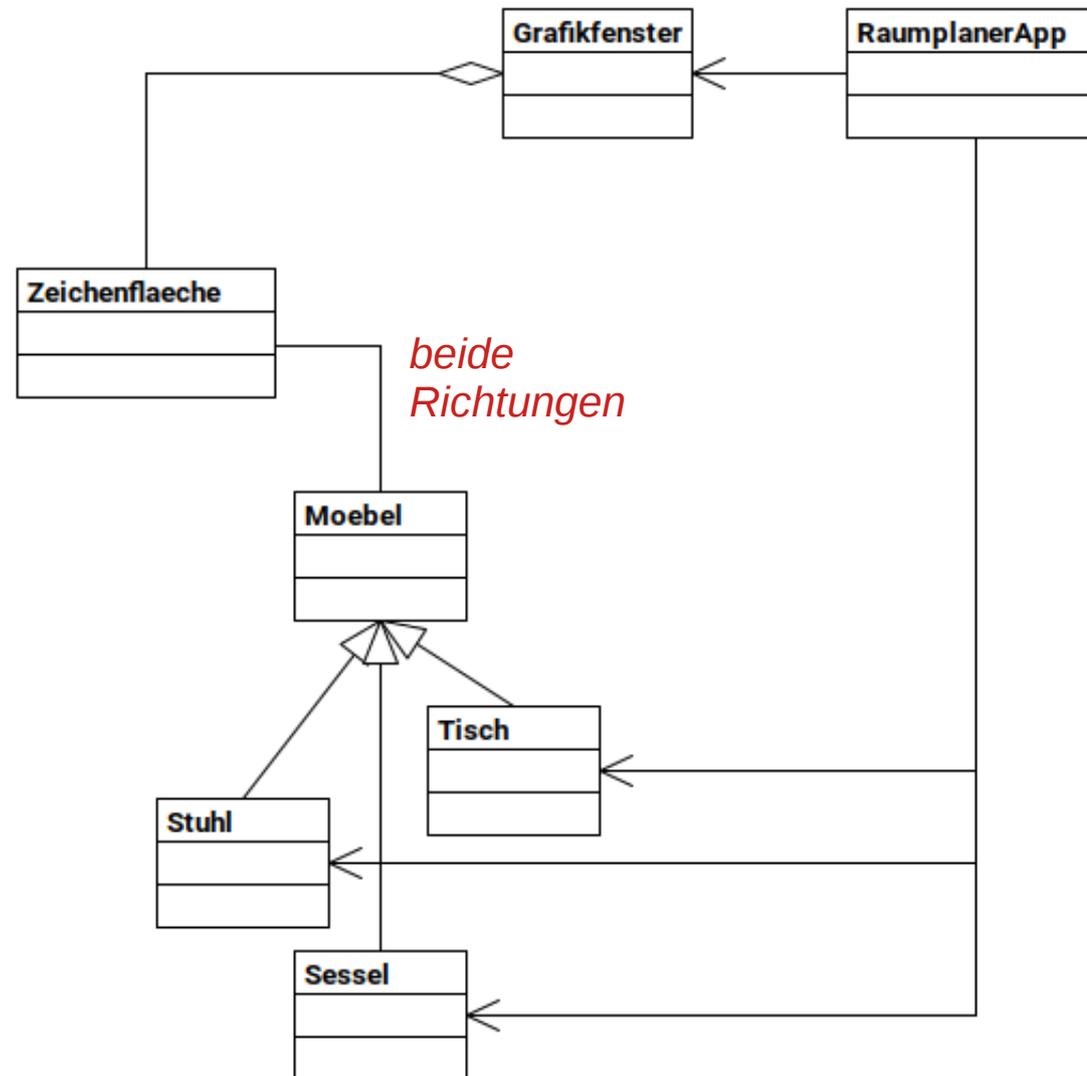


RaumplanerModell

Aufbau
mit
Klassendiagrammen

RaumplanerModell

- Raumplaner ohne RaumplanerModell

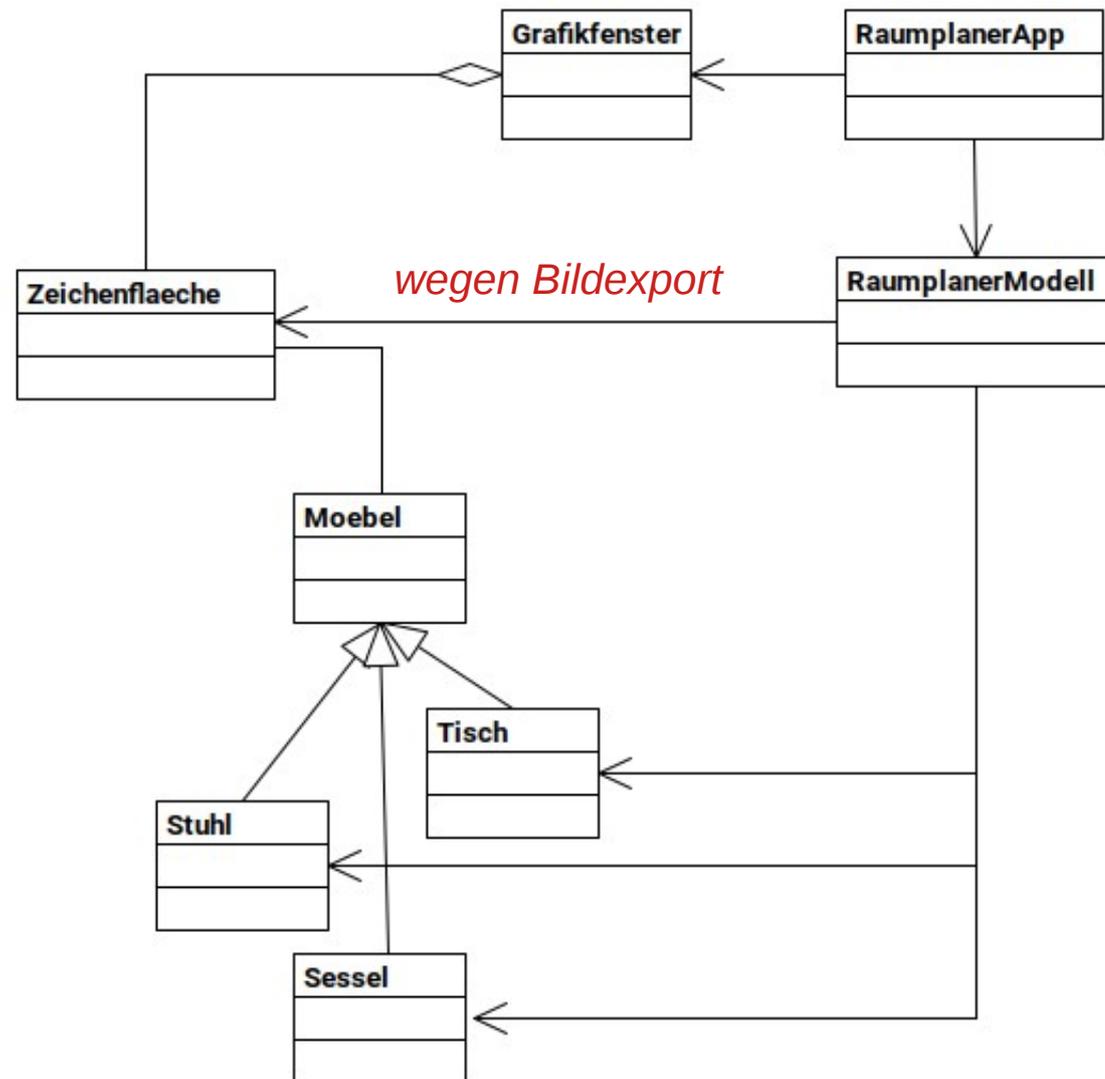


RaumplanerModell

- Objekte werden aus der App (*Testanwendung* oder *PyShell*) direkt erzeugt und manipuliert
- Diese informieren selbst ihren Beobachter (*Zeichenflaeche*) über Änderungen
- Das Zeichenflaeche-Objekt kennt die Moebel-Objekte und holt sich die Daten von ihnen

RaumplanerModell

- Raumplaner mit RaumplanerModell

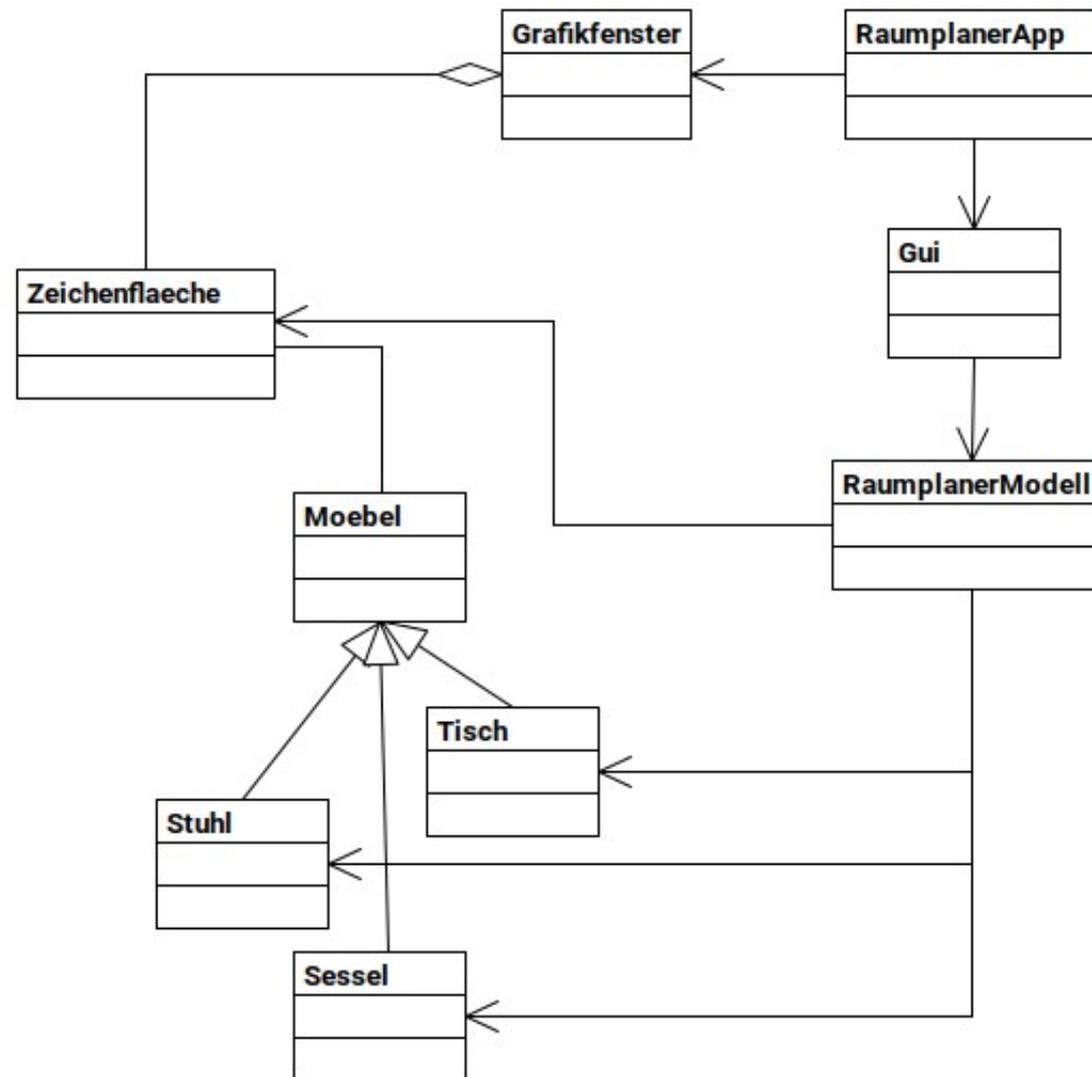


RaumplanerModell

- Alle Anforderungen von der App (*Testanwendung* oder *PyShell*) gehen an das RaumplanerModell-Objekt
- Objekte werden vom RaumplanerModell-Objekt erzeugt und manipuliert
- Diese informieren selbst ihren Beobachter (*Zeichenflaeche*) über Änderungen
- Das Zeichenflaeche-Objekt kennt die Moebel-Objekte und holt sich die Daten von ihnen

RaumplanerModell

- Raumplaner mit RaumplanerModell und Gui

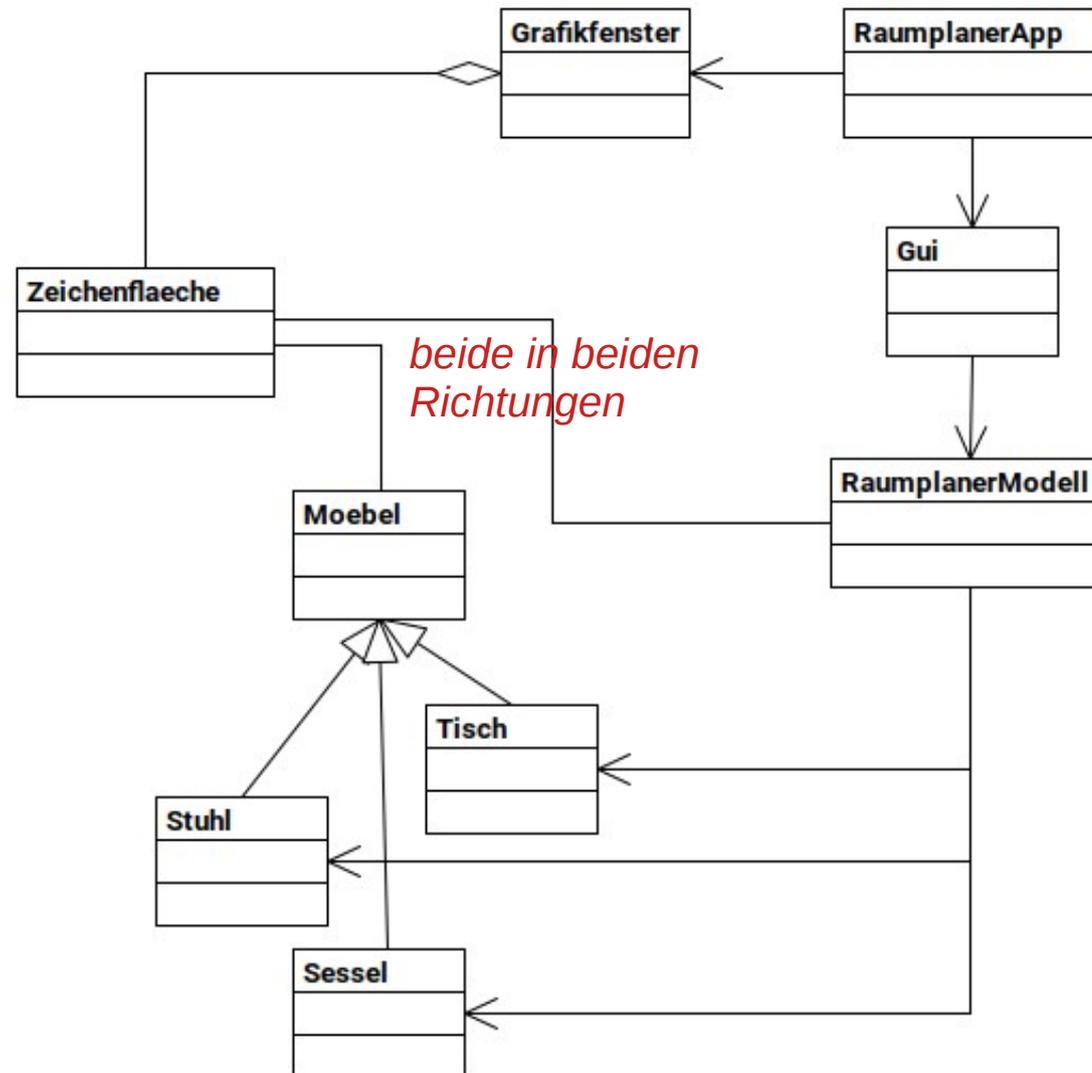


RaumplanerModell

- Alle Anforderungen gehen von der Gui aus an das RaumplanerModell-Objekt
- Objekte werden vom RaumplanerModell-Objekt erzeugt und manipuliert
- Diese informieren selbst ihren Beobachter (*Zeichenflaeche*) über Änderungen
- Das Zeichenflaeche-Objekt kennt die Moebel-Objekte und holt sich die Daten von ihnen

RaumplanerModell

- Raumplaner mit RaumplanerModell, Gui und Mausaktionen auf Zeichenflaeche



RaumplanerModell

- Einige Anforderungen gehen von der Gui aus an das RaumplanerModell-Objekt
- Mausektionen der Zeichenflaeche gehen an das RaumplanerModell-Objekt
- Objekte werden vom RaumplanerModell-Objekt erzeugt und manipuliert
- Diese informieren selbst ihren Beobachter (*Zeichenflaeche*) über Änderungen
- Das Zeichenflaeche-Objekt kennt die Moebel-Objekte und holt sich die Daten von ihnen