

Objektdiagramm Uhr

Uhranzeige

```
Uhrenanzeige (int stunde, int minute) { }  
eineMinuteWeiterstellen (int anzahl);  
stundenAnz = new Stundenanzeige();  
minutenAnz = new Minutenanzeige();  
  
stundenAnz.setzeWert (stunde);  
minutenAnz.setzeWert (minute);  
  
zeitanzeige = stundenAnz.gibAnzeigewert() + ":" + minutenAnz.gibAnzeigewert();  
minutenAnz.erhoehe ();  
stundenAnz.erhoehe ();
```

UhrStarter

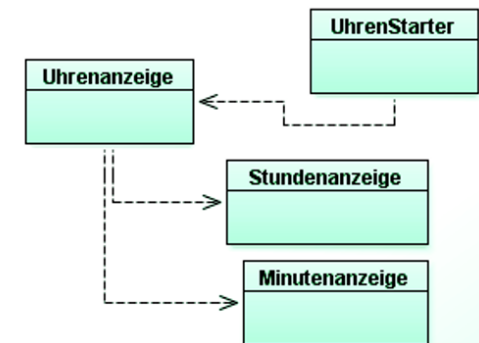
```
UhrStarter (int stunde, int minute, int anzahlTakte){ }  
  
uhr=new Uhrenanzeige(stunde, minute);  
  
uhr.eineMinuteWeiterstellen(takte);
```

Stundenanzeige

```
Stundenanzeige() { }  
setzeWert (int stunde);  
erhoehe();
```

Minutenanzeige

```
Minutenanzeige() { }  
setzeWert (int minute);  
erhoehe ();
```



Analysieren Sie das Projekt Zeitanzeige! Nutzen Sie zur Dokumentation das Objektdiagramm! (→ Projekt im Schulnetz)

- Finden Sie interne Methodenaufrufe!
- Kennzeichnen Sie externe Methodenaufrufe in den Diagrammen gleichfarbig und durch Pfeile.
- Nennen Sie die Objekte, welche die jeweilige Klasse erzeugt/aufruft.
- Beschreiben Sie stichpunktartig die Funktionen der einzelnen Klassen.