

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.erhoechen ();

stundenAnz.erhoechen ();

Stundenanzeige

Stundenanzeige() { }

setzeWert (int stunde);

erhoechen();

Minutenanzeige

Minutenanzeige() { }

setzeWert (int minute);

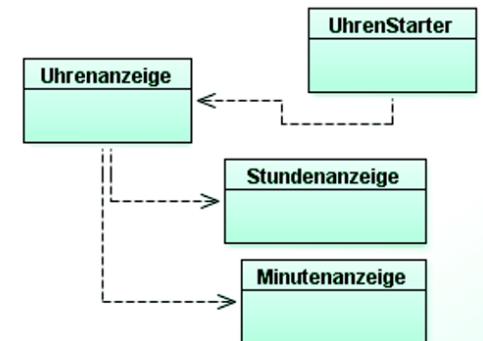
erhoechen ();

UhrStarter

UhrenStarter (int stunde, int minute, int anzahlTakte){ }

uhr=new Uhrenanzeige(stunde, minute);

uhr.eineMinuteWeiterstellen(takte);



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.