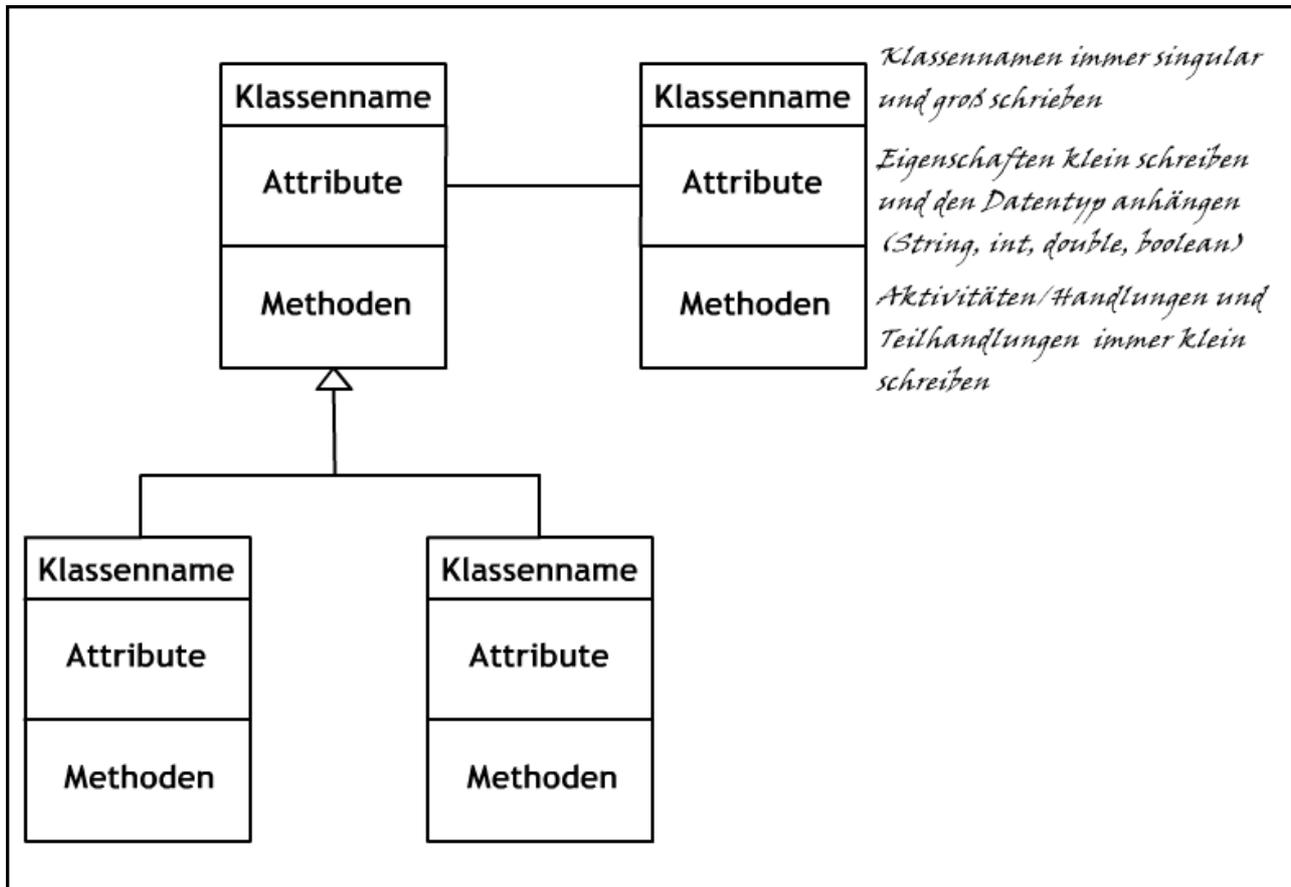




Thema: Arbeitsblatt Objekte und Klassen (Praktikum)



Aufgaben:

Arbeiten Sie in 4er-Teams und orientieren Sie sich an der vorgeschlagenen System-Architektur aus dem **Informationsblatt**.

1. Lesen Sie die Systembeschreibung und die Anwendungsfälle auf dem Informationsblatt aufmerksam durch.
2. Identifizieren (markieren) Sie die Objekte, deren Eigenschaften und Methoden.
3. Skizzieren Sie die System-Architektur (UML-Klassendiagramm).
4. Übertragen Sie das Ergebnis (UML-Klassendiagramm) auf ein Plakat.
5. Überprüfen Sie die Klassennamen, Eigenschaften und Methoden im UML-Klassendiagramm. **Verwenden Sie die UML-Notation!**

Hinweis:

Die Plakate dienen Ihnen bei der Klassenarbeit als Spickzettel. Im Interesse aller Beteiligten achten Sie bitte auf eine aussagekräftige Bezeichnung von Klassen, Attributen, Methoden und Verbindern (Pfeile). Das System muss im Ergebnis für Jedermann logisch und schlüssig sein!

Zusatzaufgabe:

3. Implementieren Sie die Schnittstelle zum Großhändler und die Klasse Bestellung, indem Sie die dazu notwendigen Klassen einzeichnen und entsprechende Verbinder (Pfeile) einfügen bzw. ändern und bezeichnen (siehe Folien letzter Stunde).
4. Definieren Sie die Methode `bearbeiten(){...}` für die 3 beschriebenen Anwendungsfälle auf dem Informationsblatt. Ergänzen Sie hierzu ggf. fehlende Attribute und Methoden. Nutzen Sie Getter- und Setter-Methoden. Orientieren Sie sich ggf. auch an den Lösungen der letzten Stunde.