

Heide Balzert

# UML 2 in 5 Tagen

Der schnelle Einstieg in die  
Objektorientierung

2. Auflage

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Klassen - die Objektfabriken</b> .....	<b>3</b>
1.1	Der Einstieg - dieser Anfang ist leicht .....	3
1.2	Objekte - die Basis von allem.....	8
1.3	Klassen - Schablonen für Objekte.....	11
1.4	Attribute - die objektorientierten Datenfelder.....	15
<b>2</b>	<b>Assoziationen - was Klassen verbindet</b> .....	<b>31</b>
2.1	Assoziationen - Beziehungen zwischen Klassen.....	31
2.2	Assoziationsklassen - die Assoziation wird zur Klasse.....	38
2.3	Assoziationen - und ihre Spezifikation im Detail.....	41
<b>3</b>	<b>Strukturen - die Zukunftsinvestition</b> .....	<b>55</b>
3.1	Generalisierungsstrukturen - entdecke Gemeinsamkeiten.....	55
3.2	Pakete - die Teilsysteme im UML-Modell.....	64
3.3	Objektorientierte Strukturen modellieren - gewusst wie.....	67
<b>4</b>	<b>Use-Cases - Funktionalität für den Benutzer</b> .....	<b>79</b>
4.1	Use-Case-Modell - Funktionalität im Überblick.....	79
4.2	Aktivitätsdiagramme - <i>Workflows</i> der UML.....	86
4.3	Operationen - die objektorientierten Funktionen.....	92
4.4	Sequenzdiagramme - die Interaktion der Objekte.....	96
4.5	Zustandsdiagramme - der Lebenszyklus der Objekte.....	99
<b>5</b>	<b>Architekturen - der Blick hinter die Kulissen</b> .....	<b>109</b>
5.1	Analyse und Entwurf - die fachliche und die technische Lösung.....	109
5.2	Entwurfsmuster - das Rad nicht immer neu erfinden.....	111
5.3	Objektrelationale Abbildung - Verbinden zweier Welten.....	117
5.4	Schichten-Architekturen - Monolithen sind <i>out</i> .....	123
5.5	Von UML zu Java - der problemlose Übergang.....	126
<b>Glossar</b> .....		<b>134</b>
<b>Literatur</b> .....		<b>144</b>
<b>Sachindex</b> .....		<b>145</b>