

Heide Balzert

Objektorientierung in 7 Tagen

Von der Idee zur fertigen
Web-Anwendung

mit 2 CD-ROMs

Inhalt

- Tag 1** **Klassen - die Objektfabriken** 3
- 1.1 Der Einstieg - dieser Anfang ist leicht 4
 - 1.2 Objekte - die Basis von allem 10
 - 1.3 Klassen - der erste Schritt der Modellierung 15
 - 1.4 Attribute und ihre Spezifikation die objekt-orientierten Datenfelder 13
 - 1.5 Klassen und Attribute - wie der Benutzer sie sieht 30
- Tag 2** **Assoziationen - was Klassen verbindet** 39
- 2.1 Assoziationen - der zweite Schritt der Modellbildung 40
 - 2.2 Assoziative Klasse - wenn die Assoziation zur Klasse wird 49
 - 2.3 Restriktionen - Assoziationen verbinden Attributwerte über Klassen hinweg 58
 - 2.4 Assoziationen - aus Sicht des Benutzers 65
- Tag 3** **Vererbung - Wiederverwendung ist Trumpf** 75
- 3.1 Vererbungsstrukturen - der dritte Schritt der Modellbildung 76
 - 3.2 Pakete - die Teilsysteme der Objektmodellierung 89
 - 3.3 Gestaltung der Benutzungsoberfläche - aus Sicht des Software-Ergonomen 93
- Tag 4** **Use Cases - die Benutzer-Funktionalität** 107
- 4.1 Geschäftsprozesse - am Anfang sind die *Workflows* 108
 - 4.2 *Use Cases* - die funktionalen Anforderungen 116
 - 4.3 Operationen - die objektorientierten Funktionen 129
 - 4.4 Sequenzdiagramme - die Interaktion der Objekte auf der Zeitachse 132

Inhalt

Tag 5	Architekturen - der Blick hinter die Kulissen	143
	5.1 Analyse und Entwurf - die fachliche und die technische Lösung	144
	5.2 Entwurfsmuster- das Rad nicht immer neu erfinden	146
	5.3 Objekt-relationale Abbildung - Verbinden zweier Welten	151
	5.4 Schichten-Architekturen - Monolithen sind <i>out</i>	157
	5.5 Von UML zu Java - der problemlose Übergang	161
Tag 6	<i>Servlets</i> - der Schritt zur Web-Anwendung	171
	6.1 Verteilung im Netz - Klienten und ihre Server	172
	6.2 <i>World Wide Web</i> - das weltweite Netz der Netze	175
	6.3 Java - eine Sprache mit vielen Facetten	188
	6.4 Web-Anwendung mit <i>Servlets</i> - die einfache und 'effiziente Lösung	197
Tag 7	Prozessmodelle - Softwareentwicklung mit Methode	213
	7.1 Prozessmodelle - ganz ohne Formalismus geht es nicht	214
	7.2 <i>Unified Process</i> - der objektorientierte Entwicklungsprozess	218
	7.3 Pflichtenheft - was vor dem OOA-Modell kommt	229
Anhang 1	Lösungen	241
Anhang 2	UML, <i>Rose</i> und Janus	257
Anhang 3	Gesamtglossar	269
	Weiterführende Literatur	283
	erwendete Literatur	285
	Index	293