

# Zusammenfassung OO-Konzepte (1)

---

- **Klasse**
  - Implementierter ADT
  - Zentrales Konstruktionselement (Statik)
- **Abstrakte Klasse**
  - Partiiell implementierter ADT
  - Dient zur Konstruktion von Klassenhierarchien
  - Spezifiziert Objektverhalten

# Zusammenfassung OO-Konzepte (2)

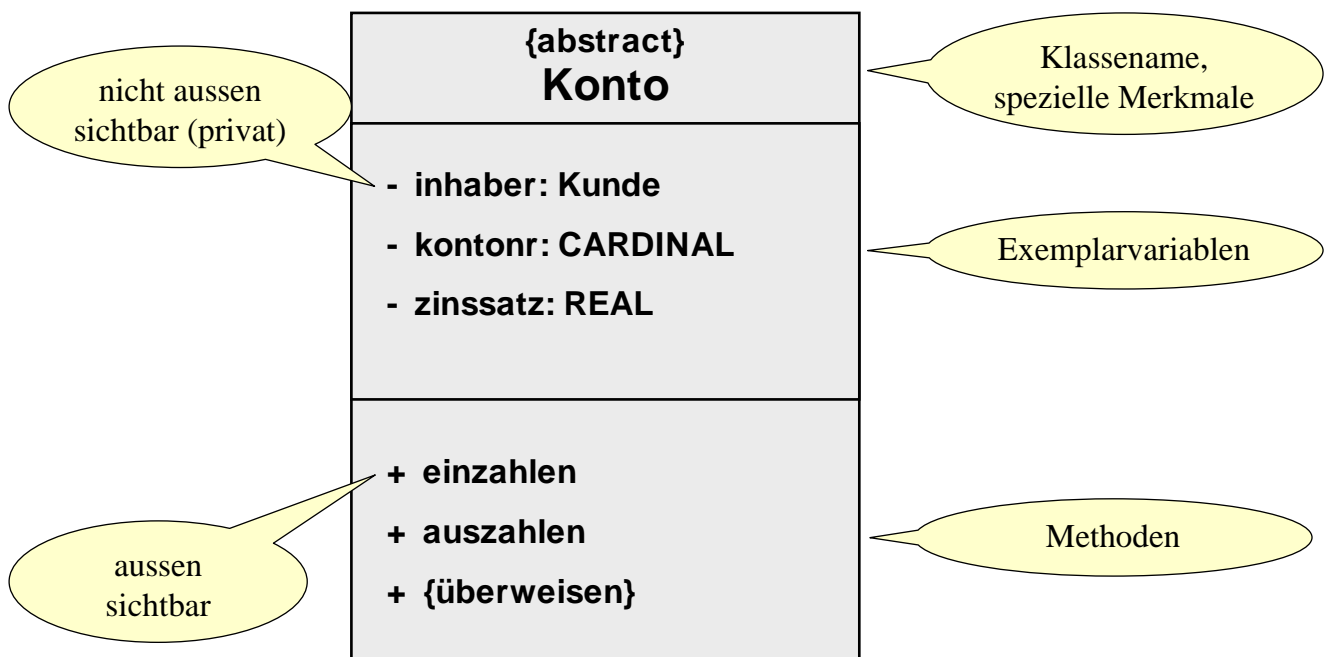
---

- **Objekt**
  - Exemplar einer Klasse
  - Existiert zur Laufzeit
  - Klassenzugehörigkeit kann nicht wechseln
- **Vererbung**
  - Programmtechnische Umsetzung der Spezialisierung
  - Etabliert einer Oberklasse-Unterklasse-Beziehung
  - Dies entspricht einer Subtyp-Beziehung

# Notation für OO-Programme

- OO-Programme bestehen aus einer Vielzahl von Klassen → UML zur Visualisierung von OO-Systemen
  - Statische Sicht auf das System
    - Ein System besteht aus Klassen
    - Beziehung zwischen Klassen müssen modelliert werden
- Klassendiagramme

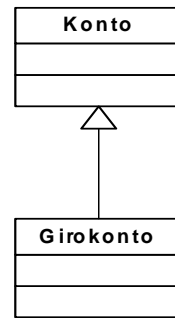
## UML-Klassendiagramme (1)



# UML-Klassendiagramm (2)

- **Generalisierung (Vererbung)**

- Klasse Girokonto erbt von der Klasse Konto



- **Allgemeine Beziehungen**

