

Objekt orientierte Analyse V0

Note Title

16.10.2007

$if = (b \Rightarrow P) \wedge (\neg b \Rightarrow Q) \rightarrow$ immer P ?

if true then P else $Q = P$

=

Sollte es Annahmen für die Klasse geben, z.B.: Sortierung für Suchalgorithmus; entweder als Kommentar oder in OCL;

OCL:

pre: ist eine Vorbedingung z.B.: beim Dreieck darf max ein 90° Winkel sein

post: Wird erst ausgeführt wenn pre erfüllt ist;

z.B.: pre muss der user durch richtige Eingabe erfüllen, post der Entwickler Sorge tragen;

Softwaretests:

es muss jede Inputmöglichkeit getestet werden, da selbst kleine Änderungen können komplett andere Outputs hervorrufen, es gibt kein Interpolieren;

1/3 der großen Projekte scheitert

Komplexe Systeme:

- Klassen-Diagramm ist eine Hierarchie
- Objekte sind ein Teil der Hierarchie
(ein paar Objekte sind ein Teil der Einheit,
mehrere Einheiten ein Modul, ...)

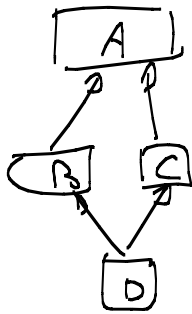
=

Wie muss mit einem Objekt kommuniziert werden;

-
Kapselung um Daten zu schützen, um Zugriffsroutinen zu garantieren (Interfaces);

-
Vererbung: nur Spezialisierung

mehrfachvererbung: sinnvoll um mehrere Eigenschaften zu kombinieren



schlecht, da D 2x die Eigenschaften von A bekommt;