

Inhaltsüberblick

1 Einführung	13
Die besonderen Merkmale der objektorientierten Softwareentwicklung, die Historie der UML und objektorientierter Methoden sowie die Unterschiede zu den alten Methoden werden in diesem Kapitel dargestellt.	
2 Grundkonzepte der Objektorientierung	31
Hier finden Sie eine einfache Einführung in die Grundbegriffe und -konzepte der Objektorientierung.	
3 Methodik: Analyse und Design	87
Anhand eines durchgängigen Beispiels werden aufeinander aufbauend die einzelnen Schritte der objektorientierten Analyse und des Designs erläutert. Die praktische Anwendung der einzelnen UML-Konzepte wird gezeigt. Zahlreiche Querverweise in das UML-Grundlagenkapitel erleichtern das Verständnis.	
Analyse	89
Design	171
4 UML-Grundlagen (Notation und Semantik)	239
Die Notation und Semantik der einzelnen UML-Konzepte wird detailliert und kritisch erläutert, begleitet von zahlreichen Tipps und Tricks für die Praxis.	
Anwendungsfalldiagramm	244
Klassendiagramm (Strukturelemente)	273
Klassendiagramm (Beziehungselemente)	298
Subsystem-, Paket- und Komponentendiagramm	323
Einsatz- und Verteilungsdiagramm	332
Aktivitätsdiagramm	335
Zustandsdiagramm	350
Kommunikationsdiagramm	357
Sequenzdiagramm	361
Zeitdiagramm	367
Zusicherungen	369
5 Anhang	381
Glossar	382
Übersetzungen	396
Literatur	399
Index	405