

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Grundlagen objektorientierter Softwareentwicklung	13
2.1	Konzepte der Objektorientierung	15
2.2	Objektorientierte Softwarelebenszyklen	26
2.3	Die Analysephase	32
3	Objektorientierte Systemanalyse	35
3.1	Das statische Modell des Systems	36
3.1.1	Notation	36
3.1.2	Vorgehensweise	44
3.1.3	Identifizieren von Klassen und Objekten	47
3.1.4	Definition von Attributen	58
3.1.5	Definition von Objektbeziehungen	65
3.1.6	Identifizieren von Strukturen	70
3.1.7	Identifizieren von Methoden und Nachrichtenver- bindungen	86
3.1.8	Die Klassenspezifikation	94
3.1.9	Identifizieren von Subjekten	99
3.2	Das dynamische Modell des Systems	102
3.2.1	Zustände und Ereignisse	105
3.2.2	Ereignisfolgen und Szenarios	108

3.2.3 Zustände, Aktivitäten und Aktionen	117
3.2.4 Zustandsdiagramme und -spezifikationen	119
3.3 Das funktionale Modell des Systems	126
3.3.1 Struktogramme	128
3.3.2 Pseudocode	132
3.3.3 Spezielle Datenflußdiagramme	133
4 Der Übergang ins Design	139
4.1 Die Problembereichskomponente	141
4.2 Die Kommunikationskomponente	144
4.3 Die Datenmanagementkomponente	147
4.4 Die Task-Managementkomponente	151
5 Computerunterstützung	155
5.1 Werkzeuge	157
5.1.1 ObjecTool	157
5.1.2 ObjectMaker	157
5.1.3 Rational Rose	160
5.1.4 OOther	160
5.2 Das Projekt MAOOAM	162
6 Fallstudie	165
Ausblick	179
A Ergänzende Szenarios	181
B Ergänzende Zustandsbeschreibungen	185
Literaturverzeichnis	191
Index	199