

Inhaltsüberblick

Einführung	1
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.	
Methodik: Analyse und Design	39
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-Referenzkapitel erleichtern das Verständnis.	
Analyse	39
Design	115
R UML-Referenz (Notation und Semantik)	163
Die Notation und Semantik der einzelnen UML-Konzepte wird detailliert und kritisch erläutert, begleitet von zahlreichen Tipps und Tricks für die Praxis.	
Klassendiagramm	170
Beziehungen zwischen Klassen	200
Kompositionstrukturdiagramm	228
Komponentendiagramm	237
Paketdiagramm	241
Einsatz- und Verteilungsdiagramm	244
Anwendungsfalldiagramm	250
Aktivitätsdiagramm	278
Zustandsdiagramm	290
Kommunikationsdiagramm	297
Sequenzdiagramm	301
Zeitdiagramm	308
Zusicherungen	309
A Anhang	319
Glossar	321
Übersetzungen	332
Literatur	338
Index	343