

Inhalt

1	Klassen – die Objektfabriken	3
1.1	Der Einstieg – dieser Anfang ist leicht	3
1.2	Objekte – die Basis von allem	8
1.3	Klassen – Schablonen für Objekte	11
1.4	Attribute – die objektorientierten Datenfelder	15
2	Assoziationen – was Klassen verbindet	31
2.1	Assoziationen – Beziehungen zwischen Klassen	31
2.2	Assoziationsklassen – die Assoziation wird zur Klasse	38
2.3	Assoziationen – und ihre Spezifikation im Detail	41
3	Strukturen – die Zukunftsinvestition	55
3.1	Generalisierungsstrukturen – entdecke Gemeinsamkeiten	55
3.2	Pakete – die Teilsysteme im UML-Modell	64
3.3	Objektorientierte Strukturen modellieren – gewusst wie	67
4	Use-Cases – Funktionalität für den Benutzer	79
4.1	Use-Case-Modell – Funktionalität im Überblick	79
4.2	Aktivitätsdiagramme – <i>Workflows</i> der UML	86
4.3	Operationen – die objektorientierten Funktionen	92
4.4	Sequenzdiagramme – die Interaktion der Objekte	97
4.5	Zustandsdiagramme – der Lebenszyklus der Objekte	100
5	Architekturen – der Blick hinter die Kulissen	111
5.1	Analyse und Entwurf – die fachliche und die technische Lösung	111
5.2	Entwurfsmuster – das Rad nicht immer neu erfinden	113
5.3	Objektrelationale Abbildung – Verbinden zweier Welten	119
5.4	Schichten-Architekturen – Monolithen sind <i>out</i>	125
5.5	Von UML zu Java – der problemlose Übergang	128
Glossar		136
Literatur		146
Sachindex		147