

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Klassen – die Objektfabriken</b> .....	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
<b>2</b>	<b>Assoziationen – was Klassen verbindet</b> .....	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
<b>3</b>	<b>Strukturen – die Zukunftsinvestition</b> .....	55
3.1	Generalisierungsstrukturen – entdecke Gemeinsamkeiten .....	55
3.2	Pakete – die Teilsysteme im UML-Modell .....	64
3.3	Objektorientierte Strukturen modellieren – gewusst wie .....	67
<b>4</b>	<b>Use-Cases – Funktionalität für den Benutzer</b> .....	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
<b>5</b>	<b>Architekturen – der Blick hinter die Kulissen</b> .....	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
<b>Glossar</b> .....	136	
<b>Literatur</b> .....	146	
<b>Sachindex</b> .....	147	