

Inhalt

1 Objektorientierte Analyse	1
1.1 Modelle in Analyse und Entwurf.....	1
1.2 Klassen und Objekte.....	3
1.3 Beziehungen von Klassen.....	6
1.4 Domänenmodell	9
1.4.1 Beispiel Bibliothek.....	9
1.4.2 Erstellung eines Domänenmodells	12
1.5 Modellierung der Dynamik	18
1.6 Analysemuster	21
1.6.1 Exemplartyp (Abstraction – Occurence).....	22
1.6.2 Wechselnde Rollen (Player – Role).....	24
1.6.3 Allgemeine Hierarchie (General Hierarchy, Kompositum)	26
1.7 Dialogentwurf.....	29
1.7.1 Vorgehen	29
1.7.2 Ergonomie	32
1.8 Zusammenfassung	36
2 Architektur	37
2.1 Softwarearchitektur.....	37
2.2 Architekturmuster	40
2.2.1 Client-Server	40
2.2.2 Mehrschichtenmodell	41
2.3 Beispiel Bibliothek.....	43
2.4 Zusammenfassung	46
3 Objektorientierter Entwurf	47
3.1 Von der Analyse zum Entwurf.....	47
3.2 Klassen im Entwurf.....	48
3.3 Strukturen und Verhalten	49
3.4 Vorgehen beim Entwerfen	51
3.5 Entwurfsmuster	52

3.5.1 Beobachter (Observer)	52
3.5.2 MVC	54
3.5.3 Immutable	58
3.5.4 Iterator	60
3.5.5 Fassade.....	61
3.6 Beispiel eines Entwurfs.....	63
3.7 Prinzipien guten Entwurfs.....	69
3.7.1 Was ist ein guter Entwurf	69
3.7.2 Teile und Herrsche.....	70
3.7.3 Hohe Kohäsion	71
3.7.4 Lose Kopplung	73
3.7.5 Grundlegende Prinzipien, die weiterhelfen	75
3.8 Verbesserung des Entwurfs durch Refactoring	77
3.9 Zusammenfassung	79
Literatur	81
Lösungen zu den Aufgaben	83
Glossar	91
Stichwortverzeichnis	93