


# Beispiel OOA/OOD

	Programmiermethodik © Prof. Dr. W. Effelsberg	Beispiel OOA/OOD	1
---	--	------------------	---

# Beispiel OOA/OOD

**Ein Anwendungsfall als Ausgangspunkt:**

**Anwendungsfall:** Anlegen einer neuen Session


**Ziel:** Eine zusätzliche Session ist auf dem Server verfügbar.

## **Ablauf**

1. Der Server erhält von einem Spieler die Anfrage zur Erzeugung einer neuen Session.
2. Der Server trägt die Session in die Liste der existierenden Sessions ein.
3. Der Server meldet dem Spieler, dass die Session erzeugt wurde.

## **Alternativen**

- 3a. Der Name der zu erzeugenden Session existiert bereits. Der Server übermittelt dem Spieler eine entsprechende Fehlermeldung.
- 3b. Der Spieler ist bereits in einer anderen Session aktiv. Der Server übermittelt dem Spieler eine entsprechende Fehlermeldung.

	Programmiermethodik © Prof. Dr. W. Effelsberg	Beispiel OOA/OOD	2
---	--	------------------	---

## Identifizierung möglicher Klassen

### Analyse des Use Case auf mögliche Klassen:

1. Klasse „Player“  
Attribute: Name, ID etc.
2. Klasse „Session“  
Attribute: Name, ID etc.
3. Klasse „CluedoServer“  
Attribute: Passwort etc.

### Analyse des Use Case auf Abhängigkeiten:

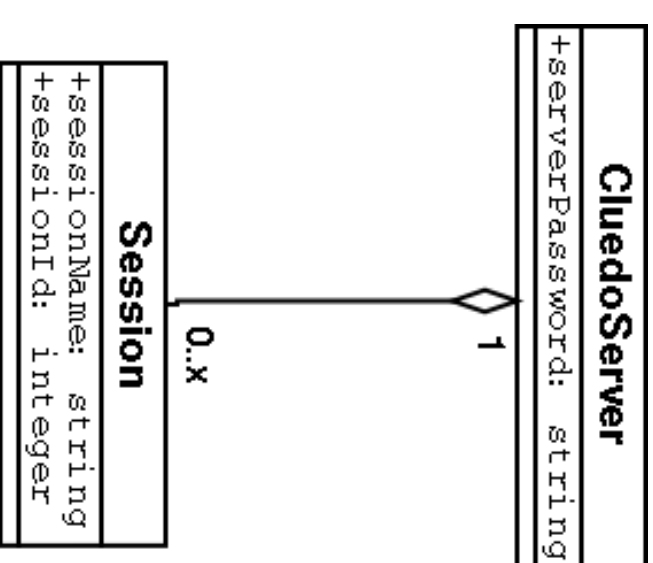
1. Ein Server verwaltet mehrere Sessions
2. Ein Server verwaltet mehrere Spieler


	Programmiermethodik © Prof. Dr. W. Effelsberg	Beispiel OOA/OOD	3
---	--	------------------	---

## Ausschnitt aus einem OOA-Modell

### Klassendiagramm (UML)

- Statische Sicht: Darstellung der Klassen mit Attributen und Methoden; Abhängigkeiten zwischen Klassen.



	Programmiermethodik © Prof. Dr. W. Effelsberg	Beispiel OOA/OOD	4
---	--	------------------	---

## Von der OOA zur OOD

Ergänzung des OOA-Modells um designspezifische Klassen (z.B. Bibliotheksklassen):

