

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	13
	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.	
2	Grundkonzepte der Objektorientierung	37
	Hier finden Sie eine einfache Einführung in die Grundbegriffe und -konzepte der Objektorientierung.	
3	Methodik: Analyse und Design	87
	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-Grundlagenkapitel erleichtern das Verständnis.	
	Analyse	89
	Design	157
4	UML-Grundlagen (Notation und Semantik)	207
	Die Notation und Semantik der einzelnen UML-Konzepte wird detailliert und kritisch erläutert, begleitet von zahlreichen Tipps und Tricks für die Praxis.	
	Anwendungsfalldiagramm	212
	Klassendiagramm (Strukturelemente)	241
	Klassendiagramm (Beziehungselemente)	267
	Zusammenarbeitsdiagramm	292
	Subsystem-, Paket- und Komponentendiagramm	293
	Einsatz- und Verteilungsdiagramm	300
	Aktivitätsdiagramm	302
	Zustandsdiagramm	317
	Kommunikationsdiagramm	324
	Sequenzdiagramm	329
	Zeitdiagramm	334
	Zusicherungen	336
5	Anhang	347
	Glossar	348
	Übersetzungen	361
	Literatur	364
	Index	377