

Inhalt

- Tag 1 **Klassen – die Objektfabriken** 3**
- 1.1 Der Einstieg – dieser Anfang ist leicht 4
 - 1.2 Objekte – die Basis von allem 10
 - 1.3 Klassen – der erste Schritt der Modellierung 15
 - 1.4 Attribute und ihre Spezifikation – die objekt-orientierten Datenfelder 13
 - 1.5 Klassen und Attribute – wie der Benutzer sie sieht 30
- Tag 2 **Assoziationen – was Klassen verbindet** 39**
- 2.1 Assoziationen – der zweite Schritt der Modellbildung 40
 - 2.2 Assoziative Klasse – wenn die Assoziation zur Klasse wird 49
 - 2.3 Restriktionen – Assoziationen verbinden Attributwerte über Klassen hinweg 58
 - 2.4 Assoziationen – aus Sicht des Benutzers 65
- Tag 3 **Vererbung – Wiederverwendung ist Trumpf** 75**
- 3.1 Vererbungsstrukturen – der dritte Schritt der Modellbildung 76
 - 3.2 Pakete – die Teilsysteme der Objektmodellierung 89
 - 3.3 Gestaltung der Benutzungsoberfläche – aus Sicht des Software-Ergonomen 93
- Tag 4 **Use Cases – die Benutzer-Funktionalität** 107**
- 4.1 Geschäftsprozesse – am Anfang sind die *Workflows* 108
 - 4.2 *Use Cases* – die funktionalen Anforderungen 116
 - 4.3 Operationen – die objektorientierten Funktionen 129
 - 4.4 Sequenzdiagramme – die Interaktion der Objekte auf der Zeitachse 132

Tag 5	Architekturen – der Blick hinter die Kulissen	143
	5.1 Analyse und Entwurf – die fachliche und die technische Lösung	144
	5.2 Entwurfsmuster – das Rad nicht immer neu erfinden	146
	5.3 Objekt-relationale Abbildung – Verbinden zweier Welten	151
	5.4 Schichten-Architekturen – Monolithen sind <i>out</i>	157
	5.5 Von UML zu Java – der problemlose Übergang	161
Tag 6	Servlets – der Schritt zur Web-Anwendung	171
	6.1 Verteilung im Netz – Klienten und ihre Server	172
	6.2 <i>World Wide Web</i> – das weltweite Netz der Netze	175
	6.3 Java – eine Sprache mit vielen Facetten	188
	6.4 Web-Anwendung mit <i>Servlets</i> – die einfache und effiziente Lösung	197
Tag 7	Prozessmodelle – Softwareentwicklung mit Methode	213
	7.1 Prozessmodelle – ganz ohne Formalismus geht es nicht	214
	7.2 <i>Unified Process</i> – der objektorientierte Entwicklungsprozess	218
	7.3 Pflichtenheft – was vor dem OOA-Modell kommt	229
Anhang 1	Lösungen	241
Anhang 2	UML, <i>Rose</i> und <i>Janus</i>	257
Anhang 3	Gesamtglossar	269
	Weiterführende Literatur	283
	erwendete Literatur	285
	Index	293