

Klassen und Objekte am Beispiel

Starte ein Textverarbeitungsprogramm und bearbeite die folgende Aufgaben.

Aufgaben

1. Finde Attribute und Methoden zu folgenden Klassen und skizziere sie. Nenne möglichst immer 3 Attribute und 2 Methoden.

Zeichen
<i>schriftfarbe</i> <i>schriftschnitt</i> <i>größe</i> <i>kerning</i>
<i>schriftfarbe_setzen()</i> <i>schriftgröße_ändern()</i>

Absatz
<i>einzug</i> <i>abstand_davor</i> <i>abstand_danach</i> <i>absatzkontrolle</i>
<i>absatzkontrolle_ändern()</i> <i>einzug_ändern()</i>

Index
<i>typ</i> <i>format</i> <i>spaltenzahl</i>
<i>typ_definieren()</i> <i>format_definieren()</i> <i>spalten_festlegen()</i>

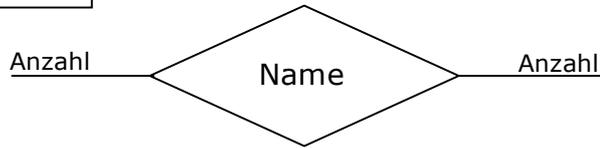
Dokument
<i>layout</i> <i>abstand_oben</i> <i>kopfzeile</i> <i>fußzeile</i>
<i>kopfzeile_setzen()</i> <i>fußzeile_setzen()</i>

2. Welche Beziehungen und Mengenbeziehungen (**Kardinalitäten**) existieren bei obigen Klassen. Benutze folgende Symbolik:

Klasse

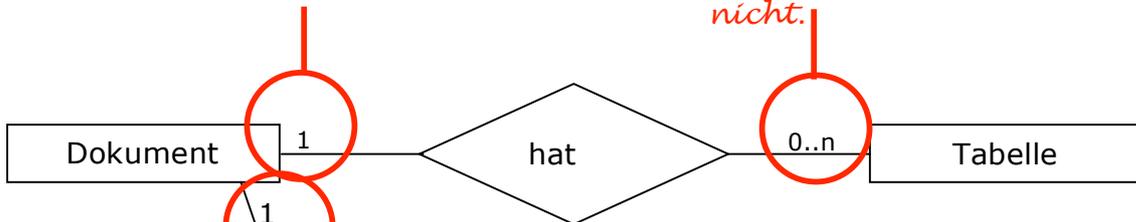


Beziehung (Relationship)



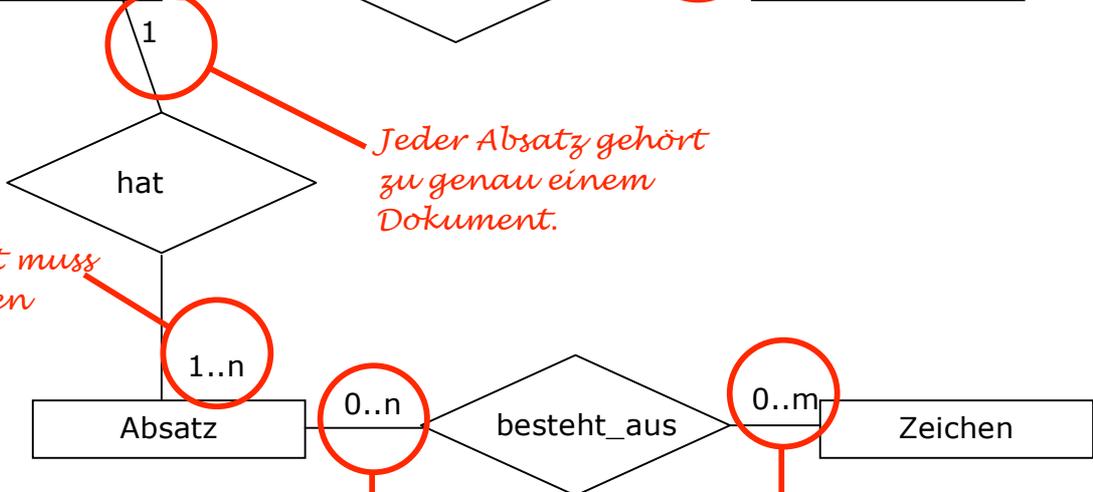
Jede Tabelle gehört zu genau einem Dokument.

Ein Dokument kann mehrere Tabellen enthalten, muss aber nicht.



Jeder Absatz gehört zu genau einem Dokument.

Jedes Dokument muss mindestens einen Absatz haben.



Jedes Zeichen kann in einem oder mehreren Absätzen vorkommen, muss aber nicht.

Jeder Absatz kann aus Zeichen bestehen, muss aber nicht.