

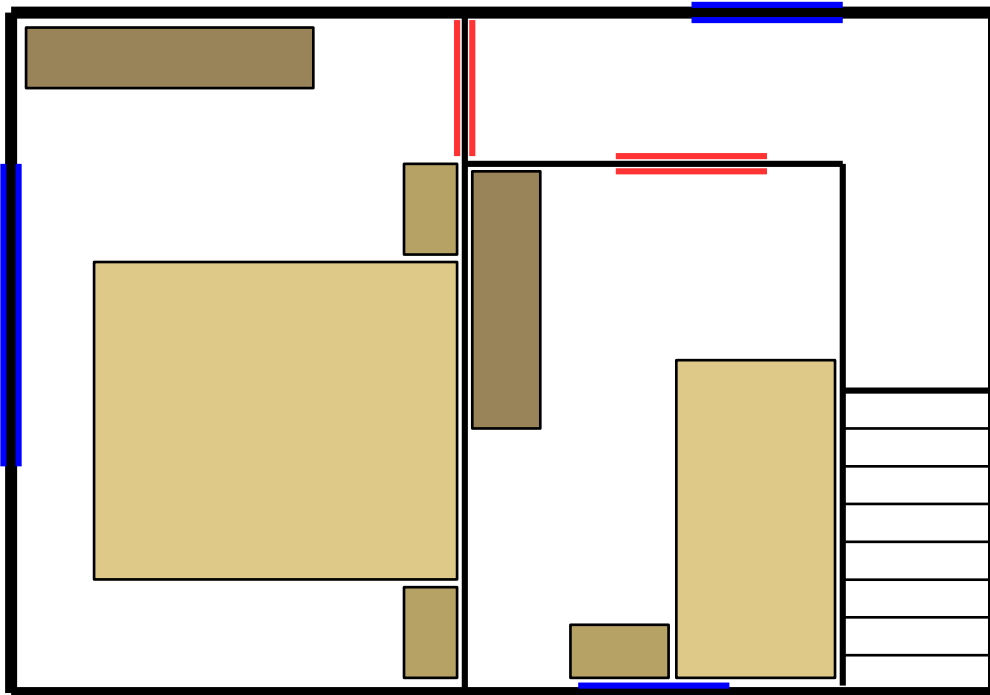
Aufgabe 5

Klassendiagramme

In diese Aufgabe geht es darum Objektorientierte Modellierung zu lernen. Als Modellierungsbeispiel soll ein Textadventure verwendete werden.

Am Anfang soll es in dem Spiel darum gehen, aus einem Gebäude zu entkommen. Dazu muss ein Schlüssel gefunden werden, um die Ausgangstür öffnen zu können.

Dieser Gebäudeplan soll die Modellierungsaufgabe veranschaulichen:



Mit rot sind Türen gekennzeichnet, mit blau Fenster. Alle Möbel sind braun.

Aufgabe:

1. Erstelle ein Klassendiagramm für das Spiel (Gruppenarbeit).

Eine Anleitung zur Erstellung Klassendiagrammen findet Ihr hier:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Klassendiagramm>

Ein Online-Programm zum entwerfen von Klassendiagrammen gibt es hier:

<http://www.umlet.com/umletino/umletino.html>