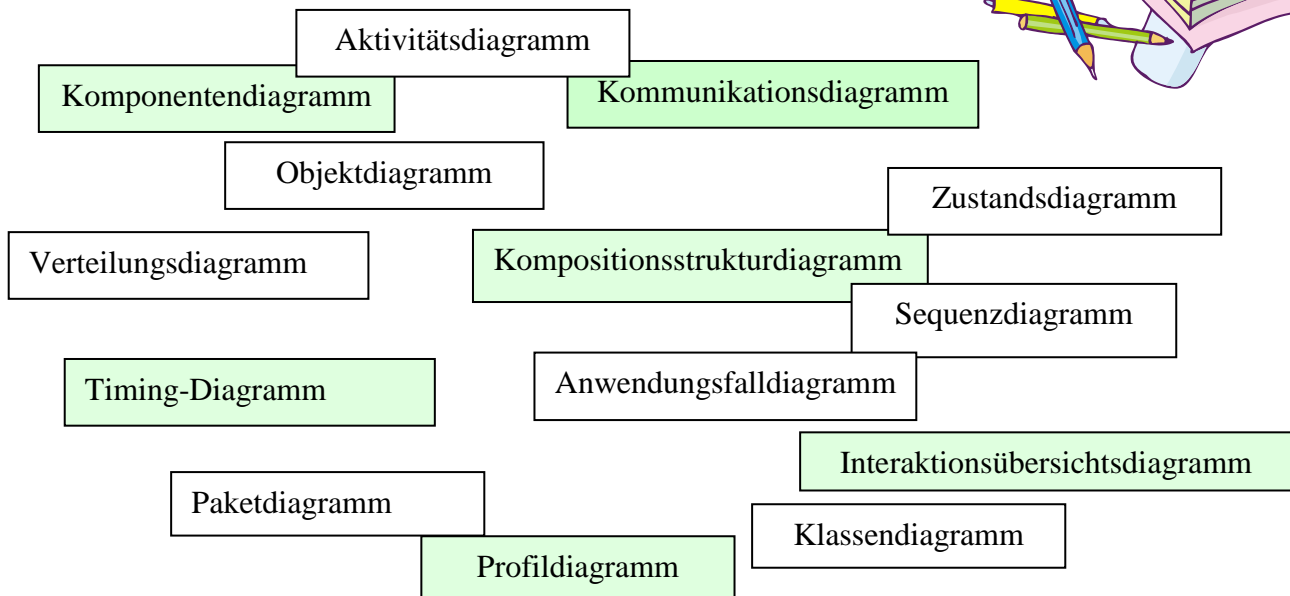


Übersicht über die UML - Diagramme

Was für ein Diagramm - Durcheinander!



☞ Ordnen Sie die verschiedenen Diagrammtypen den Beschreibungen zu.

1. Strukturdiagramme (statische Diagramme)

	Stellt Einzelheiten der Entitäten aus denen ein System besteht und ihre Beziehungen zueinander in Klassen und Schnittstellen dar.
	Stellt Instanzen von Klassen zur Laufzeit dar – also eine Momentaufnahme der Beziehungen, die zwischen den Objekten eines Systems herrschen.
	Neu in UML2.0. Zeigt, wie die Elemente eines Systems miteinander kombiniert werden, um komplexe Muster (Kompositionen) umzusetzen. Dieses Diagramm ist ein Bindeglied zwischen Klassendiagramm und Komponentendiagramm.
	Zeigt die Organisation eines Systems und die Abhängigkeiten zwischen den verschiedenen Komponenten, die bei seiner Implementierung eine Rolle spielen.
	Zeigt die Verteilung eines Systems auf die verschiedenen Hardwarekomponenten.
	Eine spezielle Art von Klassendiagramm. Es betont die Zusammenfassung von Klassen und Schnittstellen zu größeren Einheiten (Paketen).

2. Verhaltensdiagramme (dynamische Diagramme)

	Hält die funktionale Anforderung an ein System fest. Bietet eine systemunabhängige Sicht auf das, was ein System tun soll und ermöglicht es dem Modellierer, sich auf die Bedürfnisse der Anwender zu konzentrieren.
	Zeichnet die Übergänge von einem Verhalten (einer Aktivität) zur nächsten auf.
	Zeichnet die internen Zustandsänderungen eines Elementes auf. Dieses Element kann ganz klein sein, wie etwa ein einzelnes Objekt, oder so groß wie ein komplettes System.

3. Interaktionsdiagramme (dynamische Diagramme)

	Dieser Diagrammtyp beschreibt den Typ und die Reihenfolge der Nachrichten, die zwischen den Elementen während der Ausführung ausgetauscht werden. Er gehört zur Gruppe der Interaktionsdiagramme.
	Stellt die Botschaften zwischen Elementen dar, die an einem bestimmten Verhalten beteiligt sind.
	Bei diesem Interaktionsdiagramm steht die genaue zeitliche Abfolge der Nachrichten im Mittelpunkt. Sie werden oft genutzt, um Echtzeitsysteme wie beispielsweise Satellitenkommunikation oder Hardware-Handshaking zu modellieren. Sie haben eine spezielle Notation, um anzugeben, wie lange ein System Zeit hat, um Nachrichten zu verarbeiten oder zu beantworten.
	Dieses Diagramm setzt eine Variante eines Aktivitätsdiagramms ein, um einen Überblick über einzelne Interaktionen und deren Reihenfolge zu modellieren.
	Dieser Diagrammtyp stellt einen leichtgewichtigen Mechanismus dar, mit dem die UML erweitert werden kann. Dieser Diagrammtyp hat mit der eigentlichen Modellierung weniger zu tun. Vielmehr begeben Sie sich auf eine Meta-Ebene. Damit ist es möglich, den UML-Standard konsistent zu erweitern.