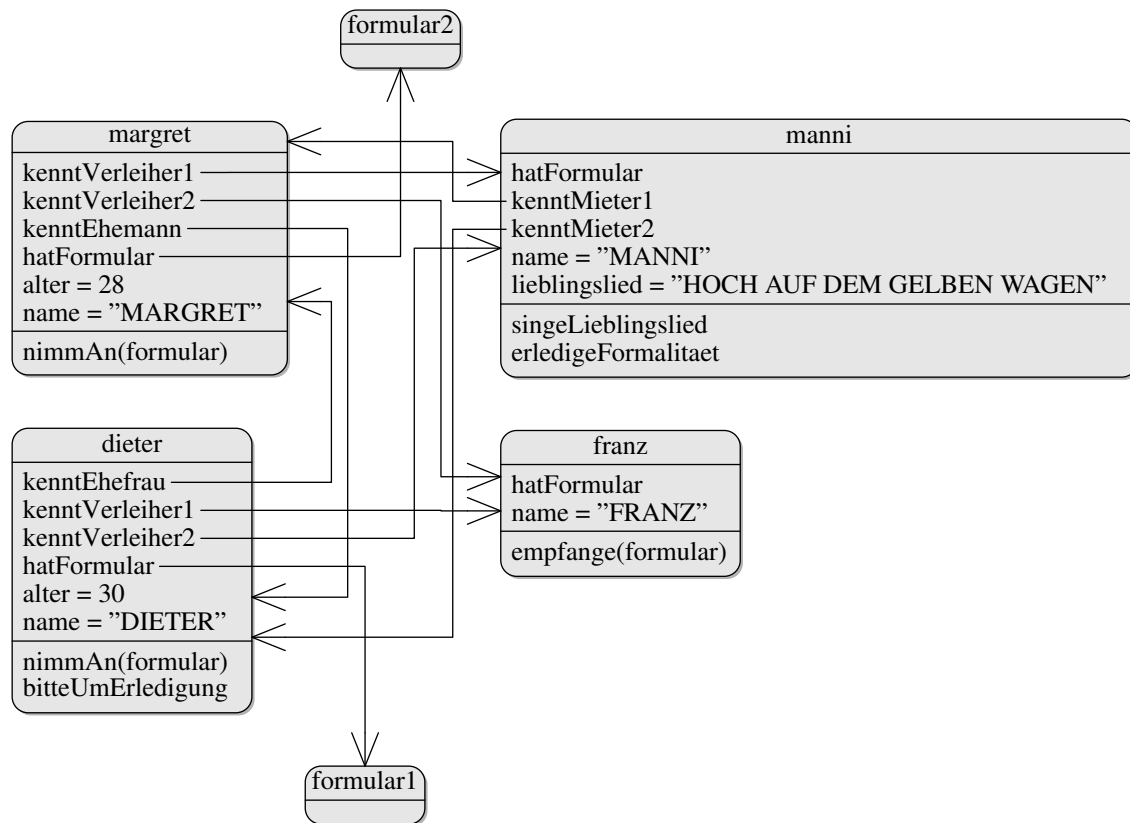


# 1 Modellierung mit Objekten

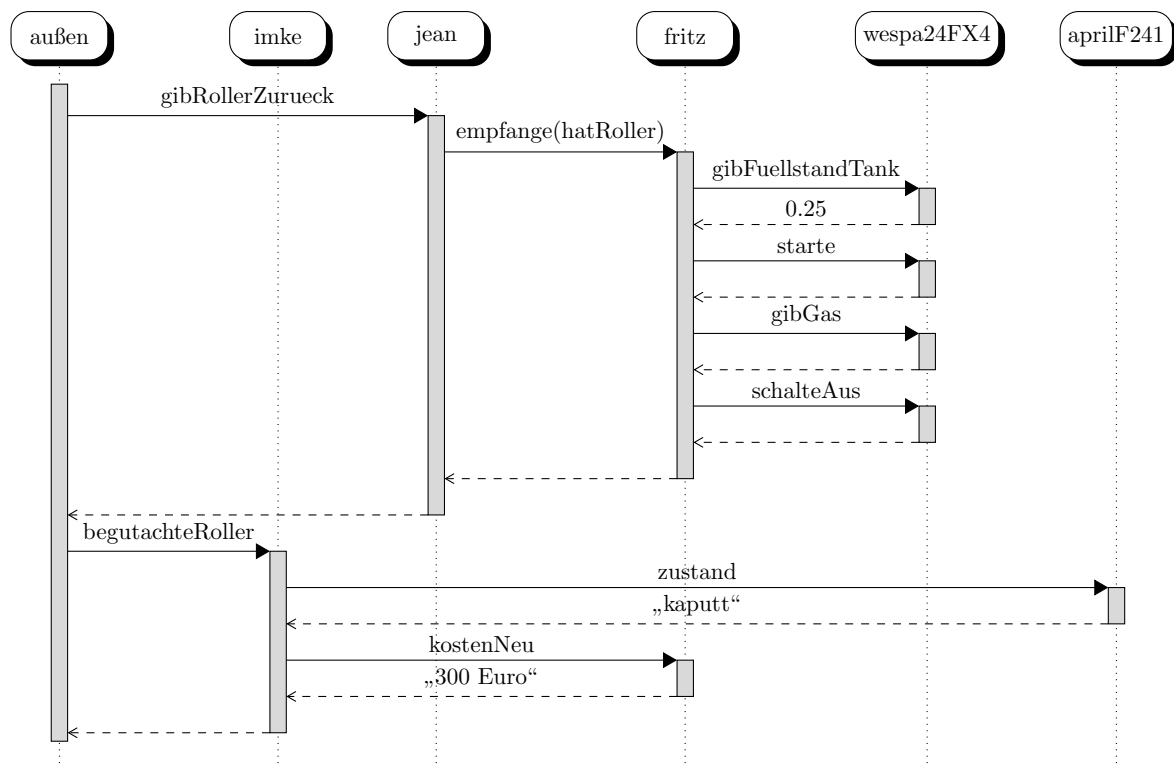


Die Punkteverteilung:

- 6 Objekte → 3 Punkte.
- Attribute: alter, hatFormular, Lieblingslied je 1P, die kennt-Beziehungen zusammen 3 Punkte.
- Methoden: 3 · nimmAn(formular) gibt 3 Punkte (variable Verteilung), erledigeFormalitaet und singeLied jeweils einen.
- Konventionseinhaltung: Objektnamen klein, Attribute groß und Aufträge im Imperativ jeweils 1P. Präfixe bei den Attributen → 2P.

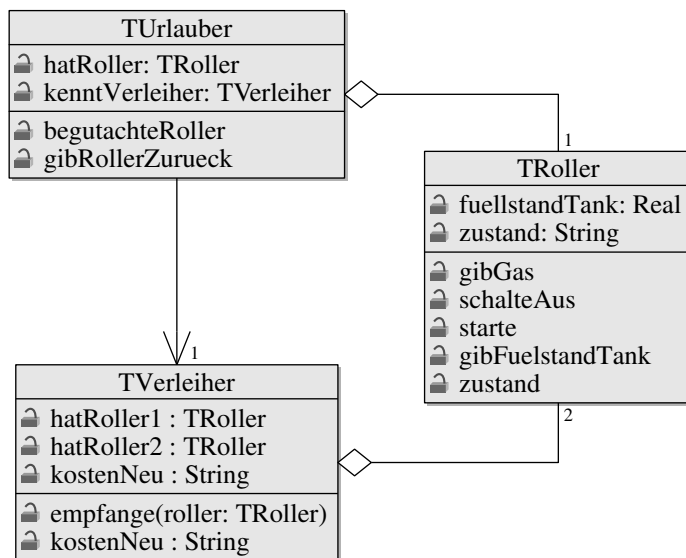
## 2 Sequenz- und Klassendiagramme

### Teil a



Die Punkteverteilung:

- Für jede Nachricht/Antwort einen Punkt. Auf “ achten!

**Teil b**

Die Punkteverteilung:

- 3 Klassen → 1P
- Attribute: 6 Punkte +1, wenn die Kardinalität 2 bei Verleiher → Roller erkennbar ist
- Methoden: 7 Punkte (starte, GibGas, schalteaus zusammen nur einen Punkt), Namenskonventionen: 2 Punkte

**Teil c**

```

1 procedure Verleiher.empfangen (roller: TRoller);
2 begin
3     roller.fuellstandTank;
4     roller.starte;
5     roller.gibGas;
6     roller.schalteAus;
7 end;
  
```

Die Punkteverteilung:

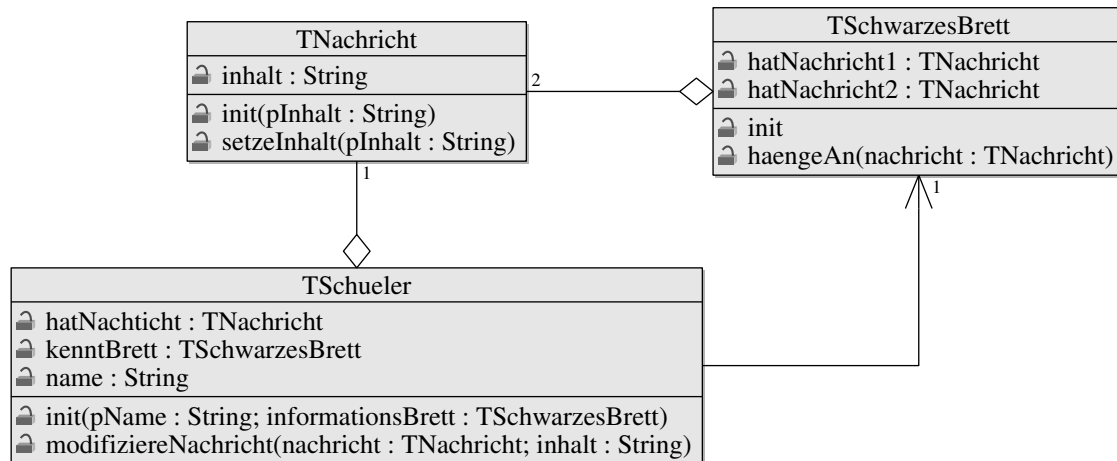
- starte, GibGas, Schalteaus zusammen einen Punkt.
- Handling der Anfrage einen Punkt.
- Klassennamen jeweils einen Punkt
- Ein Punkt für die Punktschreibweise.
- Wer `hatRoller := pRoller` dabei geschrieben hat, konnte sich noch einen Extra-Punkt verdienen.

### 3 Arbeiten mit Quellcode

#### Teil a

- Objekterzeugung und Methode müssen drin sein. 2 Punkte

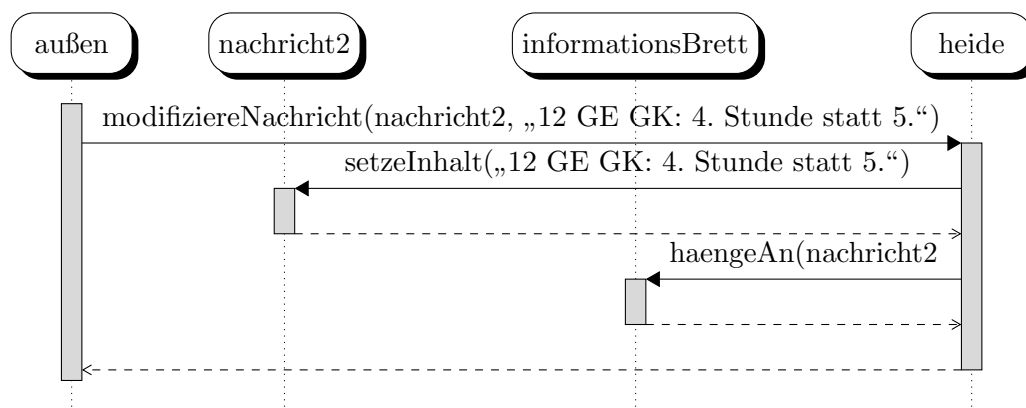
#### Teil b



Punkteverteilung:

- 3 klassen → 1 Punkt.
- Attribute: 6 Punkte
- Methoden: 6 Punkte + 3 für die Parameter

#### Teil c



Punkteverteilung:

- 3 Objekte → 1

- 3 Nachrichten  $\rightarrow 3$
- Zuweisungen ignoriert  $\rightarrow 1$
- Parameter angegeben  $\rightarrow 1$