



Übung zum Objektorientierten Design (OOD)

Design

- Definition
- Prozess
- Prinzipien
- Methoden
 - SADT
 - OOD**
 - Jackson
- Notationen
- Aufgabe

- Auf der Vorlesungs-Homepage finden Sie drei Implementierungen von Parkscheinautomaten mit etwa folgender Funktionalität:
 - Einwerfen verschiedener Münzen
 - Optional: Einsetzen einer Geldkarte (bedingt Möglichkeit zur Wahl der Parkdauer)
 - Gebührenpflichtige Parkzeit: 8 bis 18 Uhr von Montag bis Freitag *
 - Die erste halbe Stunde kostet 25Ct, danach jede halbe Stunde 50Ct *
 - Maximale Parkdauer: 2 Stunden *
 - Keine Geldrückgabe: überschüssiges Geld wird auf die kommende gebührenpflichtige Periode angerechnet
 - Anzeige der bezahlten Parkdauer nach jedem Münzeinwurf
 - Lösen eines Tickets für die bezahlte Parkdauer oder Abbruch des Vorgangs mit Geldrückgabe
- *: Diese Eigenschaft muss parametrisierbar sein
- Wählen Sie einen der Parkautomaten aus
- Dokumentieren Sie Szenarien / Use Cases, die von dem gewählten Automaten unterstützt werden
- Entwickeln Sie nach dem Muster der [SIB / withdraw](#) ein Design mit den notwendigen Abläufen und Klassen