

OOD objektorientiertes Design

Programmarchitektur

Durch die Programmarchitektur wird der grundlegende Programmaufbau festgelegt. Beispielsweise sollte grundsätzlich, wie etwa beim MVC (Model-View-Controller)-Konzept, zwischen Benutzeroberfläche, Datenmodell und Anwendung unterschieden und diese Bereiche auch möglichst strikt getrennt werden.

Design-Pattern / Entwurfsmuster

Ein Entwurfsmuster oder Design-Pattern beschreibt ein beständig wiederkehrendes Problem und erläutert den Kern der Lösung, so dass diese Lösung beliebig oft angewendet werden kann.

OOD-Schritte:

- 1. Festlegen der Programmarchitektur*
- 2. Anwendungsfälle überprüfen und evtl. zusammenführen*
- 3. Design-Pattern bestimmen*
- 4. Klassendiagramm um Steuerkomponenten und Schnittstellen erweitern*
- 5. Zusammenspiel zwischen Steuerklassen und Funktionsklassen überprüfen*
- 6. Sprachspezifische Eigenarten berücksichtigen*

