

# Index

## Symbole

<<iterative>> 151  
<<parallel>> 151  
<<streaming>> 151

## A

Abhängigkeit 106  
abstrakte Datentypen 1  
abstrakte Fabrik 209  
abstrakte Klasse 16, 89  
abstraktes Szenario 35  
access 107  
Aggregation 13, 79, 221  
Akteur 36, 92  
Akteur-Rollen-Muster 200  
Aktion 140  
Aktivität 147, 181, 196  
Aktivitätsdiagramm 139  
Aktivitätsszenarien 271, 274  
Analysemodell 199  
Anwendungsfall 36 f., 63, 92, 197  
Anwendungsfallanalyse 190  
Anwendungsfallmodell 28  
Any Trigger 120  
Arbeitsgegenstand 192  
Arbeitsmittel 192  
Artefakt 181  
Assoziation 11, 21, 73  
attribuierte Assoziation 77  
Attribut 8, 21  
Aufgabenanalyse 256, 274  
Aufgabenmodell 191, 262 f.

## B

Bag 166  
Basismodell 7  
benutzerbezogene Perspektive 244  
Benutzermodell 191  
Beobachter 113  
Besucher 214  
Beteiligte 187  
Beziehung 187  
bidirektional 73  
bind 107  
Blattklasse 89  
Booch, Grady 31 ff.  
Botschaft 5, 8  
break-Operator 54

## C

C# 233  
CallTrigger 119  
Cameleon Reference Framework 261 f.  
Case-Tool 239  
ChangeTrigger 119  
Claims-Analyse 272  
Collaboration 187  
Composite 208  
Constraint 76  
construction 181  
CRC-Karten 186

## D

Datentypen 1  
Delegation 222  
derive 107  
Design Patterns 111  
Diskriminator 88  
dynamisches Binden 19  
dynamisches Modell 9

## E

Effektivität 246  
Effizienz 243, 246  
Eiffel 230 ff.  
Einfachvererbung 19  
Einführungsphase 181  
Eintritts- und Austrittspunkte 134  
elaboration 181  
Entitätsobjekt 70  
Entscheidungsknoten 156  
Entwurfsmuster 111  
Entwurfsphase 181  
expansion region 151  
exploratives Prototyping 179  
Extensions 39

## F

Forward-Engineering 185

## G

Gabelung 138  
Generalisation 221  
generische Klasse 96  
geordneter Menge 166  
Geschäftsobjektmodell 191  
Geschäftsprozess 63, 196  
Geschäftsvorfall 196  
Grenzobjekt 70  
guard 141

## H

Hierarchical Task Analysis 256  
HiFi (High Fidelity)-Prototypen 254  
horizontale Verfeinerung 46

## I

import 107  
Informationsszenarien 271  
innere Klasse 89  
Instanzen 9  
Interaktionsmodell 192  
Interaktionsoperator 50  
Interaktionsszenarien 271, 274  
interception 181  
Invarianz 227, 233  
Ist-Szenarien 269 ff., 274

## J

Jacobson, Ivar 31  
Java 233

## K

Kardinalität 12  
Klasse 7, 66  
Klassendiagramm 114, 164  
kombiniertes Fragment 50  
Komponente 103  
Komposition 13, 79  
Kompositum 208  
konkrete Klasse 16, 89  
konkretes Szenario 35  
Konstruktionsphase 181  
Kontravarianz 237 ff.  
Konzeptionsphase 181  
Kovarianz 229, 233, 239  
Kreuzung 136

## L

Lebenszyklusmodelle 177  
LoFi (Low Fidelity)-Prototypen 254  
loop 53

## M

main success scenario 39  
Marke 140  
Mealy-Automat 23, 26, 119  
Mehrfachvererbung 19, 221  
Menge 166  
Mengenverarbeitungsbereich 151  
merge 107  
Merkmal 68  
Metaklasse 20  
Methode 8  
modellbasierte Entwicklung 262  
modellbasierte Softwareentwicklung  
190  
Modell der Systemnutzung 9  
Modellierung 1  
– einer Klasse 3  
– eines Objektes 2  
Modellwelt 4  
Moore-Automat 27, 118  
Multiplizität 12, 98, 167

## N

nebenläufig 61  
neg-Operator 55

## O

Oberklasse 89  
Object Constraint Language 76, 163  
Object Management Group 32  
Objekt 1, 7, 66  
Objektdiagramm 90, 102  
Objektfluss 143  
Objektknoten 143  
objektorientierte Softwareentwicklung  
239

observer 113  
OCL 76, 163  
OMG 32  
OOSE 32

## P

package 99  
Paket 99  
parametrisierte Klasse 96  
Partizipation 249  
partizipatives Prototyping 179  
Persona  
– elastic Persona 275  
– kollaborative Persona 275  
– primäre Persona 275  
– sekundäre Persona 275  
– Zwei-Ebenen-Persona 275  
Personabeschreibungen 265, 278  
Personas 256, 264 ff., 275 ff., 287f.  
Pin 143  
Polymorphie 233  
Polymorphismus 6, 18  
private Attribute 234  
Problembereichsmodell 194  
Produktperspektive 243  
property 68  
Prototypen 248 ff., 253 ff., 269, 281 ff.,  
288  
Pseudozustände 133

## R

Rapid Prototyping 179  
Rational Unified Process 181  
Re-Engineering 185  
refine 107  
Reverse-Engineering 185  
Rolle 181  
Roundtrip-Engineering 240  
Rumbaugh, James 31  
RUP 181

## S

Schleifen in Sequenzdiagrammen 53  
 Schnittstelle 92  
 Schnittstellenklasse 92  
 sequence diagram 43  
 Sequenzdiagramm 45, 115  
 SignalTrigger 119  
 Softwareentwicklung 1, 177  
 Softwarequalität 245  
 Soll-Szenarien 269 ff., 274  
 spätes Binden 19  
 Spezialisierung 86  
 Spezifikationsphase 181  
 Stakeholder 38  
 Statechart 33  
 statisches Modell 9  
 Stereotyp 68, 102  
 Stereotyp <<access>> 102  
 Stereotyp <<bind>> 110  
 Stereotyp <<component>> 103  
 Stereotyp <<import>> 102  
 Stereotyp <<interface>> 92  
 Stereotyp <<structured>> 150  
 Steuerobjekt 70  
 Storyboards 253  
 Story-Splitting Patterns 252 f.  
 strukturierter Knoten 150  
 Systemgestaltung 249, 254, 269 ff., 277,  
 287  
 Szenarien  
 – Aktivitätsszenarien 245  
 – Informationsszenarien 245  
 – Interaktionsszenarien 272  
 – Ist-Szenarien 272  
 – Problemszenarien 272  
 – Soll-Szenarien 272  
 Szenario 34, 42, 92, 197, 225

## T

Terminator 139  
 TimeTrigger 120  
 Token 140  
 trace 107  
 transition 181

Trigger 120

typsicheres Programm 228, 239  
 typsichere Programmiersprache 228

## U

UML 31, 239  
 unidirektional 73  
 Unified Modeling Language 31  
 Unterbrechungsbereich 155  
 Usability 244 ff.  
 use 107  
 use case model 28  
 User-Centered Design 246 f.  
 User Experience 245  
 User Stories 251 f., 269

## V

Verantwortlichkeit 187  
 Vereinigung 138  
 Vererbung 6, 15, 86  
 Verzweigung 134  
 Visitor 214  
 V-Modell 182

## W

Wasserfallmodell 179  
 Workflow 181

## Z

Zufriedenheit 246  
 Zusicherung 76, 164  
 Zustand 256, 286  
 Zuständigkeitsbahn 144  
 Zustandsdiagramm 33, 118