

**UML 2 und Patterns
angewendet –
Objektorientierte Softwareentwicklung**

Inhalt nach Hauptthemen

Dieses Buch führt ein Thema schrittweise, über mehrere Kapitel verteilt ein, während sich die Fallstudien entfalten. Dies ist sinnvoll, führt aber zu einem Problem: Wie kann man das meiste Material über ein Hauptthema (z. B. OO-Entwurf) finden? Der Index ist eine Lösung, aber sehr feinkörnig; die folgende Liste stellt eine andere Lösung dar. Sie nennt unter einem Hauptthema jeweils die einschlägigen Kapitel und/oder Abschnitte:

Agile Verfahren:	2.7, 2.8, 14.1, 40,
Architektur:	13, 33, 34, 35, 39
Domänenmodellierung:	9, 13.6, 31
GRASP:	17, 25, 35.8, 35.9
GoF Design Patterns:	17.6, 26, 36, 37
Iterative Entwicklung:	2, 5, 8, 12, 40
OO-Analyse:	<i>Siehe Domänenmodellierung und Operation Contracts</i>
OO-Entwurf:	<i>Siehe GRASP und GoF Design Patterns sowie 14, 35</i>
Operation Contracts:	11, 18.2, 32
Patterns:	<i>Siehe GRASP und GoF Design Patterns sowie 17.6</i>
Programmierung:	20, 21
Projektmanagement:	<i>Siehe Agile Verfahren und iterative Entwicklung sowie 40</i>
Anforderungen:	<i>Siehe Use Cases sowie 5, 7, 12, 28, 29</i>
System-Sequenzdiagramme:	10, 18.2, 32,

Testen:	21
UML:	1.6, 6.17, 9, 10.4, 13.5, 15, 16, 28, 29, 30.5, 38
Unified Process:	2.8, 2.9, 40
Use Cases:	6, 10.5, 18.1, 30, 40.4