

22

Von der UML nach C++

Dieses Kapitel behandelt die folgenden Themen:

- Vererbung
- Interfaces
- Assoziationen
- Multiplizität
- Aggregation
- Komposition

Die Unified Modeling Language (UML) ist eine weit verbreitete grafische Beschreibungssprache für Klassen, Objekte, Zustände, Abläufe und noch mehr. Sie wird vornehmlich in der Phase der Analyse und des Softwareentwurfs eingesetzt. Auf die UML-Grundlagen wird hier nicht eingegangen; dafür gibt es gute Bücher wie [Oe13]. Hier geht es darum, die wichtigsten UML-Elemente aus Klassendiagrammen in C++-Konstruktionen, die der Bedeutung des Diagramms möglichst gut entsprechen, umzusetzen. Die vorgestellten C++-Konstruktionen sind Muster, die als Vorlage dienen können. Diese Muster sind nicht einzigartig, sondern nur Empfehlungen, die Umsetzung zu gestalten. Im Einzelfall kann eine Variation sinnvoll sein.

22.1 Vererbung

Über Vererbung als »ist ein«-Beziehung ist in diesem Buch schon einiges gesagt worden, das hier nicht wiederholt werden muss. Sie finden alles dazu in Kapitel 6. Die Abbildung 22.1 zeigt das zugehörige UML-Diagramm.



Abbildung 22.1: Vererbung (»ist ein«-Beziehung)

In vielen Darstellungen wird die Oberklasse oberhalb der abgeleiteten Unterklasse dargestellt; in der UML ist aber nur der Pfeil mit dem Dreieck entscheidend, nicht die relative Lage. In C++ wird Vererbung syntaktisch durch »: public« ausgedrückt:

Listing 22.1: Syntaktische Repräsentation der Vererbung

```

class Unterklasse : public Oberklasse {
    // ... Rest weggelassen
};
  
```

22.2 Interface anbieten und nutzen

Interface anbieten

Abbildung 22.2 zeigt das zugehörige UML-Diagramm. Die Klasse Anbieter implementiert das Interface Schnittstelle-X. Bei der Vererbung stellt die abgeleitete Klasse die Schnittstelle der Oberklasse zur Verfügung. Insofern gibt es eine Ähnlichkeit, auch gekennzeichnet durch die gestrichelte Linie im Vergleich zum vorherigen Diagramm.

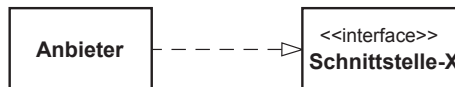


Abbildung 22.2: Interface-Anbieter

Die Ähnlichkeit wird in der Umsetzung nach C++ abgebildet: Anbieter wird von dem Interface SchnittstelleX¹ abgeleitet. Um klarzustellen, dass es um ein Interface geht, soll SchnittstelleX abstrakt sein. Das Datenobjekt d wird nicht als const-Referenz übergeben, weil service() damit auch die Ergebnisse an den Aufrufer übermittelt. Ein einfaches Programmbeispiel finden Sie im Verzeichnis *cppbuch/k22/interface*.

¹ Die UML erlaubt Bindestriche in Namen, C++ nicht.

Listing 22.2: Schnittstellenklasse

```

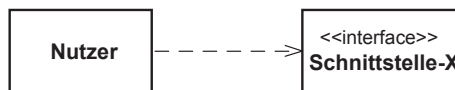
class SchnittstelleX {
public:
    virtual void service(Daten& d) = 0;           // abstrakte Klasse
    virtual ~SchnittstelleX() = default;        // virtueller Destruktor
    SchnittstelleX() = default;
    SchnittstelleX(const SchnittstelleX&) = default;
    SchnittstelleX& operator=(const SchnittstelleX&) = default;
};

class Anbieter : public SchnittstelleX {
public:
    void service(Daten& d) {
        // ... Implementation der Schnittstelle
    }
};

```

Interface nutzen

Bei der Nutzung des Interfaces bedient sich der Nutzer einer entsprechenden Methode des Anbieters. Die Abbildung 22.3 zeigt das zugehörige UML-Diagramm.

**Abbildung 22.3:** Interface-Nutzer

Ein Nutzer muss ein Anbieter-Objekt kennen, damit der Service genutzt werden kann. Aus diesem Grund wird in der folgenden Klasse bereits dem Konstruktor von Nutzer ein Anbieter-Objekt übergeben, und zwar per Referenz, nicht per Zeiger. Der Grund: Zeiger können NULL sein, aber undefinierte Referenzen gibt es nicht.

Listing 22.3: Nutzer der Schnittstelle

```

class Nutzer {
public:
    Nutzer(SchnittstelleX& a)
    : anbieter(a) {
        daten = ...
    }

    void nutzen() {
        anbieter.service(daten);
    }

private:
    Daten daten;
    SchnittstelleX& anbieter;
};

```

Warum wird die Referenz oben nicht als `const` übergeben? Das kann je nach Anwendungsfall sinnvoll sein oder auch nicht. Es hängt davon ab, ob sich der Zustand des Anbieter-Objekts durch den Aufruf der Funktion `service(daten)` ändert. Wenn ja, zum Beispiel durch interne Protokollierung der Aufrufe, entfällt `const`.

22.3 Assoziation

Eine Assoziation sagt zunächst einmal nur aus, dass zwei Klassen in einer Beziehung (mit Ausnahme der Vererbung) stehen. Die Art der Beziehung und zu wie vielen Objekten sie aufgebaut wird, kann variieren. In der Regel gelten Assoziationen während der Lebensdauer der beteiligten Objekte. Nur kurzzeitige Verbindungen werden meistens nicht notiert. Ein Beispiel für eine kurzzeitige Verbindung ist der Aufruf `anbieter.service(daten)`; oben: `anbieter` kennt durch die Parameterübergabe das Objekt `daten`, wird aber vermutlich die Verbindung nach Ablauf der Funktion lösen.

Einfache gerichtete Assoziation

Das UML-Diagramm einer einfachen gerichteten Assoziation sehen Sie in der Abbildung 22.4.



Abbildung 22.4: Gerichtete Assoziation

Mit »gerichtet« ist gemeint, dass die Umkehrung nicht gilt, wie zum Beispiel die Beziehung »ist Vater von«. Falls zwar Klasse1 die Klasse2 kennt, aber nicht umgekehrt, wird dies durch ein kleines Kreuz bei Klasse1 vermerkt. Es kann natürlich sein, dass eine Beziehung zwischen zwei Objekten *derselben* Klasse besteht. Im UML-Diagramm führt dann der von einer Klasse ausgehende Pfeil auf dieselbe Klasse zurück. In C++ wird eine einfache gerichtete Assoziation durch ein Attribut `zeigerAufKlasse2` realisiert:

Listing 22.4: Gerichtete Assoziation: Klasse1 kennt Klasse2

```

class Klasse1 {
public:
    Klasse1() {
        : zeigerAufKlasse2(nullptr) {
    }

    void setKlasse2(Klasse2* ptr2) {
        zeigerAufKlasse2 = ptr2;
    }
private:
    Klasse2* zeigerAufKlasse2;
};
  
```

Ein Zeiger ist hier besser als eine Referenz geeignet, weil es sein kann, dass das Kennenlernen erst nach dem Konstruktoraufwurf geschieht.

Gerichtete Assoziation mit Multiplizität

Die Multiplizität, auch Kardinalität genannt, gibt an, zu wie vielen Objekten eine Verbindung aufgebaut werden kann. In Abbildung 22.5 bedeutet die 1, dass jedes Objekt der Klasse2 zu genau einem Objekt der Klasse1 gehört. * bei Klasse2 besagt, dass einem Objekt der Klasse1 beliebig viele (auch 0) Objekte der Klasse2 zugeordnet sind.

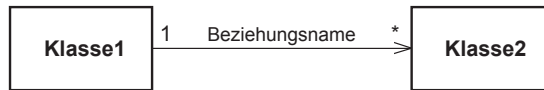


Abbildung 22.5: Gerichtete Assoziation mit Multiplizitäten

Im folgenden C++-Beispiel entspricht Fan der Klasse1 und Popstar der Klasse2. Ein Fan kennt N Popstars. Die Beziehung ist also »kennt«. Der Popstar hingegen kennt seine Fans im Allgemeinen nicht. Um die Multiplizität auszudrücken, bietet sich ein vector an, der Verweise auf Popstar-Objekte speichert. Wenn die Verweise eindeutig sein sollen, ist ein set die bessere Wahl.

Listing 22.5: Gerichtete Assoziation mit Multiplizität: Ein Fan kennt Popstars, aber nicht umgekehrt.

```

class Fan {
public:
    void werdeFanVon(Popstar* star) {
        meineStars.insert(star);           // zu insert() siehe Seite 841
    }

    void denKannsteVergessen(Popstar* star) {
        meineStars.erase(star);          // Rückgabewert ignoriert
    }
    // Rest weggelassen

private:
    std::set<Popstar*> meineStars;
};
  
```

Die Objekte als Kopie abzulegen, also Popstar als Typ für den Set statt Popstar* zu nehmen, hat Nachteile. Erstens ist es wenig sinnvoll, die Kopie zu erzeugen, wenn es doch das Original gibt, und zweitens kostet es Speicherplatz und Laufzeit. Es gibt nur einen Vorteil: Es könnte ja sein, dass es das originale Popstar-Objekt nicht mehr gibt, zum Beispiel durch ein delete irgendwo. Ein noch existierender Zeiger wäre danach auf eine undefinierte Speicherstelle gerichtet. Eine noch existierende Kopie könnte als Wiedergänger auftreten.

Einfache ungerichtete Assoziation

Eine ungerichtete Assoziation wirkt in beiden Richtungen und heißt deswegen auch bidirektionale Assoziation. Die Abbildung 22.6 zeigt das UML-Diagramm.