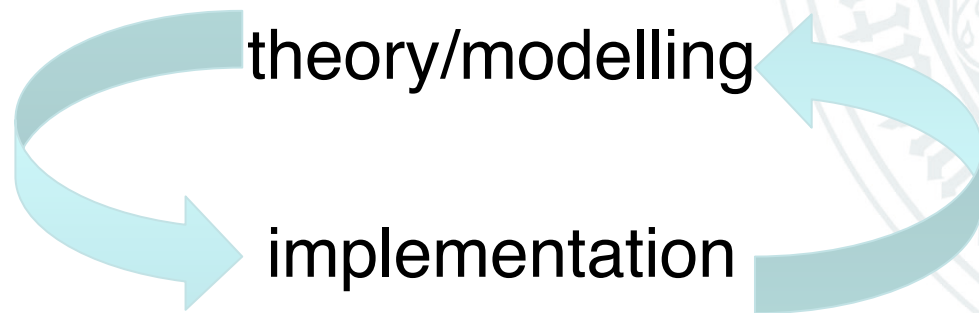


# Softwaretechnologie für Fortgeschrittene Woche 3 Modellierung

(with contributions from Christian-Emil Ore, Jon Holmen, and other colleagues at the Unit for Digital Documentation, University of Oslo and from Martin Dörr and Stephen Stead, CIDOC-CRM SIG)



# Development and modelling



Theoretical model  
*model for*

Empirical model  
*model of*

*comparison  
calibration  
verification*

*deduction*

*induction*

Generating  
knowledge

*comparison  
evaluation*



*created object*

*modelled object*

*Thanks to Oliver Nakoinz for inspiration*



## II 0. UML 2.0 (2003 / 04 ff.)

UML ist eine Sammlung von "*graphischen Sprachen*", d.h. Regelsystemen für die Konstruktion graphischer Schemata, die:

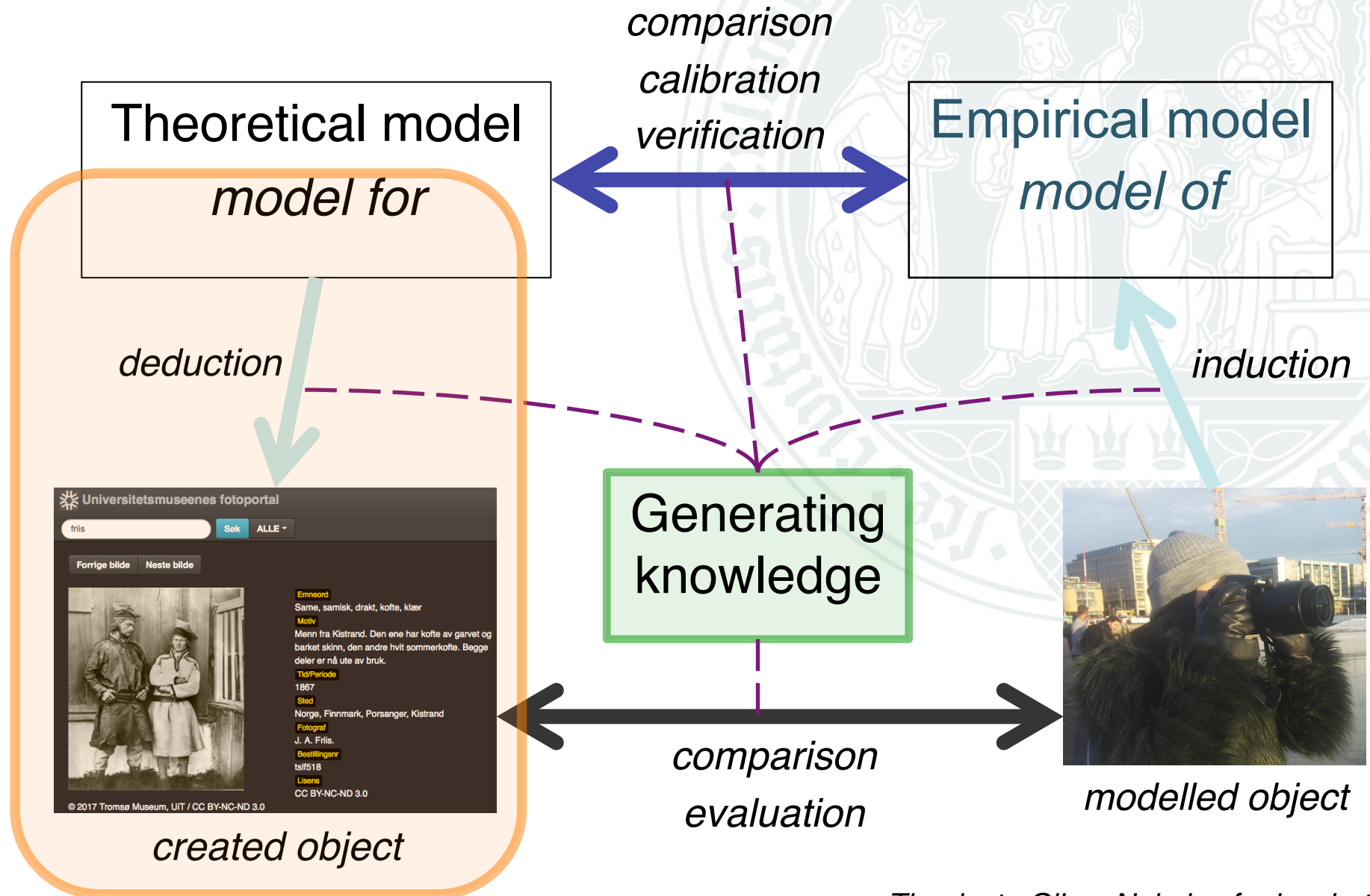
- ❖ unterschiedliche Perspektiven von Anforderungen an Systeme und Entwürfen von Systemteilen, sowie deren Zusammenwirken darstellen,
- ❖ einander dabei überlappen können und
- ❖ unabhängig voneinander verwendet werden können.

Am wichtigsten:

- ❖ Klassenmodelle beschreiben den strukturellen Aufbau eines Systems,
- ❖ Anwendungsfallmodelle (Use Cases) beschreiben die Interaktion mit dem System aus Benutzersicht.



# The role of UML



Thanks to Oliver Nakoinz for inspiration

# Library examples

<http://www.programsformca.com/2012/03/uml-diagrams-library-mgmt-system.html>

