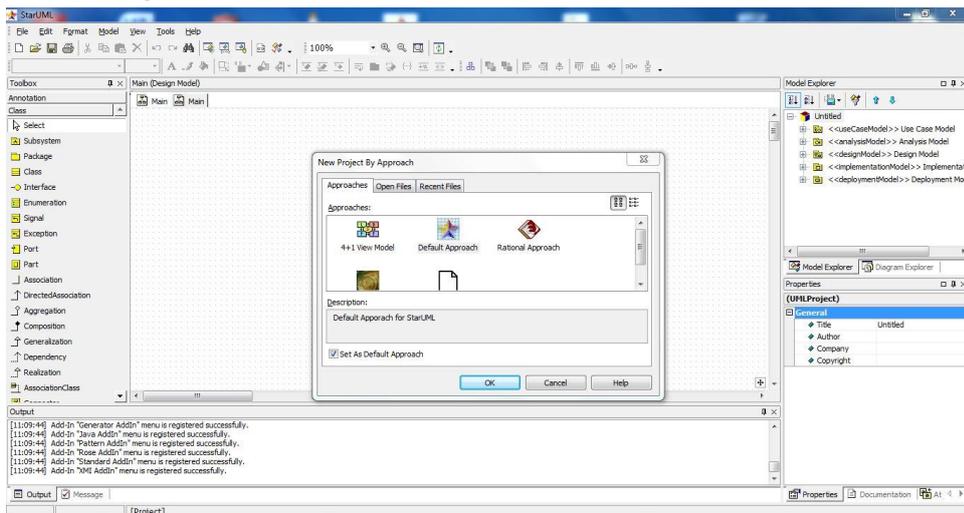


## Stundenprotokoll vom 10. -17. September 2012

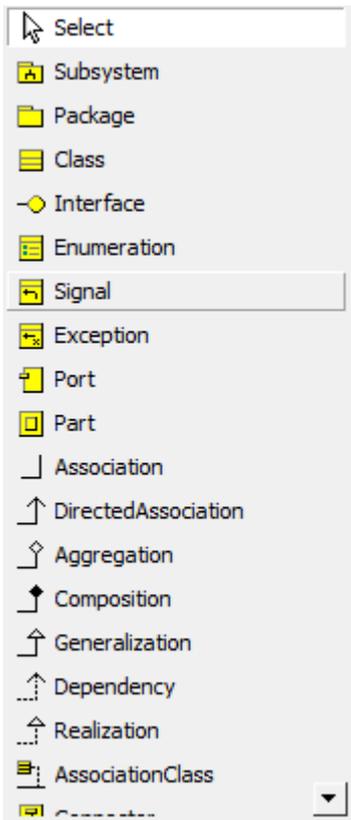
Es ist weiterhin unser Ziel das sich bewegende Auto, ohne Bewegungstween in der Szene, mit Hilfe des Movieclipsymbols zu erstellen.



Doch bevor wir mit Flash weiter arbeiten, betrachten wir die verschiedenen Beziehungen der Symbole untereinander. Dafür benutzen wir das Open-Source Programm StarUML (Downloadlink unten). Ich werde nun die Grundlagen von StarUML etwas genauer erläutern (ausführliche englische Dokumentation unten(mein Erklärungen sollten aber für unsere bisherigen Zwecke reichen)). Wenn wir das Programm starten, sieht es so aus:

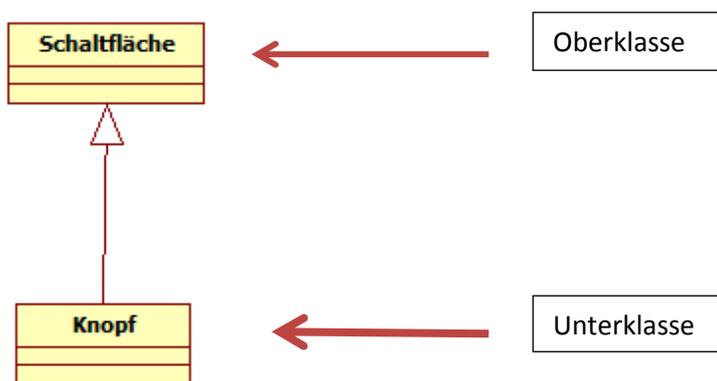


Nun klicken wir auf die Schaltfläche „OK“ um ein neues Dokument anzulegen. Man hat links verschiedene Optionen für sein Diagramm. Dabei ist zu beachten, dass hier Symbole Klassen heißen.

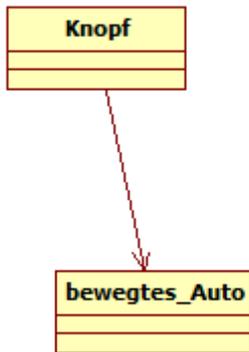


Wir können jetzt ein Symbol/ eine Klasse erstellen, indem wir auf „Class“ drücken und dann auf eine beliebige Stelle in unserem Diagramm (große gepunktete Fläche in der Mitte). Den Namen ändert man durch einen Doppelklick auf den Standardnamen. Zwischen zwei Klassen kann man Beziehungen ziehen, indem man auf eine Beziehung links klickt und die passenden Klassen miteinander verbindet. Wir werden künftig folgenden Beziehungen benutzen:

-Ist-ein-Beziehung (generalization)



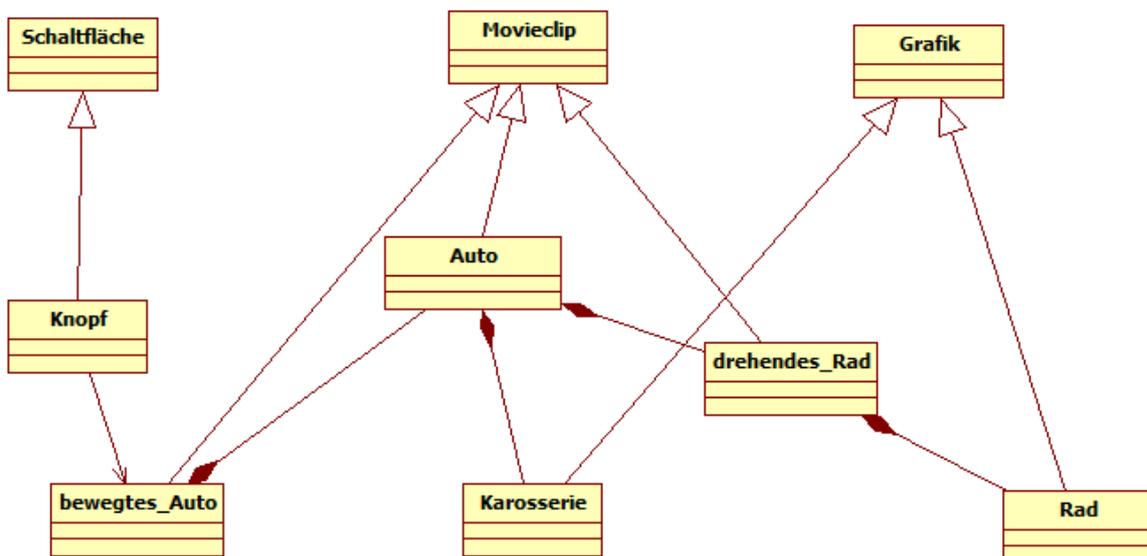
-Kennt-ein-Beziehung (association)



-Hat-ein-Beziehung (composition)



Arbeitsauftrag war es nun ein vorgegebenes Diagramm zu unserem Auto mit den passenden Beziehungen zu ergänzen. Das Ergebnis sah dann so aus:



Links (natürlich alles virenfrei):

-[StarUML Download](#)

-[Dokumentation](#)