





| Klasse                        | Aufgaben   | Attribute                                     | kennt (dauerhaft)  |
|-------------------------------|--|---|--|
| Spieler_GUI<br>«boundary»     | bestenlisteAbrufen()<br>erfrageSpielvariante(): String<br>waehleSpielvariante(String)<br>zeigeBestenliste(<br>ScoreVerwaltung, String)<br>zeigeAnrede(String)<br>zeigeScore(String, Date, int) |   | System_Strg (Ja)<br>ScoreVerwaltung (?)<br>[Score (?)]                                     |
| System_Strg<br>«control»      | erzeugeBestenliste()   |   | Spieler_GUI (Ja)<br>Bestenliste_Strg (?)<br>TS_API (Ja)<br>Spieler (Ja)                    |
| Bestenliste_Strg<br>«control» | New(Spieler_GUI)<br>erzeugeBestenliste(Spieler,<br>String, TS_API)<br>delete()   |   | Spieler_GUI (Ja *1)<br>TS_API (?)<br>Bestenliste (?)<br>ScoreVerwaltung (?)<br>Spieler (?) |
| TS_API<br>«boundary»          | getBestenliste(Spieler,<br>String): <scores> *2  |   | Spieler (?)  |
| Bestenliste<br>«entity»       | einfügenDaten(<scores> *2)<br>sortiere()<br>getBestenlisteDaten():Score<br>Verwaltung<br>delete()  |   | ScoreVerwaltung(Ja)  |
| Spieler<br>«entity»           | getSpielerName(): String   | name: String                                  |  |
| Score<br>«entity»             | getDatum(): Datum<br>getScore(): Int<br>delete()   | name: String<br>datum:<br>Datum<br>score: Int |  |
| ScoreVerwaltung<br>«entity»   |  |   | Score (Ja)   |

\*1 Konstruktor erzeugt dauerhafte Bekanntschaft (nicht in der Vorlesung)

\*2 Datenformat noch nicht bekannt – könnte z.B. XML sein