Interface in Klassendiagrammen

Interfaces stellen eine Besonderheit in Klassendiagrammen dadurch dar, dass diese keine Attribute enthalten darf. Generell werden mit einem Interface, zu deutsch Schnittstelle, nur die Methoden und ihre Parameter beschrieben, die von anderen Klassen implementiert werden sollen. Bei der Darstellung ist zu beachten, dass über dem Namen des Interface auch der Begriff »interface« in zwei spitzen Klammen steht. Außerdem werden alle Methoden kursiv dargestellt, um zu zeigen, dass sie keinen Methodenrumpf haben.

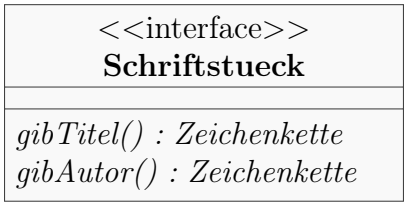


Abbildung 1: Darstellung eines Interface für ein Schriftstück im Klassendiagramm

Ein Interface wird von anderen Klassen implementiert, indem sie die Methodendefinitionen des Interface auch mit einem Methodenrumpf erweitern. So wird festgelegt, wie die Methode genau arbeitet. Wenn innerhalb eines Klassendiagramms eine solche Implementierung angegeben werden soll wird dieses durch einen Vererbungspfeil gemacht, der gestrichelt wird.

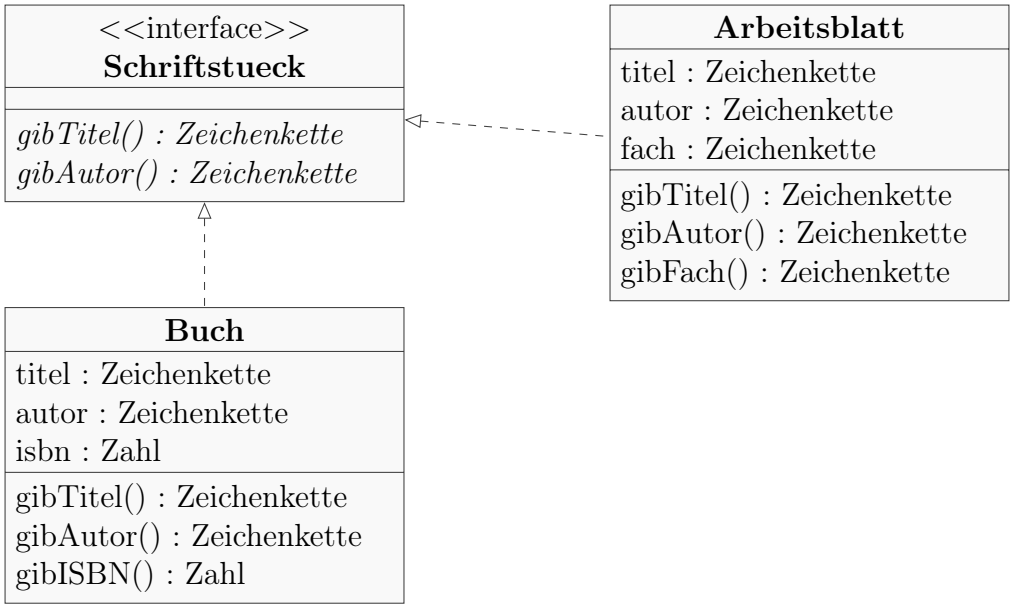


Abbildung 2: Zwei Klassen implementieren das Interface Schriftstueck