



7.1 Vernetzte Informationsstrukturen - Internet

Objekt der Klasse **Verweisziel**:
Legt fest, wohin gewechselt werden soll.

Objekt der Klasse **Verweis**:
Zielt auf eine bestimmte Stelle.

Dokumente, die über Verweise miteinander verbunden sind, bilden eine **Hyperstruktur**.

z.B. auf den Mathebereich einer Schulhomepage

z.B. <http://www.lugy.de/mathe>

7.2 Austausch von Informationen - E-Mail

Objekt der Klasse **Nachricht**:
Elektronisch übermittelte Nachrichten.
Attribute dieser Klasse: Absender, Empfänger, Betreff, Nachrichtentext, ...
Methoden dieser Klasse: Senden(), Antworten(), Weiterleiten(),...

Objekt der Klasse **Anhang**:
Eine Nachricht kann diese Objekte enthalten (es handelt sich um angehängte Dateien)

z.B. Nachricht
Absender: xxxx@mail.de
Empfänger: yyyy@mail.de
Betreff: Einladung
Nachrichtentext: Ich möchte dich...

Der Anhang kann z.B. ein Bild sein.

7.3 Beschreibung von Abläufen durch Algorithmen

Algorithmus:
Endliche Folge aus eindeutigen und ausführbaren Anweisungen

z.B. PC-Programm "**Robot Karol**":
Karol ist ein Objekt der Klasse **Roboter**, der die **Attribute** "Position", "Blickrichtung" usw. besitzen kann.
Es gibt ein Objekt der Klasse "Welt".
Diese "Welt" enthält wiederum verschiedene Objekte, z.B. aus den Klassen "Ziegel", "Quader" usw.
Ein "Ziegel" kann die Attribute "PositionX", "PositionY" usw. besitzen.

Karol hat zahlreiche Methoden, er kann sich z.B. drehen, bewegen, Ziegel ablegen,...

Ein **Algorithmus** kann so aussehen:
Hinlegen()
Schritt()
...