

Objektspiel

Das Objektspiel kann für verschiedene Dinge im Bereich der objektorientierten Modellierung eingesetzt werden. So können mit ihm z. B. die Grundlagen für ein Sequenzdiagramm gelegt werden oder eine Modellierung überprüft werden.

Beim Spiel übernehmen Personen die Rolle von Objekten aus der Modellierung. Im Verlauf des Spiels wird eine Situation aus der Modellierung Schritt für Schritt durchgegangen, wobei die Objekte entsprechend agieren müssen. Zur Verdeutlichung erhalten die Objekte eine beschriftete Objektkarte. Auf der Vorderseite sind der Bezeichner des Objekts und die Bezeichner für die Methoden notiert. Auf der Rückseite ist Platz für die Attributbezeichner mit ihren Attributwerten.

Regeln

- Je nach Vereinbarung reagieren die Objekte selbstständig oder ein »Erzähler« liest schrittweise die Abfolge vor.
- Objekte können nur verbal mit Hilfe ihrer Methoden miteinander kommunizieren. Dabei ist z. B. folgende Form zu wählen: »Ich ... rufe bei ... die Methode ... auf.«
- Änderungen an Attributwerten werden so notiert, dass der vorherige Wert durchgestrichen und der neue Wert dahinter geschrieben wird.
- Es kann nur auf Grundlage der Attributwerte gehandelt und geantwortet werden.
- Beziehungen zwischen Objekten werden mit Hilfe von Bändern verdeutlicht, die an den Objektkarten angeklebt werden. Bei gerichteten Beziehungen wird an das Band noch zusätzlich ein Pfeil gehängt.
- Objekte können nur mit Objekten kommunizieren, zu denen sie eine direkte Beziehung haben oder sie müssen über andere Objekte kommunizieren.

Alle nicht am Objektspiel beteiligten Personen haben die Aufgabe, den Ablauf genau zu protokollieren. Dazu füllen sie eine Tabelle mit folgenden Spalten aus:

Aktion von	an wen	Aktion	Parameter	Rückgabe	Bemerkung

