



# Dokumentation der Klasse "Anwendung"

Klassenname	Anwendung
Oberklasse	
Beschreibung	Anwendung ist eine abstrakte Klasse als Basis für alle weiteren Anwendungen. Sie besitzt bereits einen Bildschirm, eine Maus und eine Tastatur
Bezugsklassen	Bildschirm, Maus, Tastatur
Unterklassen	<p>Bei der Realisierung von weiteren Anwendungen als Unterklasse muss insbesondere die abstrakte Methode <code>fuehreAus</code> überschrieben werden. Die Dienste <code>init</code> und <code>gibFrei</code> müssen aufgerufen werden.</p> <p>Nur in einer Unterklasse darf auf die oben aufgeführten Bezugsobjekte über die Namen <code>"hatBildschirm"</code>, <code>"hatTastatur"</code> und <code>"hatMaus"</code> zugegriffen werden.</p>
Protokoll	<p><b>Auftrag</b> <code>init</code> <i>nachher</i> Die Anwendung ist initialisiert. Sie besitzt einen Bildschirm, eine Tastatur und eine Maus, die alle initialisiert sind.</p> <p><b>Auftrag</b> <code>fuehreAus</code> <i>nachher</i> (Dieser Dienst ist abstrakt und muss in den Unterklassen überschrieben werden.)</p> <p><b>Auftrag</b> <code>gibFrei</code> <i>nachher</i> Der Bildschirm, die Maus und die Tastatur wurden freigegeben. Die Anwendung steht nicht mehr zur Verfügung.</p>