

# Projektowanie i programowanie obiektowe II

## UML: diagramy struktur

mgr inż. Krzysztof Rewak

4 marca 2018

### 1 Zunifikowany język modelowania

Należy odpowiedzieć na pytania:

- jaka jest różnica między diagramem klas a diagramem obiektów?
- jaki kształt przyjmuje reprezentacja klasy?
- co oznaczają dodane do atrybutów modyfikatory +, #, - i ~?
- czym są:
  - zależności?
  - agregacje?
  - asocjacje?
  - generalizacje?
  - kompozycje?

### 2 Zadanie

Należy:

- pobrać ze swojego repozytorium jeden z programów (od laboratorium piątego i wzwyż) zaimplementowanych na zajęciach z Projektowania i programowania obiektowego I: <http://pwsz.rewak.pl/kursy/1>;
- zastanowić się nad diagramem klas wybranego projektu; warto przejrzeć przykładowe diagramy na stronie <https://www.uml-diagrams.org/class-diagrams-examples.html>
- za pomocą narzędzia draw.io lub innego utworzyć diagram klas dla wybranego projektu;
- gotowy schemat (najlepiej w formie graficznej oraz XML) dołączyć do repozytorium Git; zalecane jest uporządkowanie zadań w odpowiadającym im katalogach

#### 2.1 Praca z repozytorium

Aby nie generować nieporozumień i problemów:

- proszę o utworzenie nowego repozytorium i nazwanie go PP02 - Imię Nazwisko;
- repozytorium powinno być prywatne (najlepiej służy do tego Bitbucket);
- należy udostępnić repozytorium prowadzącemu zajęcia (adres jest dostępny na stronie internetowej w zakładce *Kontakt*);
- zaleca się utworzenie osobnych katalogów dla kolejnych zadań.