

Projektowanie i programowanie obiektowe II

UML: diagramy zachowań

mgr inż. Krzysztof Rewak

26 marca 2018

1 Zunifikowany język modelowania

Należy odpowiedzieć na pytania:

- jakie figury oznaczają jakie czynności w diagramach czynności?
- jakie jest zastosowanie diagramów przypadków użycia?
- czy diagram stanów można zaprojektować dla każdego programu?
- do czego służą diagramy interakcji?

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 zachowań wybranego projektu; warto przejrzeć przykładowe diagramy:
 - <https://www.uml-diagrams.org/activity-diagrams.html>
 - <https://www.uml-diagrams.org/state-machine-diagrams.html>
 - <https://www.uml-diagrams.org/use-case-diagrams.html>
 - <https://www.uml-diagrams.org/sequence-diagrams.html>
- za pomocą narzędzia draw.io utworzyć diagram zachowań dla wybranego projektu;
- gotowy schemat (najlepiej w formie graficznej oraz XML) dołączyć do repozytorium Git; zalecane jest uporządkowanie zadań w odpowiadającym im katalogach