

**Laborator 4 – Termen limită: laboratorul curent (grupe de maxim 4 persoane)**

**Tematica Laboratorului:**

1. Reverse Engineering
2. Diagrame UML: Diagrame de Secvență, Diagrame de Colaborare
3. Coordonarea echipei

**Problema [punctaj 20 puncte]**

- 1) Pe o temă pe care o stabiliți la laborator, implementați pentru ea în Java clasele de bază. **(4 puncte)**
- 2) După compilarea acestora și obținerea fișierelor “.class”, folosiți DJ Decompiler, JAD sau alt tool asemănător, pentru a obține la loc fișierele “.java”. Importați în ArgoUML aceste fișiere și cu ajutorul lor realizați diagramele de clasă. În stabilirea punctajului se va ține cont de complexitatea implementărilor și de identificarea corectă a claselor. **(4 puncte)**
- 3) Pentru aceeași temă realizați **diagramele de secvență și de colaborare**. În stabilirea punctajului se va ține cont de identificarea corectă a obiectelor și a secvențelor de mesaje care circulă între ele. **(8 puncte)**
- 4) O persoană din cele 4 va coordona membrii echipei și va sincroniza munca acestora. **(4 puncte)**

Bonus **4 puncte** pentru cei care surprind cat mai multe aspecte (ramificații, iterații, etc.).