Ingineria Programării – Lab02

Laborator 2 – Termen limita: laborator curent – timp de lucru 1 oră - (grupe de maxim 4)

Tematica Laboratorului:

1. Ingineria cerințelor: Actori, Scenarii de utilizare

2. Diagrame UML: Diagrame de clase

3. Lucrul în echipă: Comunicare, Sincronizare

4. Mod de lucru: în cazul că membrii grupei decid distribuția egală a punctajului, coordonatorul de laborator va decide cine va prezenta soluțiile săptămâna următoare.

Problema 1 [punctaj 10 puncte]

Pe o tematică pe care o primiți la laborator, realizați "Fișa Cerințelor" pe modelul prezentat la curs. În stabilirea punctajului se va ține cont de complexitatea "Fișei Cerințelor", de identificarea corectă a posibililor actori și de modul în care se fac *Scenariile de Utilizare*. Bonus 1 punct pentru cei care termină primii.

Problema 2 [punctaj 10 puncte]

Pentru "Fișa Cerințelor" creată la Problema 1 de mai sus realizați diagramele de clase. În stabilirea punctajului se va ține cont de identificarea corectă a claselor și de stabilirea relațiilor dintre ele. Bonus 1 punct cei care termină primii.

Linkuri utile:

Dorel Lucanu, POO, POO – Principii (Relaţii de generalizare, asociere, compoziţie): http://thor.info.uaic.ro/~dlucanu/cursuri/poo/resurse/principiiPOO.pps