

2. UML este un limbaj de modelare generalizat standardizat in domeniul ingineriei software, care ne permite vizualizarea aspectelor unui sistem software folosind concepte orientate obiect.

3. Modelele sunt abstractizari ale sistemelor care ne permit descrierea acestora intr-un mod elegant si eficient. Reprezinta imaginea simplificata a unui sistem, fara a captura toate detaliile inutile, doar pe cele esentiale.

5. Tipuri de diagrame prezentate:

- class
- object
- package
- component
- composition structure
- deployment
- profile
- use case
- state machine
- activity
- sequence
- communication
- timing
- interaction overview

Cele mai importante tipuri de diagrame sunt use case, class, state machine, sequence si activity. Toate sunt utilizate in modelarea sistemelor software, dar unele sunt structurale(class) si celelalte comportamentale.

6. Class diagram - folosita pentru a specifica structurile de date si obiecte ale unui sistem, se bazeaza pe conceptele de clasa, generalizare si asociere

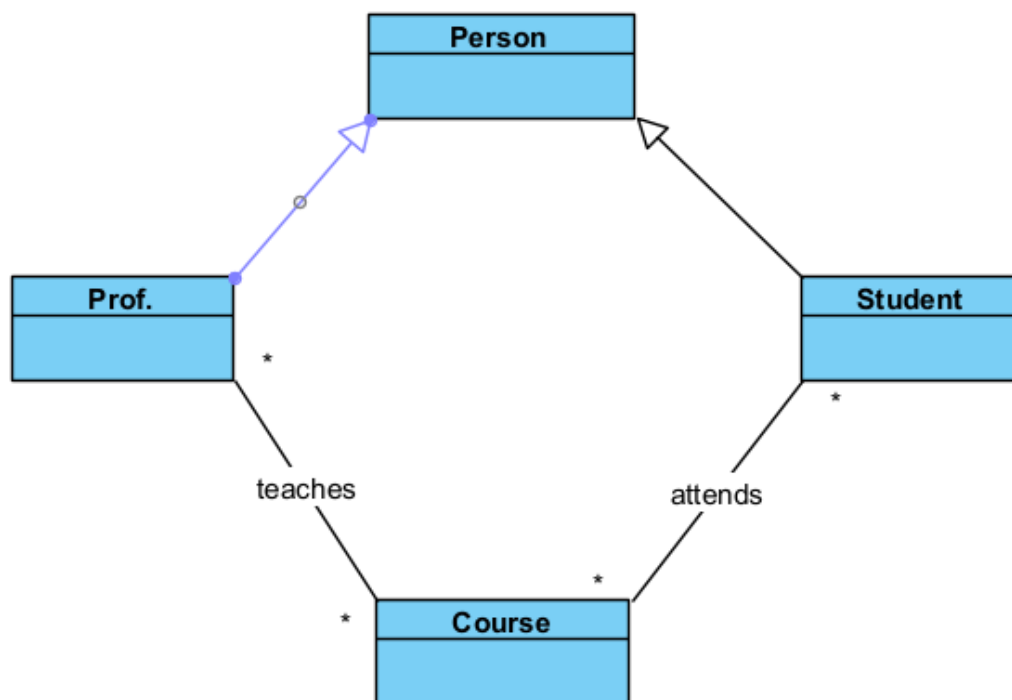
Use case diagram - folosita pentru a defini obiectivele pe care un sistem trebuie sa le indeplineasca

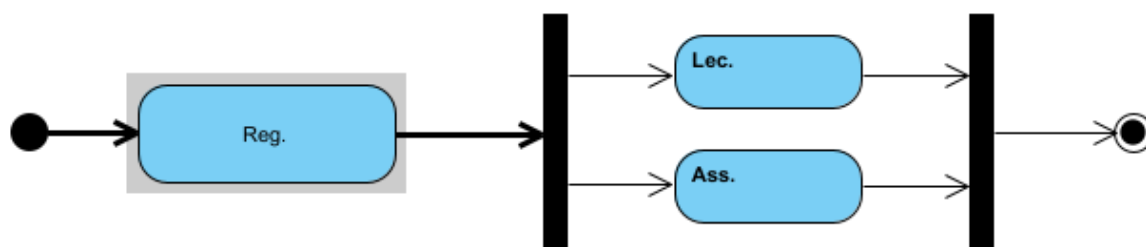
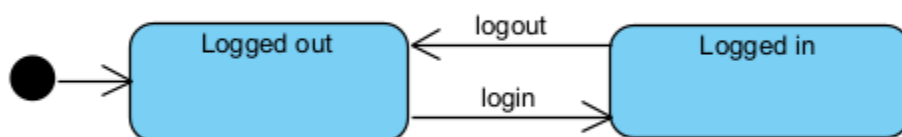
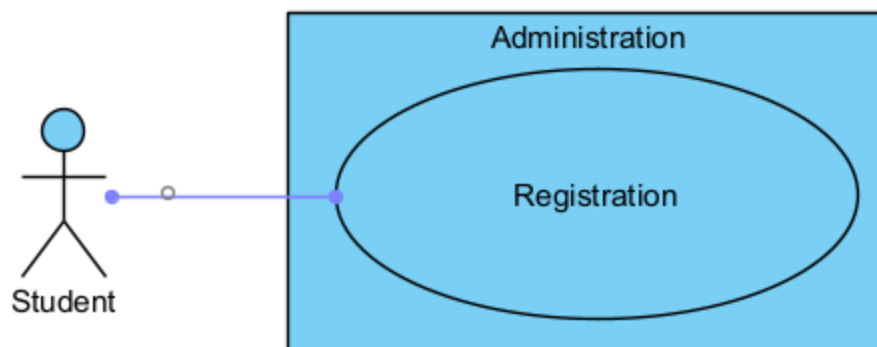
State machine diagram - folosita pentru a descrie starile prin care un obiect poate trece in urma diferitelor evenimente

Sequence diagram - folosita pentru a descrie diferite interactiuni dintre obiecte, focalizandu-se pe ordinea cronologica

Activity diagram - folosita pentru a descrie procese care depind de evenimente

4.







7.

