

10

Návrh

Návrh tried, dátový model, GUI

- Testík
- Návrh
 - Návrh tried
 - Dátový model
 - GUI
- Práca na projekte

Návrh tried

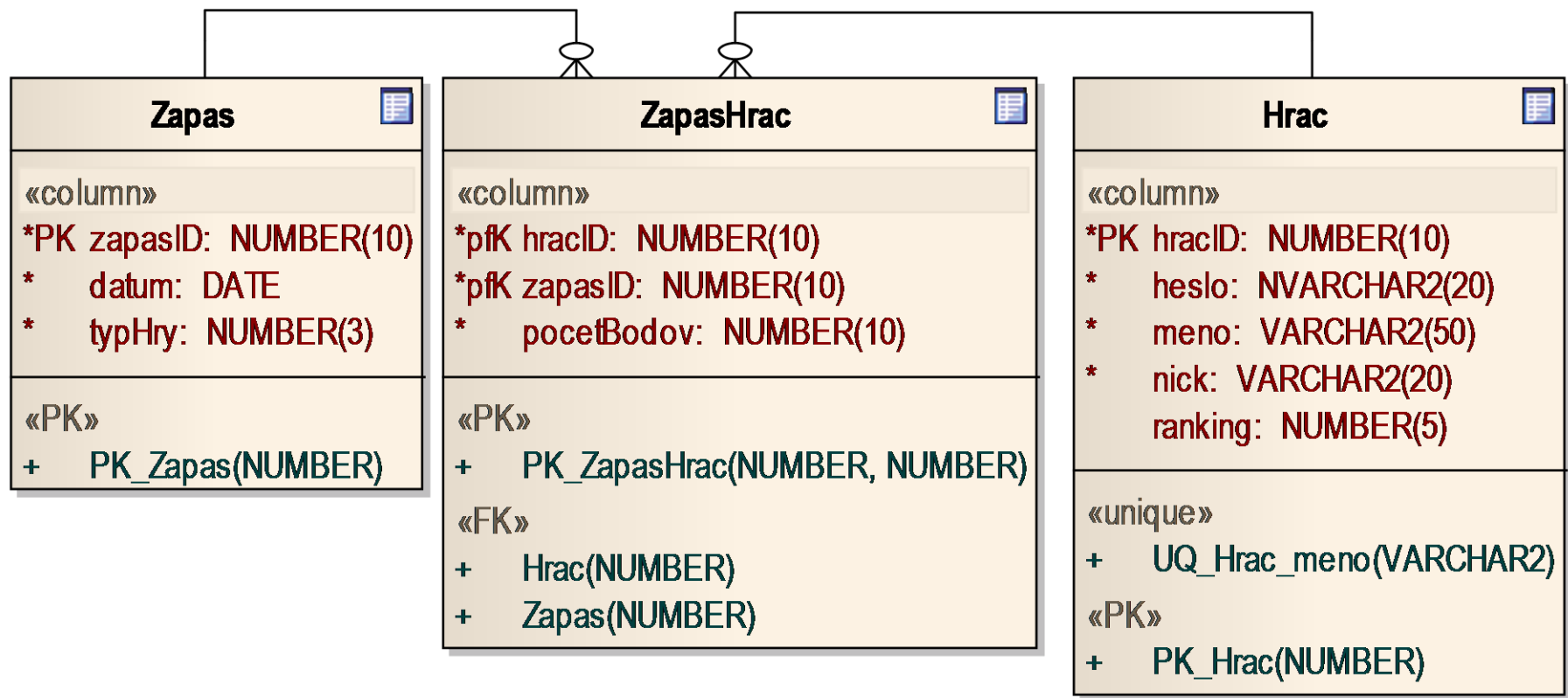
- Vybrať jeden balíček analytických tried
- Transformovať ho na návrhový model
 - Zachovanie aj pôvodného analytického modelu
- Upraviť na návrhový model
 - Doplniť privátne atribúty a ich typy
 - Doplniť metódy
- Použiť návrhové vzory?

SkokovaHra
<ul style="list-style-type: none">- faza: FazaHry- image: Image {readOnly}- jePauza: bool- maxPocetHracov: byte {readOnly}- minPocetHracov: byte {readOnly}- nazov: String {readOnly}- pocetHracov: byte
<ul style="list-style-type: none">+ Aktivuj(pocetHracov :byte) : bool+ DajIkonu() : Image+ DajLimitHracov(max :byte*, min :byte*) : void+ DajNazov() : String- DajPocetHracov() : byte+ HracOdstupil() : bool+ JeKoniec() : bool- NastavDIheSkoky() : void- NastavPocetHracov(pocet :byte) : void- OverPravidla(typ :TypPravidiel) : bool+ Pokracuj() : bool+ SkokovaHra()+ Spusti() : bool+ Stop() : bool+ Ukonci(dohrana :bool) : bool+ UrobnyTah(tah :Tah) : int- VypocitajBody(tah :Tah) : int

Dátový model

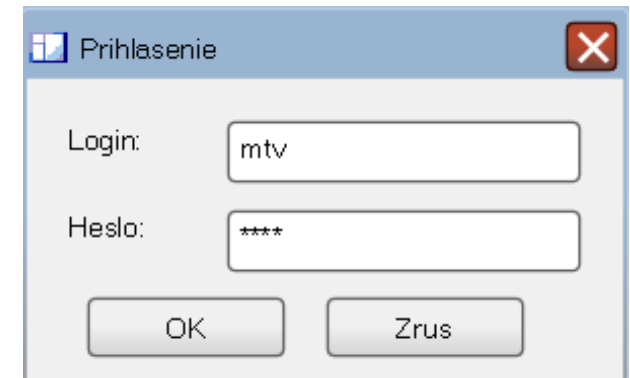
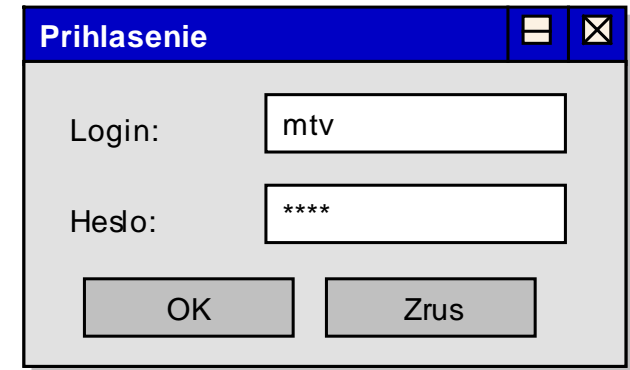
- Vybrané triedy návrhového modelu transformovať na dátový model
- Normalizovať model
- Nastaviť atribúty tabuliek
 - Nullability
 - Typy a ich rozsahy
 - Jednoznačnosť
- Doplniť primárne cudzie kľúče
(ak nie sú správne vygenerované)

Ukážka dátového modelu



Návrh grafického rozhrania

- Návrh grafického rozhrania
 - Hlavné okno
 - 3 rôzne dialógy
 - Strom okien



Projekt

- Návrhový diagram tried
 - Jeden balíček
- Alternatívne:
 - Dátový model
 - GUI

