

Лабораторная работа №5

Цель работы:

Познакомиться с теорией UML-диаграмм. Научиться проектировать классы и отношения между ними посредством диаграмм классов.

- 1) Для иерархии классов, построенной в лабораторных работах №2 и №3, выполнить построение диаграммы классов в программе Dia с учетом всех специфичных особенностей (наличие абстрактных классов и интерфейсов, наследование и т.д.).
- 2) Согласно своего номера варианта, выполнить индивидуальные задания, построив диаграмму класса для гипотетического проекта. Предусмотреть наличие различных отношений между классами (композиция, агрегация и т.д.), а также различные типы классов и интерфейсы. При необходимости разрешается использовать дополнительно к построенной диаграмме классов диаграммы других типов (последовательности - sequence diagrams, вариантов использования - use case diagrams и т.д.).

Задания по вариантам

- 1) Карточная игра "Косынка".
- 2) Игра "Сокобан"
- 3) Игра "Тетрис"
- 4) Игра "Змейка"
- 5) Игра "Морской бой"
- 6) Игра "Зума"
- 7) Игра "Tower Defense"
- 8) Игра "Рас-Ман"
- 9) Градостроительный симулятор
- 10) Игра "Пинболл"