

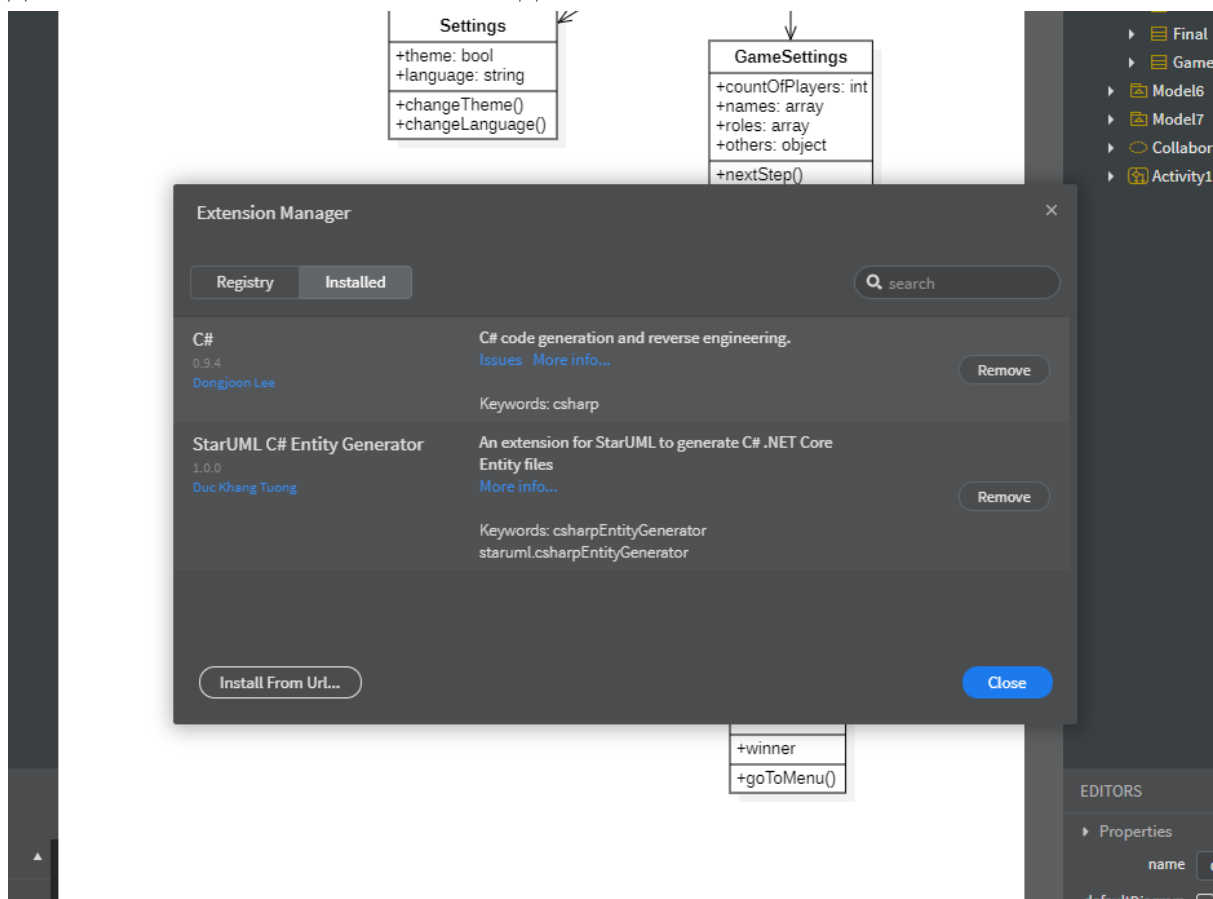
## Лабораторна робота 8

Мета: набуття практичних навичок щодо кодогенерації визначень додатку в середовище розробки.

Завдання 1. Розглянути наведений приклад та проаналізувати порядок кодогенерації опису елементів та функцій системи у відповідності до об'єктної структури.

Завдання 2. Модифікувати діаграми класів та компонентів системи «Smart House» та виконати кодогенерацію елементів проекту.

За допомогою діаграми класів створеної в лабораторній роботі №5 та за допомогою StarUML та плагіна для нього



було виконано кодогенерацію всіх класів

```
Menu.cs U x Rules.cs U Settings.cs U Final.cs U Game.cs U GameSettings.cs U
D: > univer > LABS > МОДЕЛЮВАННЯ ПЗ > congl > Model5 > Menu.cs
1
2 using System;
3 using System.Collections.Generic;
4 using System.Linq;
5 using System.Text;
6
7 public class Menu {
8
9     public Menu() {
10    }
11
12     public string currentPage;
13
14     public void GoTo() {
15         // TODO implement here
16     }
17
18 }
```

```
terminal Help Rules.cs - clinicians-tardive-inventory - Visual Studio Code
Menu.cs U Rules.cs U x Settings.cs U Final.cs U Game.cs U GameSettings.cs U
D: > univer > LABS > МОДЕЛЮВАННЯ ПЗ > congl > Model5 > Rules.cs
1
2 using System;
3 using System.Collections.Generic;
4 using System.Linq;
5 using System.Text;
6
7 public class Rules {
8
9     public Rules() {
10    }
11
12     public string rules;
13
14 }
```

```

D: > univer > LABS > МОДЕЛЮВАННЯ ПЗ > congl > Model5 > Settings.cs
1
2 using System;
3 using System.Collections.Generic;
4 using System.Linq;
5 using System.Text;
6
7 public class Settings {
8
9     public Settings() {
10     }
11
12     public bool theme;
13
14     public string language;
15
16     public void changeTheme() {
17         // TODO implement here
18     }
19
20     public void changeLanguage() {
21         // TODO implement here
22     }
23
24 }
```

```

D: > univer > LABS > МОДЕЛЮВАННЯ ПЗ > congl > Model5 > Final.cs
1
2 using System;
3 using System.Collections.Generic;
4 using System.Linq;
5 using System.Text;
6
7 public class Final {
8
9     public Final() {
10     }
11
12     public void winner;
13
14     public void goToMenu() {
15         // TODO implement here
16     }
17
18 }
```

```
terminal  Help  Games - clinicians-lardive-inventory - Visual Studio Code
Menu.cs U  Rules.cs U  Settings.cs U  Final.cs U X  Game.cs U X  GameSettings.cs U

D: > univer > LABS > МОДЕЛИРОВАНИЕ ПЗ > congl > Model5 > Game.cs
1
2 using System;
3 using System.Collections.Generic;
4 using System.Linq;
5 using System.Text;
6
7 public class Game {
8
9     public Game() {
10     }
11
12     public int currentStep;
13
14     public int countOfPlayers;
15
16     public array listOfPlayers;
17
18     public object gameSettings;
19
20     public number currentRound;
21
22     public date timeLeft;
23
24     public array mafia;
25
26     public string sherif;
27
28     public void nextStep() {
29         // TODO implement here
30     }
31
32     public void nextRound() {
33         // TODO implement here
34     }
35
36     public void changeGameSettings() {
37         // TODO implement here
38     }
39
40 }
```

```
terminal  Help  GameSettings.cs - clinicians-lardive-inventory - Visual Studio Code
Menu.cs U  Rules.cs U  Settings.cs U  Final.cs U  Game.cs U  GameSettings.cs U X

D: > univer > LABS > МОДЕЛИРОВАНИЕ ПЗ > congl > Model5 > GameSettings.cs
1
2 using System;
3 using System.Collections.Generic;
4 using System.Linq;
5 using System.Text;
6
7 public class GameSettings {
8
9     public GameSettings() {
10     }
11
12     public int countOfPlayers;
13
14     public array names;
15
16     public array roles;
17
18     public object others;
19
20     public void nextStep() {
21         // TODO implement here
22     }
23
24     public void onFormChange() {
25         // TODO implement here
26     }
27
28     public void onFormSubmit() {
29         // TODO implement here
30     }
31
32 }
```