

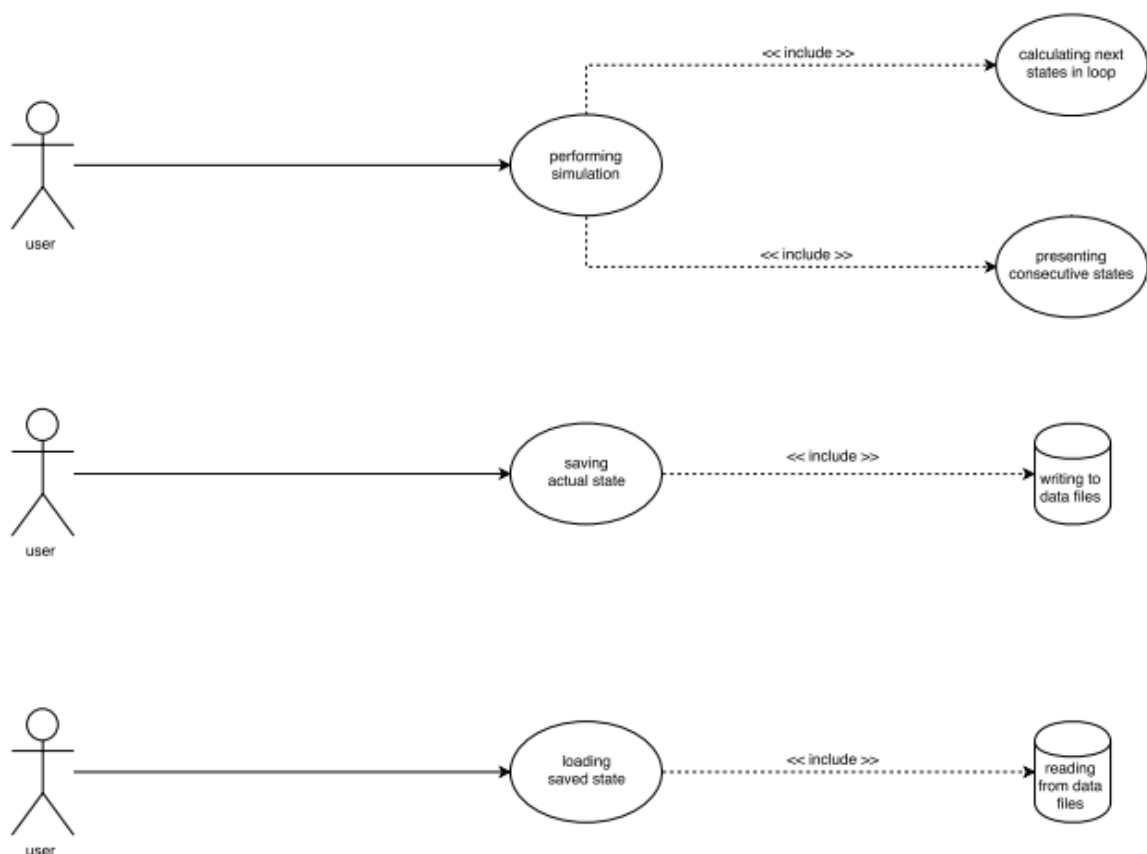
WIMiR Inżynieria Akustyczna	Obiektowe Metody Projektowania Systemów	Data: 23.11.2017
Semestr zimowy 2017/2018	Gaja Raputa Agnieszka Wójtowicz	Ocena:

1. Cel i założenia projektu

Celem projektu jest stworzenie "Gry w życie" za pomocą języka obiektowego Java. Gra polega na zmianie stanu komórek według zasad:

- komórka ożywa, gdy ma dokładnie trzech żywych sąsiadów,
- komórka przeżywa, gdy ma dwóch lub trzech sąsiadów żywych,
- komórka umiera, gdy ma mniej niż dwoje sąsiadów (z samotności) lub gdy ma ich więcej niż czworo (z przeludnienia).

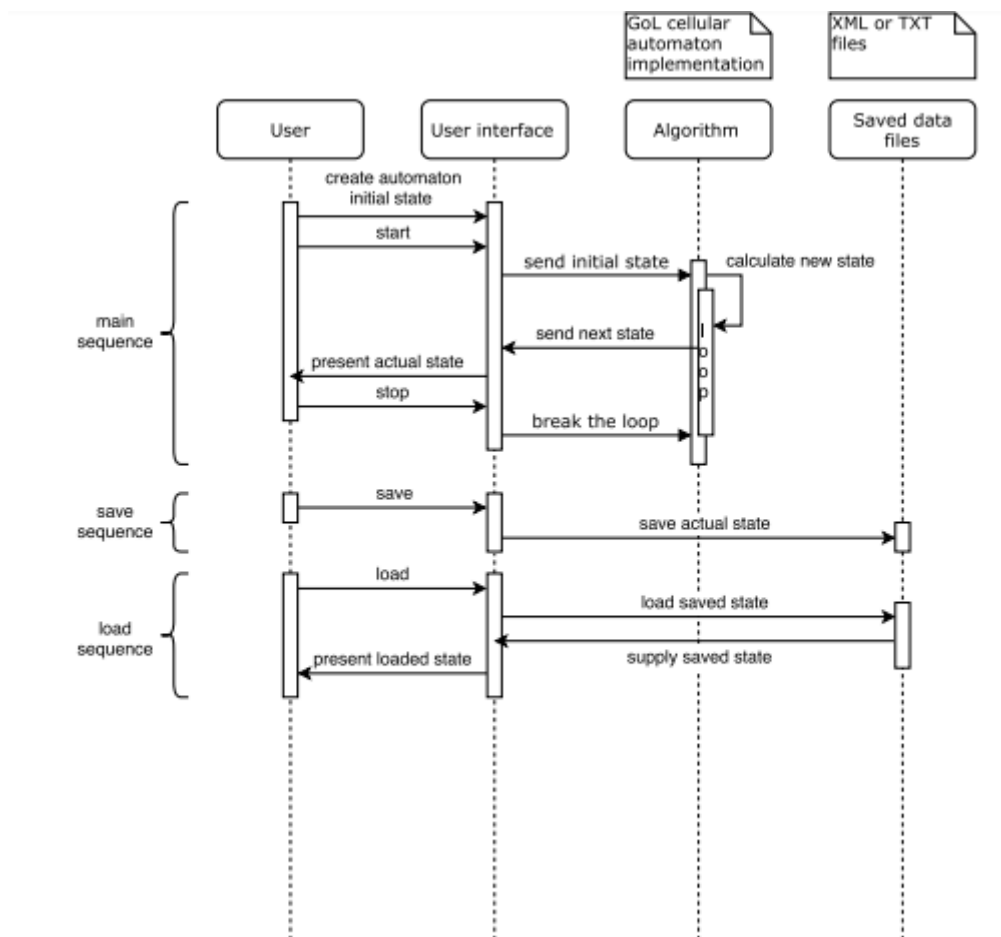
2. Przypadki użycia



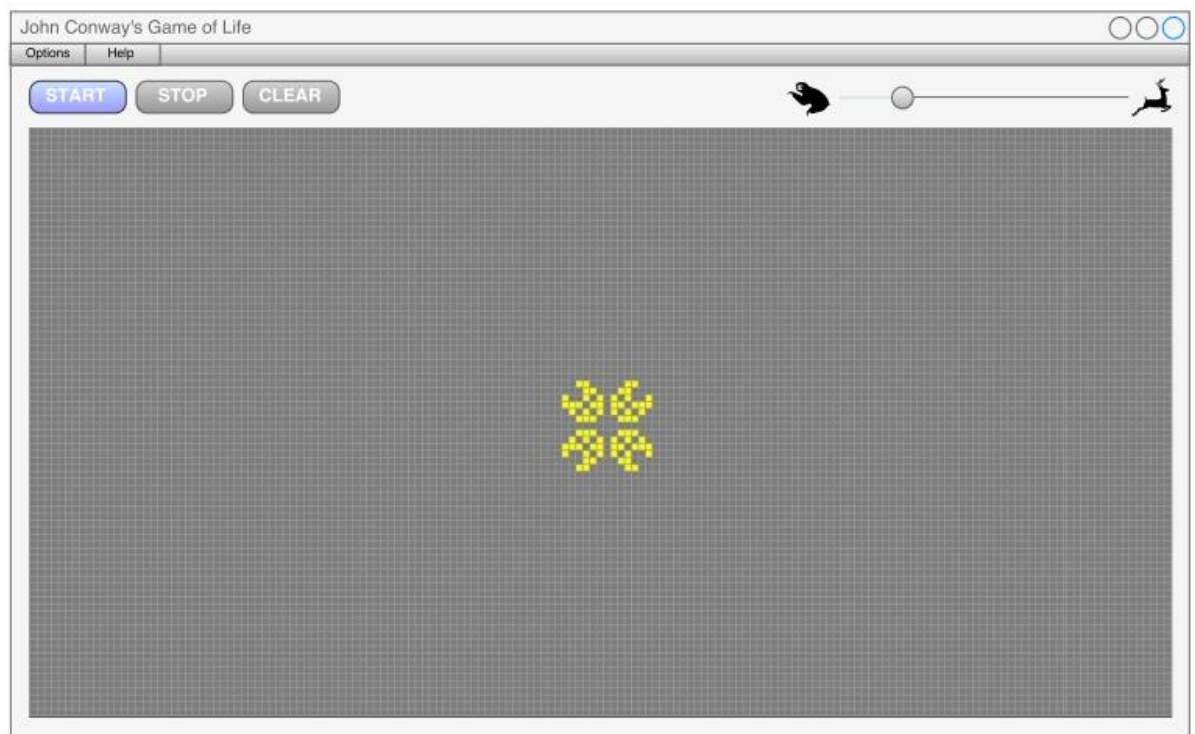
Nazwa	Gra w życie
Opis	Użytkownik ustala stan początkowy komórek, następnie system według ustalonych zasad zmienia ich stan
Warunki wstępne	Ustalenie stanu początkowego komórek
Wynik działania	Produkty końcowe ewolucji struktur

Wejście	Plansza komórek		
Wyjście	Wypełniona plansza		
Ograniczenia wstępne	Każda komórka musi mieć określony stan		
Przebieg zdarzeń	Nr	Działania aktora	Odpowiedź systemu
	1	Stwórz stan początkowy	Wyślij stan początkowy Oblicz następny stan
	2		
	3		
	4	Przerwij	Przerwij pętlę
	5		
	6	Zapisz	Zapisz aktualny stan
	7		
	8	Załaduj	Załaduj zapisany stan Pokaż zapisany stan
	9		
	10		

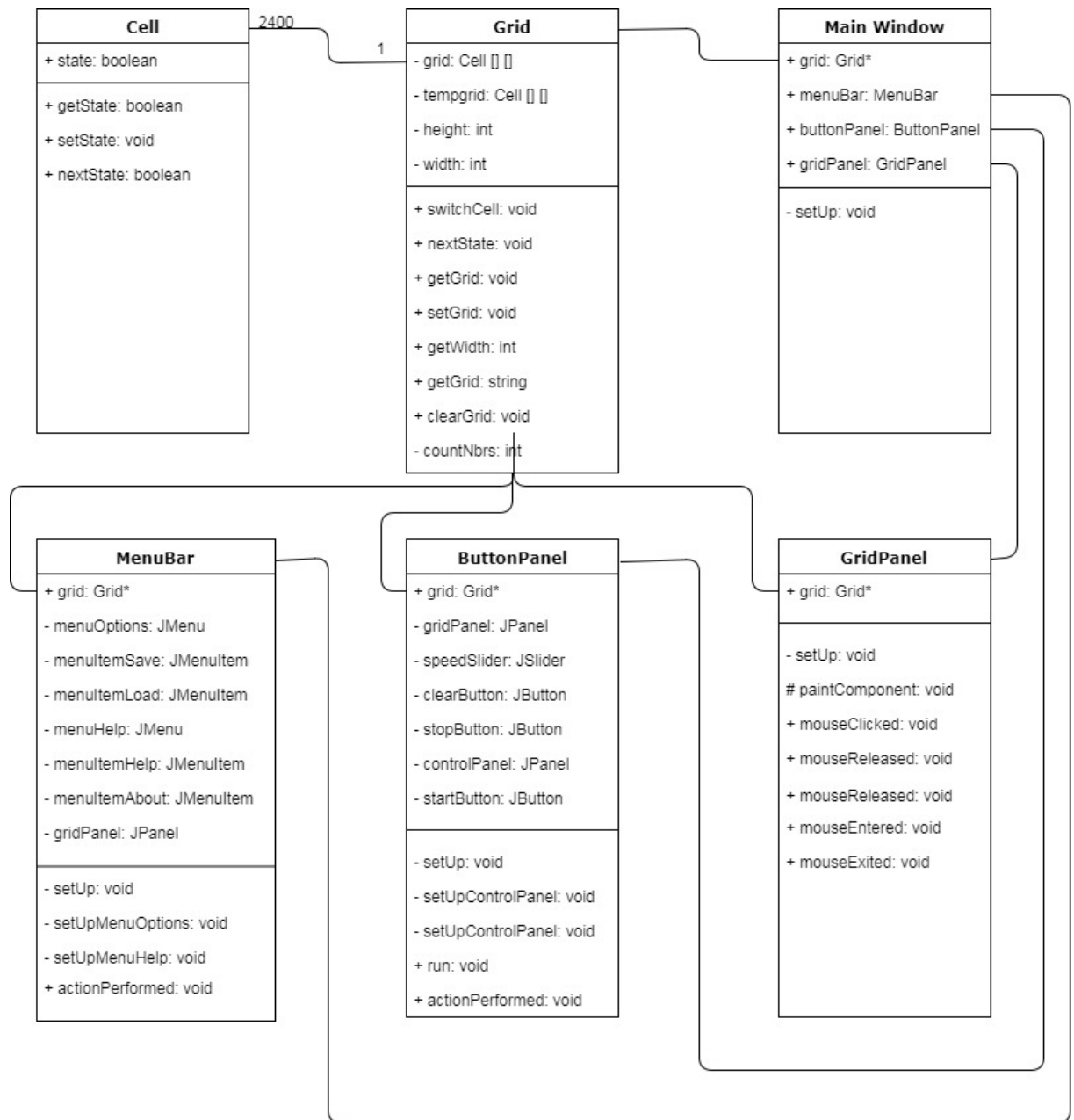
3. Diagramy sekwencji dla przypadków użycia



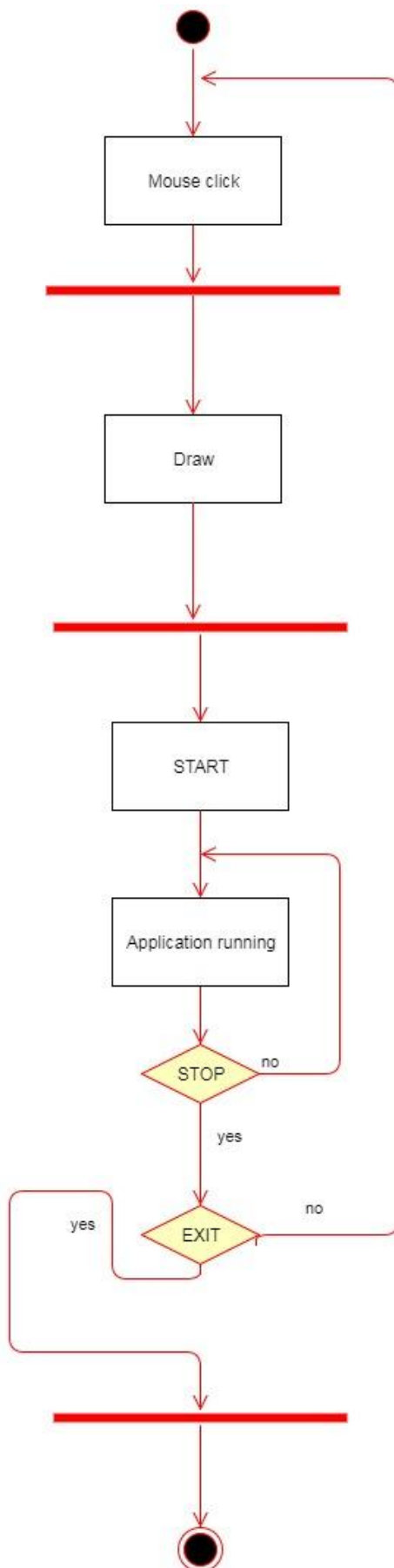
4. Projekt UI



5. Diagram klas



6. Diagram aktywności



7. Diagram kolaboracji

