

UML USE CASE DIAGRAM

TEORIA

1. Korzystając z Internetu, odszukaj informacje dotyczące języka UML. Postaraj się odpowiedzieć na pytania:
 - a. Co oznacza ten akronim
 - b. Jakie jest zastosowanie tego języka, szczególnie w kontekście projektowania systemów informatycznych
 - c. Co wchodzi w skład UML

https://pl.wikipedia.org/wiki/Unified_Modeling_Language

2. Zapoznaj się z materiałem filmowym przedstawiającym modelowanie oprogramowania z użyciem UML:

<https://youtu.be/G9zTK90ZNXQ>

3. Korzystając z Internetu odszukaj informacje wyjaśniające, czym jest Diagram Przypadków Użycia oraz do czego służy.
4. Zapoznaj się z materiałem przedstawiającym, w jaki sposób tworzy się diagramy przypadków użycia. Zwróć uwagę na kluczowe składowe diagramu (system, aktor, przypadek użycia, relacja):

UML Use Case Diagram Tutorial: <https://youtu.be/zid-MVo7M-E>

5. Odszukaj w Internecie narzędzia, których możesz użyć do tworzenia diagramu przypadków użycia. W szczególności zwróć uwagę na te narzędzia, które umożliwiają tworzenie diagramów online, pracując grupowo. Jeśli znajdziesz interesującą aplikację, podziel się tą wiedzą na forum kursu, aby inni studenci mogli z tej aplikacji również skorzystać.

PRAKTYKA

6. Dokonaj analizy diagramu przypadków użycia dostępnego pod adresem:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1d/Use_case_restaurant_model.svg

Odpowiedz na pytania:

- a. Czego dotyczy prezentowany diagram
- b. Ile składowych w każdej z kategorii (system, aktor, przypadek użycia, relacja) znajduje się na prezentowanym diagramie
- c. Co oznacza słowo kluczowe <<extended>>

7. Utwórz diagram przypadków użycia przedstawiający rezerwację i zakup biletu do kina. Zapisz utworzony diagram w pliku kino.png.
8. Pracując w grupie projektowej utwórz diagram przypadków użycia dla realizowanego projektu. Weź pod uwagę, iż diagram powinien przedstawiać wszelkie przypadki użycia występujące w realizowanej aplikacji (projekcie). Końcowa aplikacja musi być zgodna z utworzonym diagramem. Zapisz diagram w pliku nazwa_projektu.png.