**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**Чорноморський національний університет   
імені Петра Могили**

**Факультет комп’ютерних наук**

**Кафедра Інженерії програмного забезпечення**

**ЗВІТ**

*з лабораторної роботи № 3*

**" Інструмент проектування UML. Побудова діаграм діяльності"**

Дисципліна "Основи програмної інженерії"

Спеціальність: **Інженерія програмного забезпечення**

121-ЛР.ПЗ.03-108.1710809

***Cтудент*** *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_****І.М.Зурілов***

*(підпис)*

*\_\_10.10.17 (дата)*

***Викладач*** *\_\_\_\_\_\_\_\_\_****І.Ю.Кандиба****\_*

*(підпис)*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*(дата)*

Миколаїв – 2017

|  |  |
| --- | --- |
| *Тема роботи:* | **Інструмент проектування UML. Побудова діаграм діяльності** |

**Завдання:**

1) побудувати діаграму діяльності для кожного сценарію використання описаного в минулій роботі;

2) кожна діаграма має містити: стани прийняття рішення та синхронізації;

3) перевірити оформлення роботи (посібник: [\\main\Documents\Computer Science\Кандиба Ігор Олександрович\108-109\ Методичка\_Оформлення-ФісунЖуравська-2013.docx](file:///\\main\Documents\Computer%20Science\Кандиба%20Ігор%20Олександрович\108-109\%20Методичка_Оформлення-ФісунЖуравська-2013.docx)).

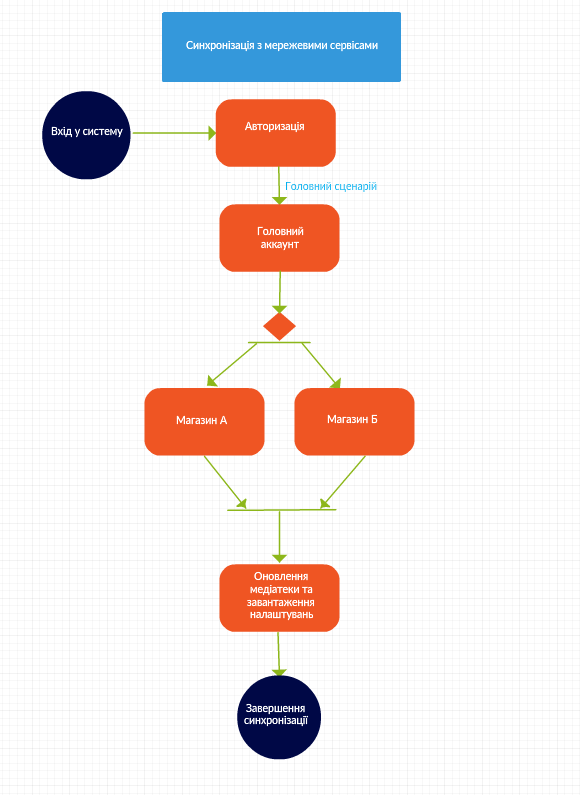
**Сценарії використання :**

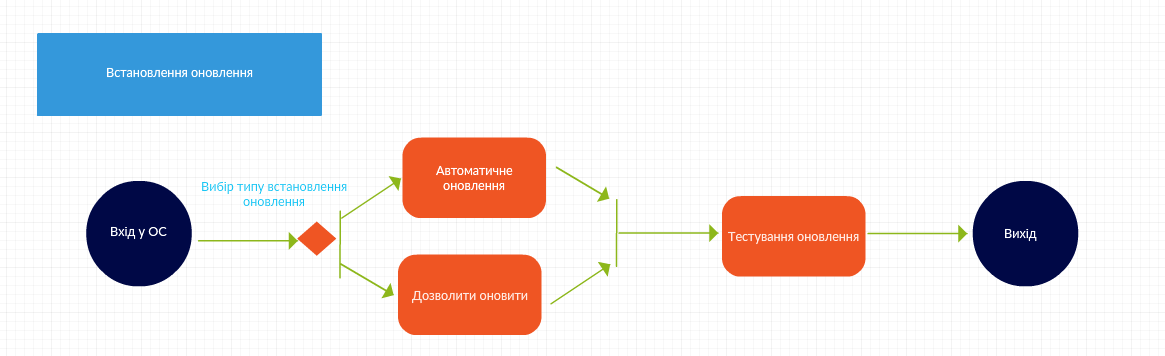
* + - 1. Синхронізація з мережевими сервісами.
      2. Оновлення бази даних програвача.
      3. Встановлення оновлення.
      4. Редагування даних (тегів) аудіо-файлів.
      5. Створення рингтону.
      6. Створення власних налаштувань.
      7. Пошук даних про пісню або виконавця у Мережі.

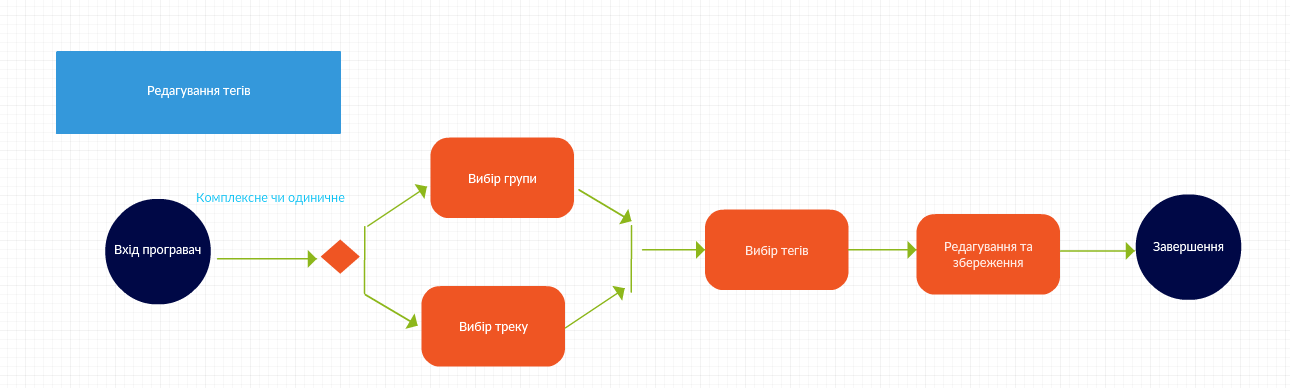
8. Програвання аудіо-файлів у музичному плеєрі IZplayer.

**Діаграми сценаріїв :**

**Рис.1 - Синхронізація з мережевими сервісами.**



**Рис.2 - Встановлення оновлення**

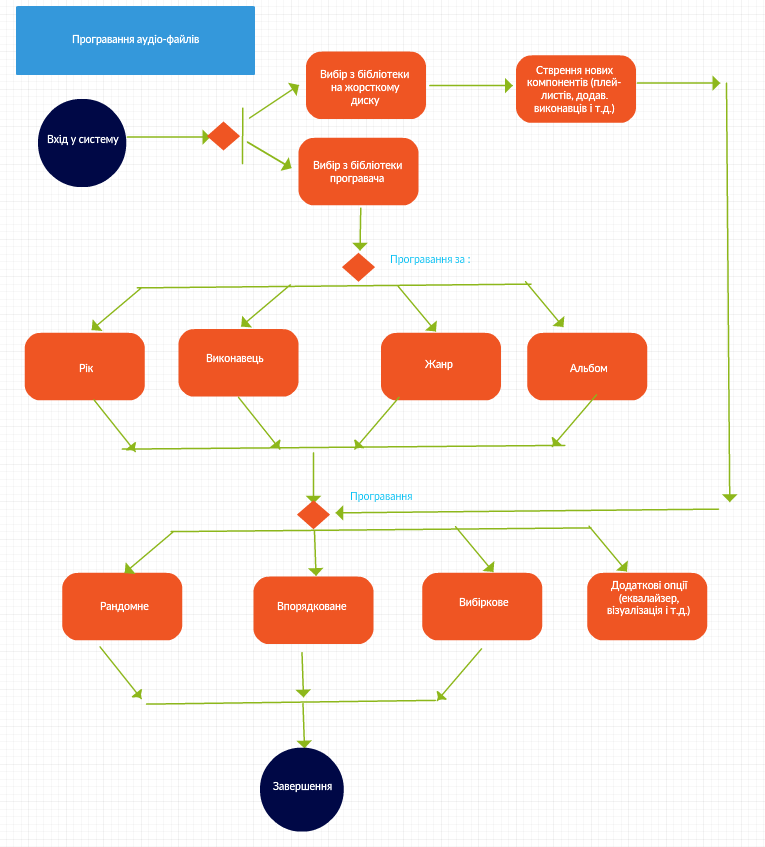
****

**Рис. 3 – Редагування тегів**

**Рис. 4 - Пошук даних про пісню або виконавця у Мережі**

****

**Рис. 5 – Програвання аудіо-файлів**

****

**Висновок :** під час лабораторної роботи були використані та засвоєні навички використання діаграм UML на прикладі роботи аудіо-програвача. Були застосовані основні схеми зображення діяльності, які рекомендовані до використання під час роботи з UML. Даний метод допоміг краще зображувати алгоритми роботи програм та показав себе ефективним інструментом, також дозволив скласти логічну побудову елементів програми до етапу кодування.