

Rozwiązanie zadania 3 z zestawu 1 z ”Projektowania obiektowego oprogramowania”

Mateusz Małowiecki

March 12, 2021

Polecenie

Zbudować model pojęciowy dla wybranego przez siebie problemu. Zwrócić uwagę na identyfikację atrybutów oraz asocjacji. Model nie powinien być mniejszy niż 5 i większy niż kilkanaście pojęć. Każde pojęcie powinno być związane z co najmniej jednym innym pojęciem. Nad asocjacjami dopisać nazwy przedstawiające ich znaczenia. Uszczegółwić diagram modelu pojęciowego i przedstawić diagram klas odpowiadający diagramowi modelu pojęciowego. Oba diagramy, diagram modelu pojęciowego i diagram modelu klas przedstawić w postaci UML. Pokazać różnice między diagramami.

Rozwiązanie

Wybrany problem

Gra piłkarska

Diagram modelu pojęciowego

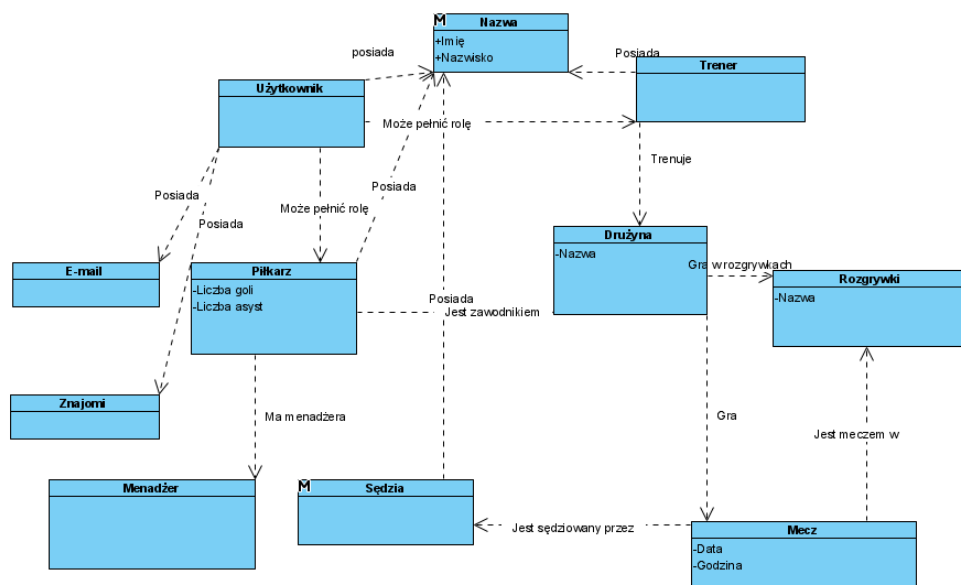
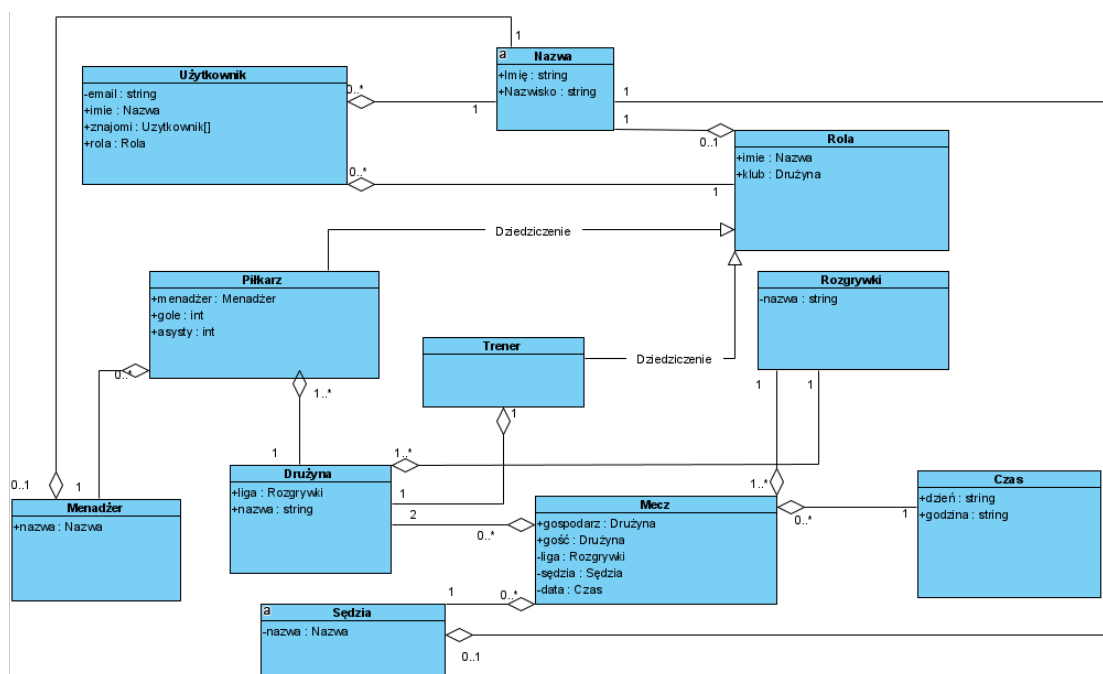


Diagram klas



Różnice między diagramami

- Eliminacja zbędnych pojęć i reprezentowanie ich jako atrybuty klas (np. e-mail jest atrybutem użytkownika)
- Dodanie nowych klas, które nie były pojęciami w modelu pojęciowym (np. klasa "Czas" reprezentuje datę i godzinę rozpoczęcia meczu)
- Relacje z modelu pojęciowego zostały zmienione na agregację i dziedziczenie
- Diagram klas zawiera konkretniejsze informacje na temat atrybutów (typy i widoczność)
- Abstrakcyjna koncepcja znanych z modelu pojęciowego zmieniła się w tablicę użytkowników
- Klasy "Trener" i "Piłkarz" dziedziczą po abstrakcyjnej klasie "Rola"