

Да се направи UML модел на система, обслужваща спортен тотализатор. Системата се използва от служители на спортния тотализатор и клиенти:

Клиентите могат да създават фиш с избрани от тях числа, да редактират фиша преди да са го подали, да го изтрият и да подават фиша. След като тиражът мине, клиентите могат да проверяват дали техният фиш е печеливш.

Служителите могат да въвеждат числата, паднали се на даден тираж, да търсят фишове по номер или населено място и да виждат печелившите фишове.

Всеки клиент и служител има потребителско име и парола за достъп до системата.

Направете следните диаграми:

- Use case диаграма
- Class диаграма на системата
- Sequence диаграма на сценария „Създаване на фиш“
- Activity диаграма на сценария „Търсене на фиш по номер“
- State диаграма - ако има клас с динамично поведение