Klasarit og verknaðarrit

Nafn á kerfinu

Útgáfusaga

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dagsetning | Útgáfa | Lýsing | Höfundur/ar |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Skoðið vel verkefnislýsingu fyrir verkefni 3, glærur, fyrirlestra og annað efni á Moodle (aðallega vikur 5 og 6) til að hjálpa ykkur við að skrifa þetta skjal.

# Verknaðarrit (e. Activity diagram)

## Listi af notkunartilvikum sem þið notuðuð til grundvallar þegar þið gerðuð verknaðarritið

Gerið verknaðarrit sem inniheldur eins mörg notkunartilvik eins og hægt er þannig að ritið innihaldi allt ferli notandans.

|  |  |
| --- | --- |
| **Notkunartilvikstitill** | **Forritun lokið (verkefni 2, verkefni 3, ólokið)** |
|  |  |
|  |  |

## Verknaðarrit

Hér setjið þið mynd af verknaðarritinu. Ef þið kallið á „undir“verknaðarrit hafið það/þau í sér undirkafla (1.3, 1.4 o.s.frv.) Skoðið vel glærur og annað efni með verknaðarritum til að gæta þess að formið sé rétt á ritinu.

# Klasarit

## Klasarit

Gerið UML klasarit (e. class diagram) af hönnun lausnarinnar. Þetta klasarit á að vera eins tæmandi og hægt er fyrir allt sem þið forritið í verkefni 3.

Þið þurfið að setja inn aðferðir (nema getters og setters) og tilviksbreytur á klasa. Sýnið vensl á milli klasa, bæði erfðir og associations. Setjið inn heiti á venslum og multiplicity þar sem það á við og setjið líka inn hlutverk (e. roles). Að öðru leyti er vísað í glærur eða annað efni um klasarit.