

NACKADEMIN

Designmönster, analys och design

Individuell Inlämningsuppgift (VG)

OBS! Denna uppgift ligger på VG-nivå (Ej obligatorisk om man satsar på G)

Genom denna uppgift får du möjlighet att lära dig...

- Mer om Analys och Design.
- Mer om Designmönster

Instruktioner

1. OOA

- Du ska vidareutveckla projektarbetet *eller starta ett helt nytt projekt från scratch.*
- Utforma en detaljerad kravspecifikation genom att lägga till minst två krav eller vidareutveckla befintliga krav.
- Skapa/uppdatera användningsfallsdiagrammet (Use Case Diagram) utifrån kravspecifikationen.

2. OOD

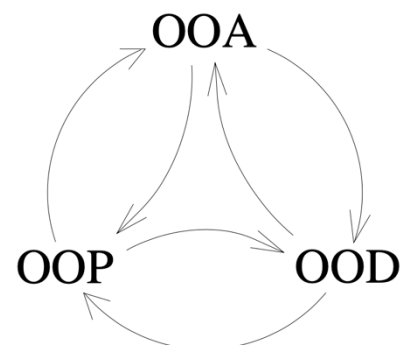
- Modellera en objektorienterad design utifrån kravspecifikationen.
 - Uppdatera klassdiagrammet (Class Diagram).
 - Rita nödvändiga relationer (arv, aggregation, komposition).

3. OOP

- **Implementera dina krav (skriv javakod)**
- **Tillämpa flera designmönster i din kod**
 - Du ska visa god förståelse för designmönster genom att skriva och förklara med dina egna ord i rapporten.
 - Du ska använda minst 2 valfria designmönster.
(Det är helt okej att skriva om designmönster från projektarbetet).
 - Dokumentera och visa när och varför det är lämpligt att använda dina designmönster.

Redovisning/Inlämning

- Skriv en rapport (spara rapporten som PDF).
- Använd följande namnkonvention:
JAVAD23-VG-Uppgift-DITT-NAMN.pdf
- Ladda upp rapporten till studentportalen.



Tips

Använd basebollmodellen