

Reverse engineering

Når man laver softwareudvikling, er det vigtigt, at der er sammenhæng mellem diagrammerne og koden. Den tilgang vi har taget indtil videre er, at vi har lavet designet og herefter kodet det. I denne opgave skal I læse koden, og på baggrund af denne, løse nedenstående opgaver. Koden findes i zip-filen "jagt_kode.zip".

1. Udarbejd interaktionsdiagram (enten kommunikationsdiagram eller sekvensdiagram) for use casen "opret jagt".
 - a. Hvilken interaktion viser interaktionsdiagrammet? Viser det klasse- eller objektinteraktion?
2. Udarbejd design klassediagrammet for programmet.
3. Udarbejd systemsekvensdiagram for use casen "opret jagt".
 - a. Viser systemsekvensdiagrammet "systemet" som "black box" eller "white box"?
4. Udarbejd en operationskontrakt for en kompleks operation fra det udarbejdede system sekvensdiagram
 - a. Er det nødvendigt at udarbejde operationskontrakter for alle systemoperationerne fra use casen eller bør man kun gøre det for komplekse operationer?
5. Udarbejd fully dressed use case beskrivelse for "opret jagt" use casen.
 - a. Viser en use case systemets funktionelle krav eller ikke-funktionelle krav?
6. Udarbejd domænemodellen for programmet.
 - a. Koder man ud fra domænemodellen eller viser den konceptuelle klasser fra domænet?