**Основи об'єктно-орієнтованого програмування**

**Лабораторна робота № 1e**

**UML як мова опису не лише для програмування**

Метою виконання лабораторної роботи №1 є вивчення засобів проєктування та моделювання програмних систем, зокрема з використанням мови UML. Лабораторна складається з основного завдання 1a, а також чотирьох додаткових завдань (додаткові завдання 1b, 1c, 1d, 1e – описано в цьому файлі). Виконання додаткових завдань не є обов’язковим, проте дозволить отримати ***додаткові бали***.

Ця лабораторна робота є в певному сенсі незвичною – вона пропонує поглянути на мову UML з іншого боку, не як на засіб моделювання програмних систем, а як на звичайну мову, за допомогою якої можна описувати якісь речі, прямо не пов’язані з програмуванням.

Завдання полягає в тому, щоб описати з використанням UML діаграм щось не пов’язане з проєктуванням та розробкою програм. Можливі ідеї того, що це може бути:

1. Сюжет певного художнього (або не лише художнього) фільму, книги, комп’ютерних ігор (зокрема з нелінійним сюжетом) або чогось подібного
2. Опис певної ситуації з життя студентів («твір на тему як я провів літні канікули», ситуації зі здач іспитів, …)
3. Анекдоти, жарти, кумедні ситуації
4. Інформація з певної галузі – математики, інших предметів з університету, галузей, якими студенти цікавляться, …
5. Аналог mindmaps, decision trees, …

Можна також зробити опис в такому стилі, що не одразу очевидно, про що іде мова – і потім попросити інших студентів вгадати, що саме тут описано.