

# **Workshop - UML**

2017-11-09

# Dagens upplägg

1. Kort introduktion till dagen
2. Aktivitetsdiagram
3. Workshop - UML

# Målet idag

- Metodik för att modeller system
- Fokusera på den "icke-tekniska" delen av att bygga system
- Kunna prata med varandra om system, utan att använda för tekniska termer

# Förberedelser

## Workshop - UML

*Följande workshop är baserat på material från **Kristian Ekberg**.*

### Introduktion

Syftet med denna workshop är att skapa en grundläggande förståelse för hur man gör en objektorienterad analys & design, från ett givet fall.

### Förberedelser

Du bör förbereda dig genom att sätta dig in i texten för de **olika fallen** och själv fundera på hur dessa skulle kunna modelleras genom UML. Bra inspiration för detta är:

- **Tisdagens föreläsning**
- Kursboken (Object-oriented system analysis and design), kapitel 1, 4, 5, 6, 7

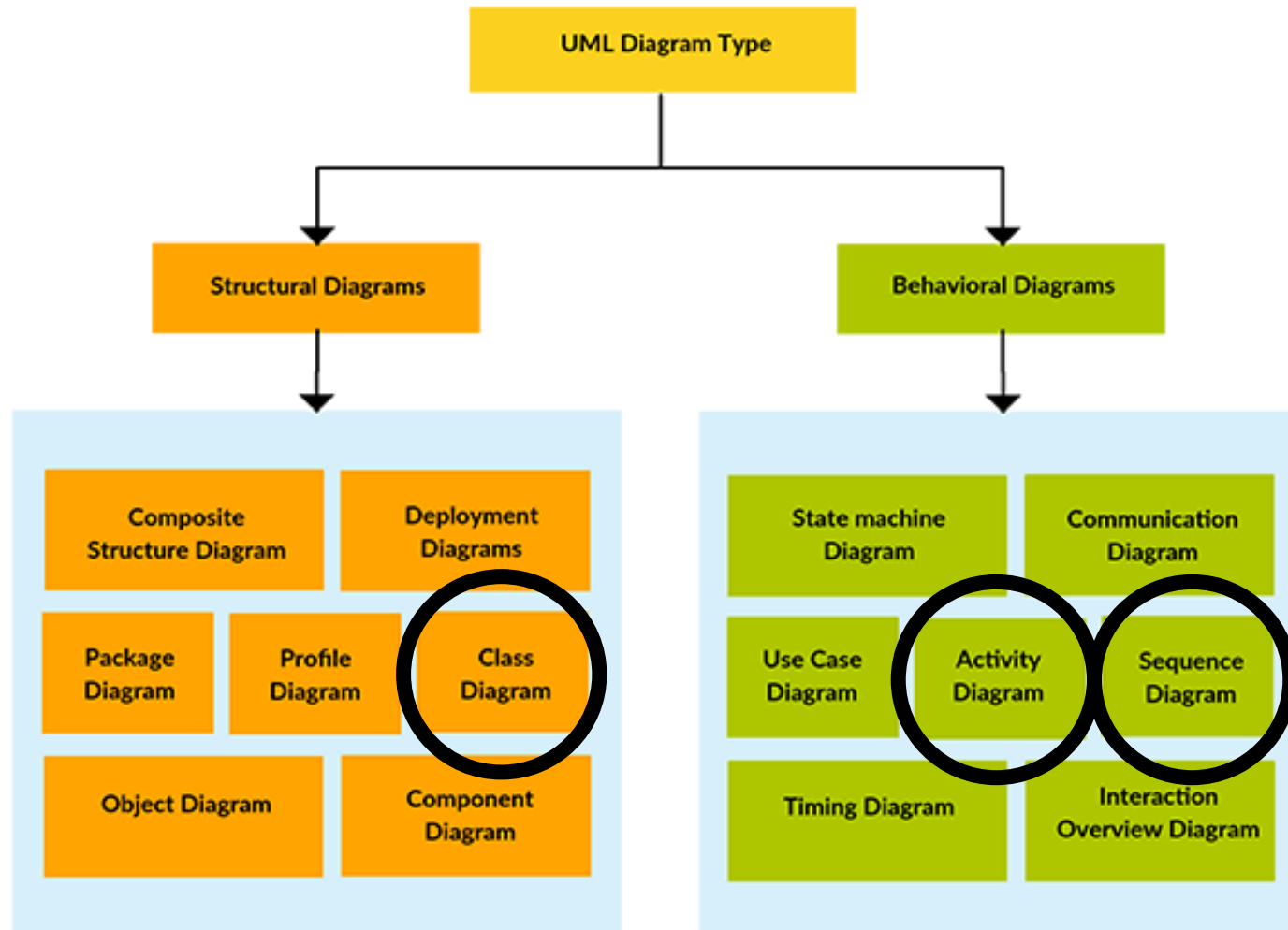
Det är inget krav att läsa alla delarna av kurslitteraturen, men för egen skull är detta ett bra komplement till föreläsningen.

### Struktur för workshopen

I denna workshop är det fördelaktigt att jobba i grupper om 3-4 personer, där ni tillsammans kan

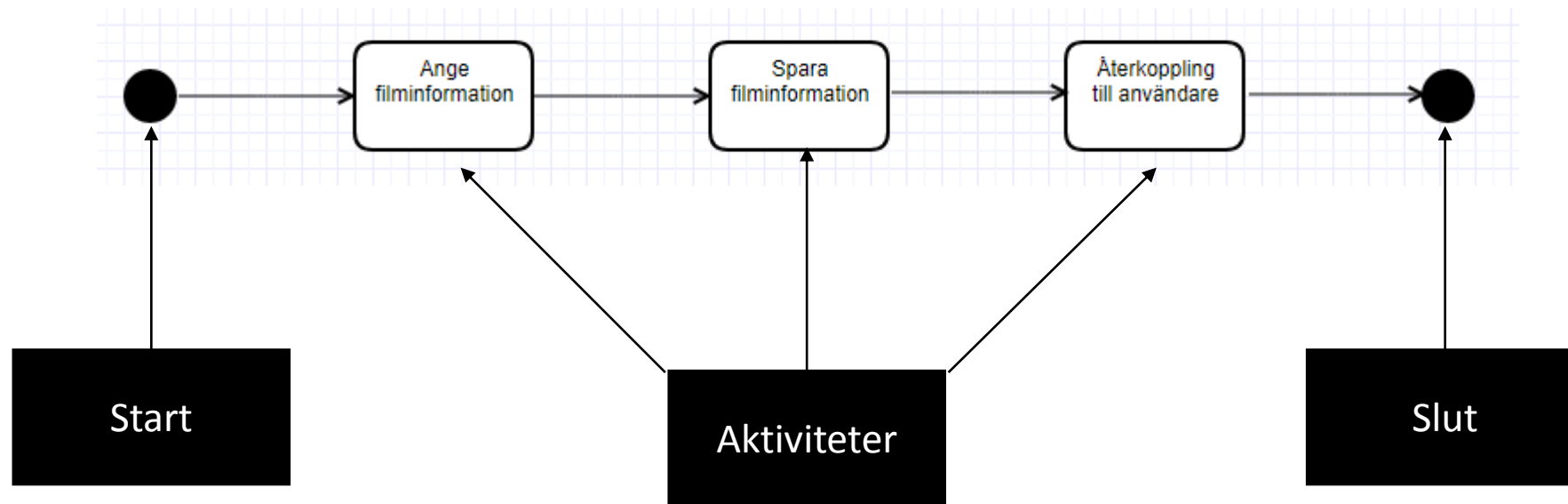
# Aktivitetsdiagram

# Olika typer av diagram inom UML

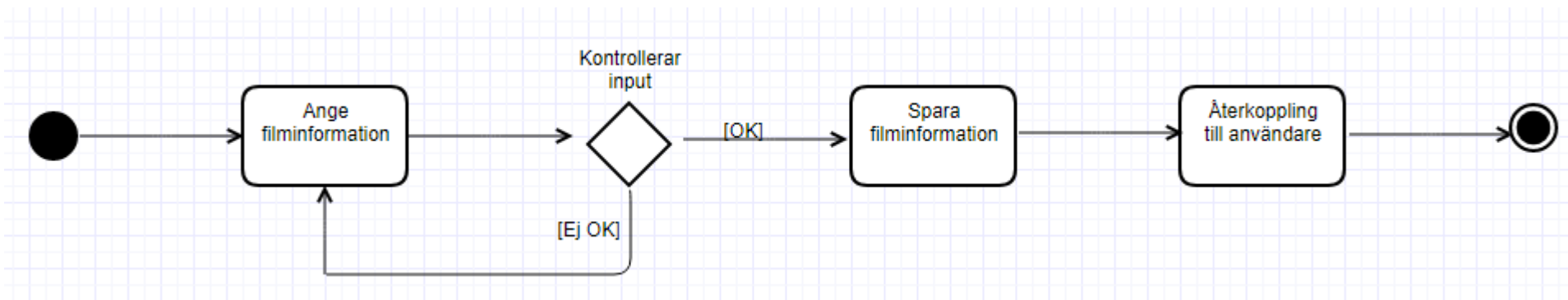


# Att identifiera aktiviteter

I vårt system vill vi kunna lägga till en film i vår filmsamling

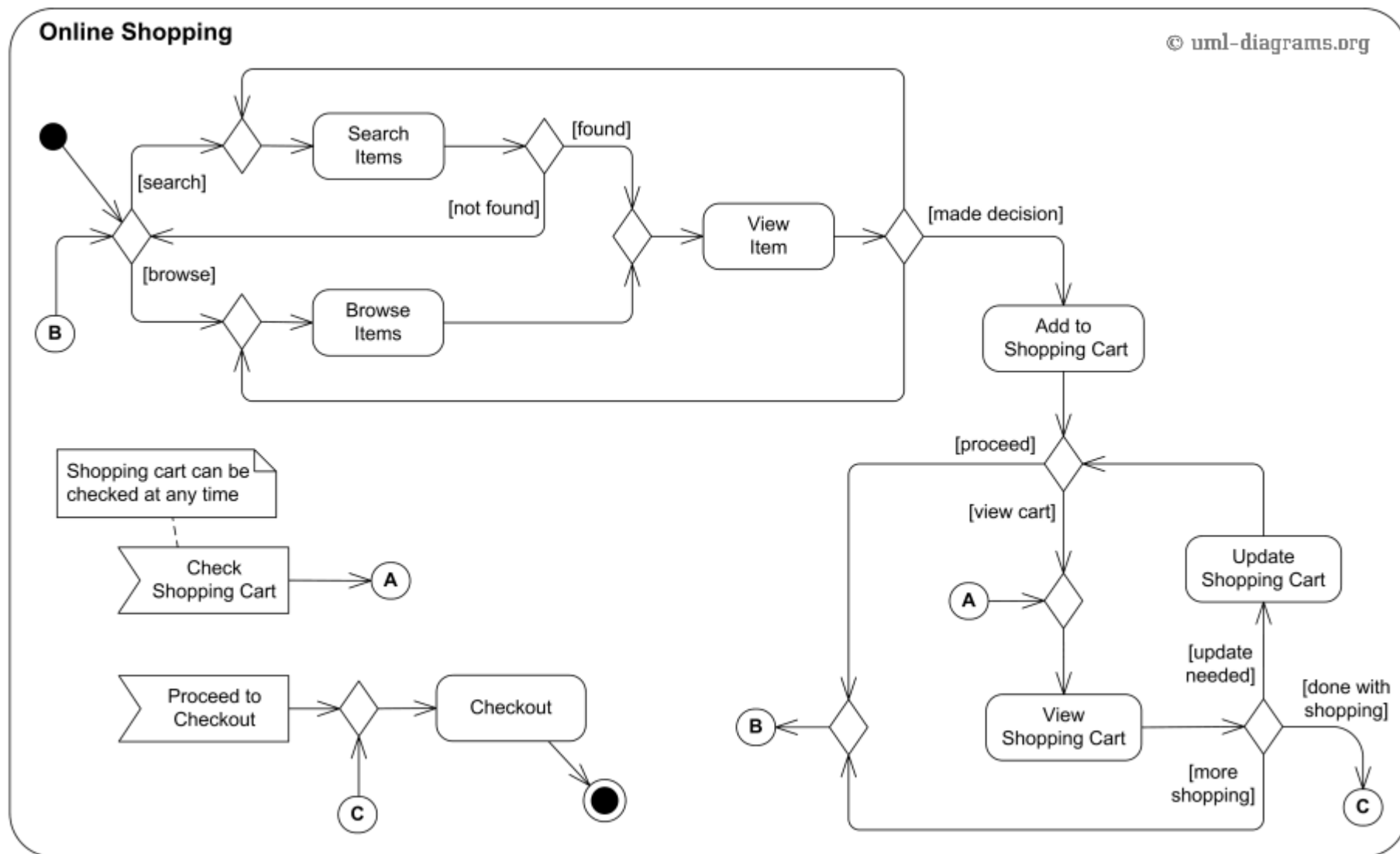


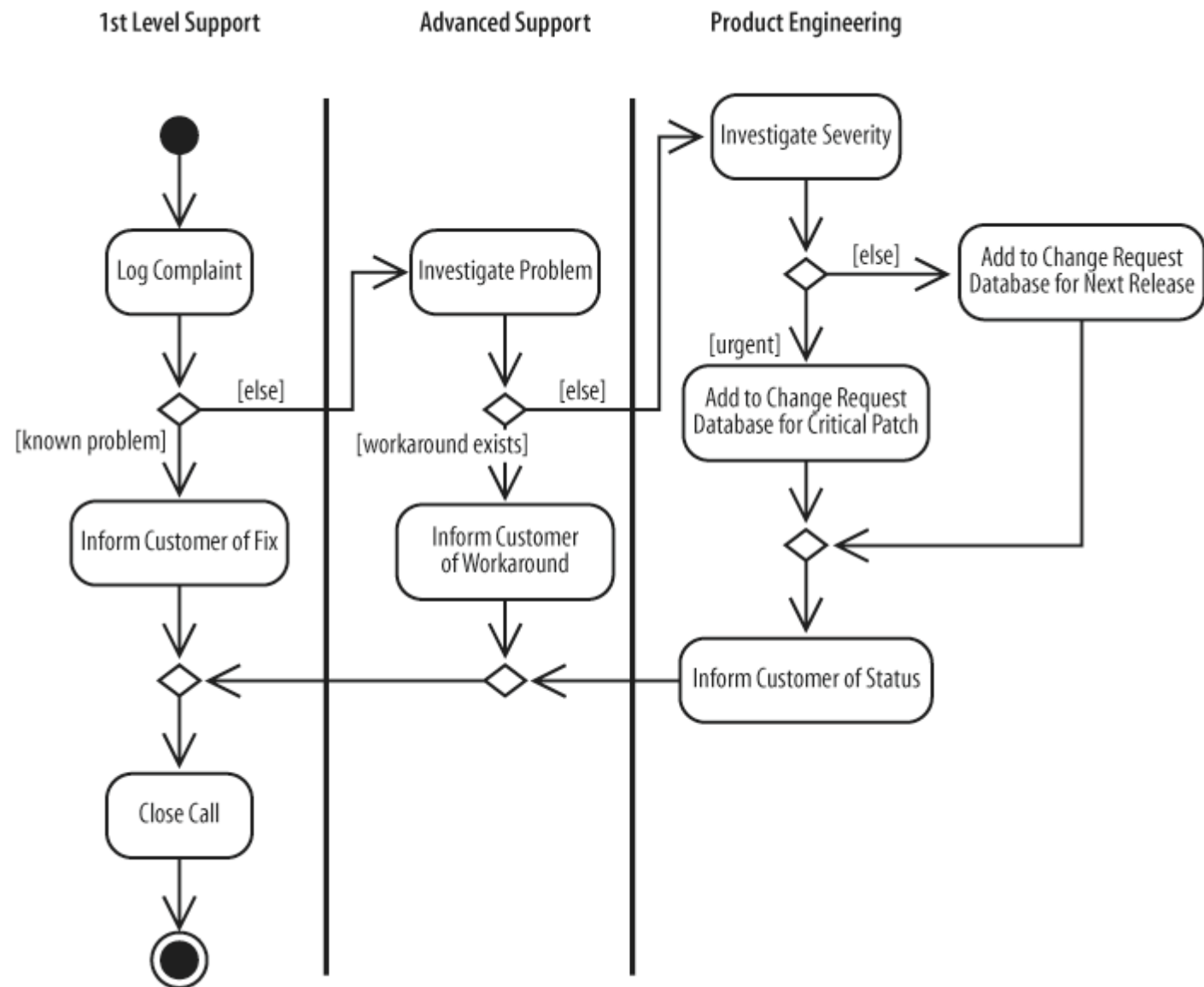
# If-statements

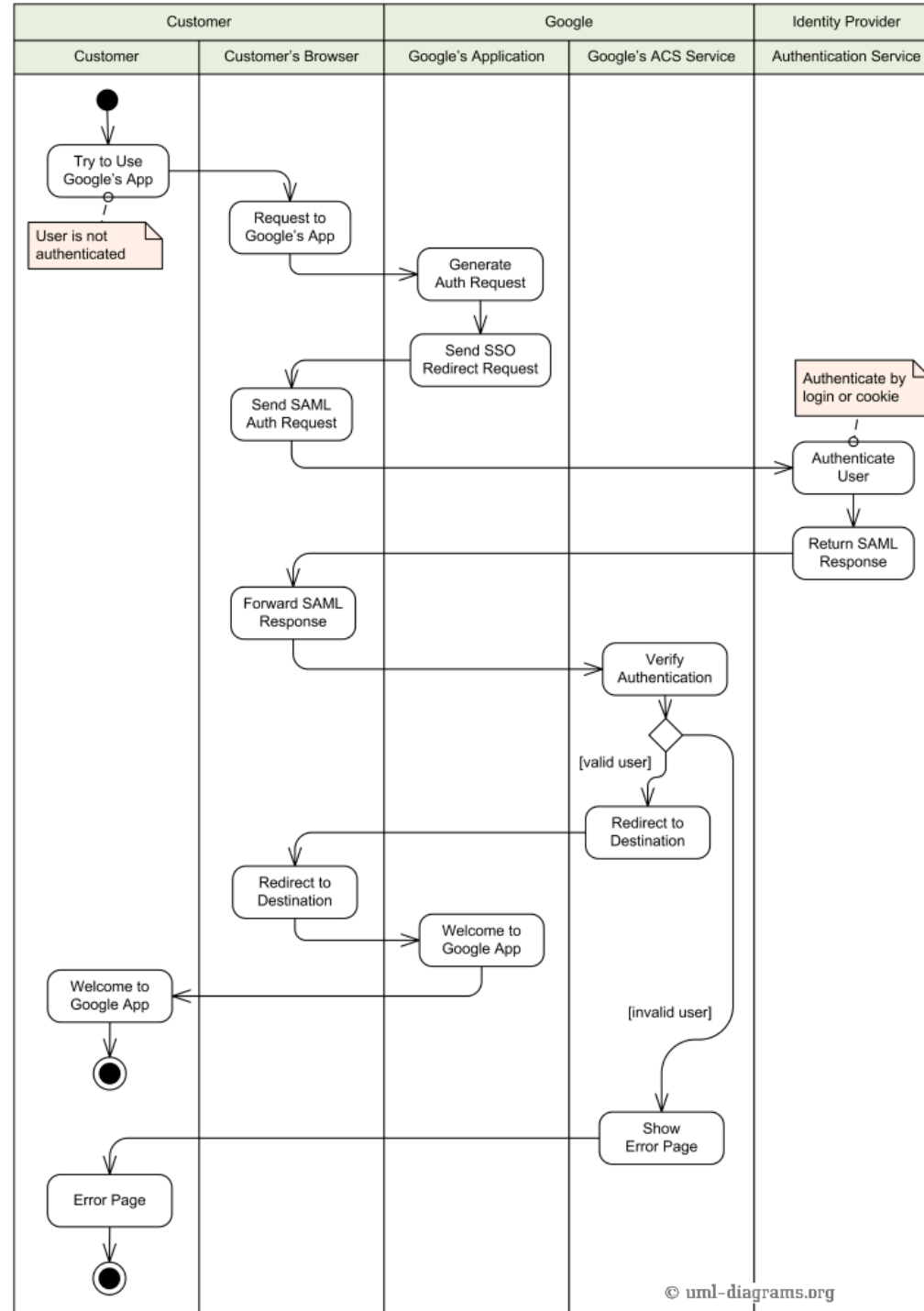




# Ett större exempel







**Frågor?**

# Dagens workshop

1. Börja med att dela in er i grupper om 3-4 personer
2. Välj ett fall att jobba med
3. Ta fram artefakter kring fallet
  1. Beskriv fallet med text
  2. Identifiera objekt, med tillhörande egenskaper och metoder
  3. Skapa diagram som beskriver systemet
    1. Use case-diagram
    2. Aktivitetsdiagram
    3. Klassdiagram
    4. Sekvensdiagram