

Laborator 1

1. Am instalat Visual Paradigm Community Edition

2. UML este un limbaj de modelare generalizat standardizat in domeniul ingineriei software.

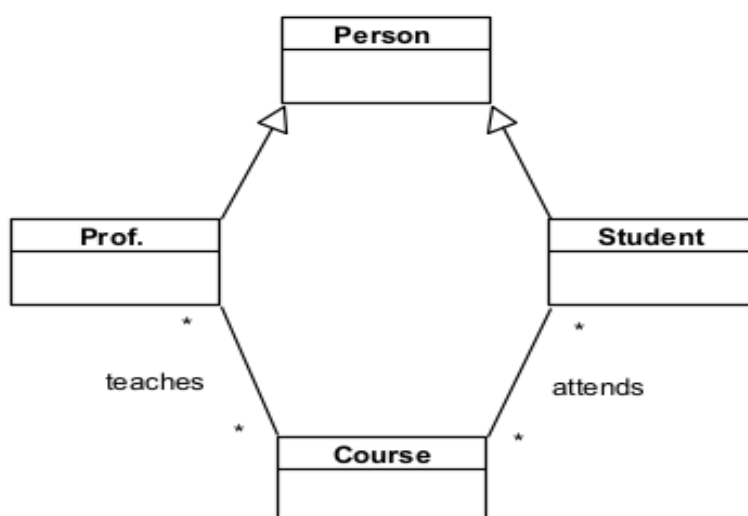
Este utilizat la prezentarea aspectelor variate ale unui sistem software care include cerintele functionale si nefunctionale, structurile de date, fluxurile de date si fluxurile de informatii, utilizand concepte orientate pe obiecte.

3. Modelele sunt procese de identificare si definire a entitatilor cheie, atributelor si relatii ale domeniului, asa cum relateaza nevoile si scopurile utilizatorului.

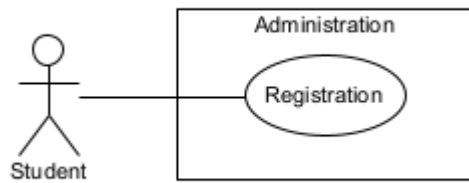
Modelele sunt folosite pentru a crea o intelegere comuna a domeniului intre developer, utilizator si client, si aduce o baza pentru proiectarea si implementarea de software.

4.

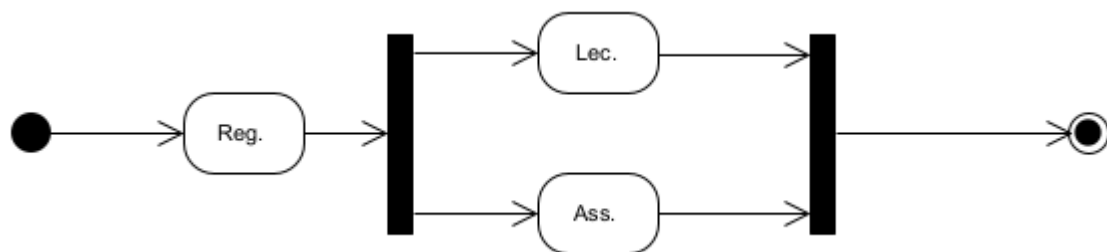
The Class Diagram



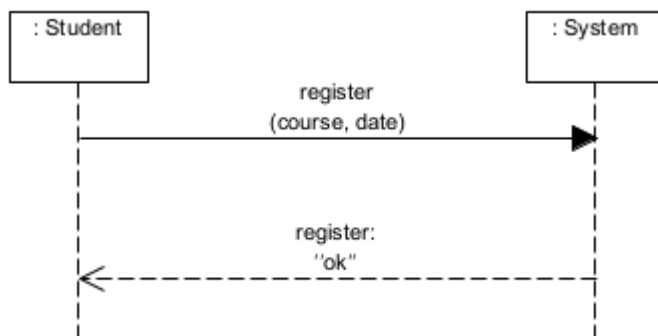
The Use Case Diagram



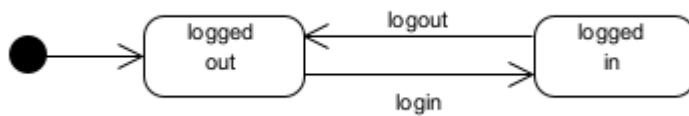
The Activity Diagram



The Sequence Diagram



The State Machine Diagram



5. In capitolul 2 sunt prezentate diagrame care descriu structura sau comportamentul unui sistem.

In cazul diagramei de structura, UML ofera mai multe tipuri de diagrame care ofera mai multe perspective ale elementelor, diagramele de tip comportament ofera infrastructura necesara sa putem defini comportamentului elementelor in detaliu.

6.

The Class Diagram

Diagrama de clasa origineaza din conceptual data model-ing si object-oriented software development, concepte care sunt folosite ca sa specifice structurile de date si structurile obiect ale sistemului. Aceasta diagrama este in principal bazata pe conceptele de clasa, generalizare si asociere.

The Use Case Diagram

UML ofera diagramei de cazuri de utilizare permisiunea de a defini cerintele care un sistem trebuie sa le indeplineasca. Aceasta diagrama descrie care utilizatori folosesc unele functionalitati ale sistemului, dar nu adreseaza detalile specifice de implementare.

The Activity Diagram

Este folosita pentru a modela procese de orice fel folosind diagrama de activitate.

The Sequence Diagram

Descrie interactiunile dintre obiectele care indeplinesc o sarcina specifica. Accentul se pune pe ordinea cronologica a mesajelor schimbate intre parteneri interactiuni.

The State Machine Diagram

In timpul ciclului de viata, obiectele se schimba in diferite stari. Un exemplu ar fi o persoana care e in starea de logged out atunci cand viziteaza prima data un site. Starea

se va schimba in logged in dupa ce persoana isi adauga usermane-ul si parola. Daca persoana selecteaza optiunea de log out, starea se va intoarce la cea de logged out.

7.

sd [Sequence Diagram - lab 1 partea de la 71]

