

Wyższa Szkoła Bankowa

Programowanie Obiektowe

Ćwiczenia 3 - zadania

Imiona i nazwiska: Artem Pushkarov, Maksym Cherniakov

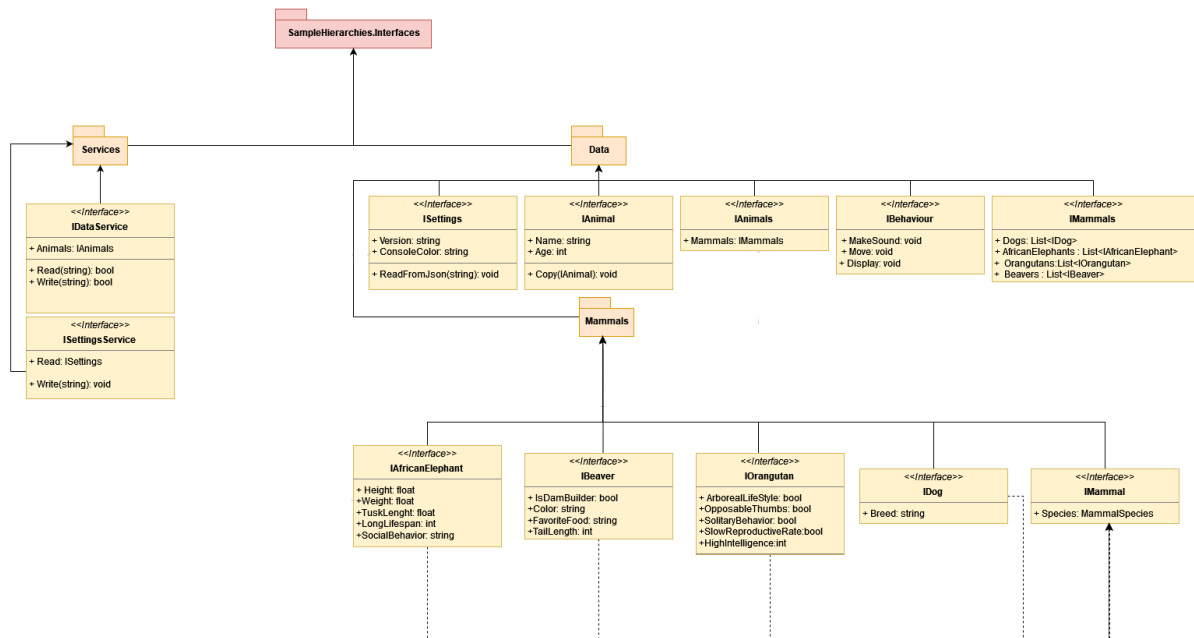
Adresy mail: furyX66@gmail.com, mchernyako2003@gmail.com

Id's: 144819, 144806

Link na git:

https://github.com/furyX66/ProgramowanieObiektowe_Zadanie3_2023

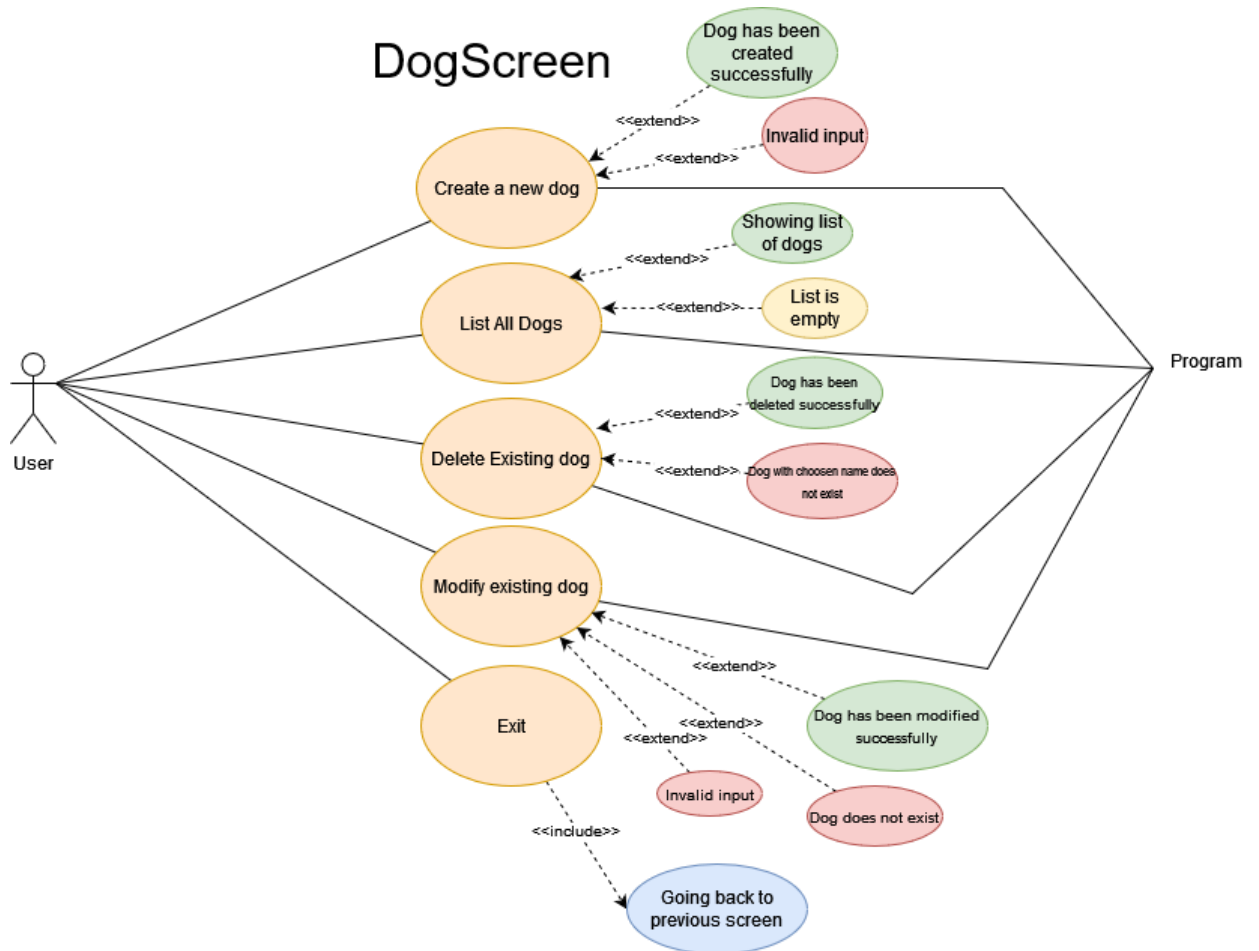
- Poniżej przedstawiono diagram klas dla interfejsów: IDataServie, ISettingsService, ISettings, IAnimal, IAnimals, IBehaviour, IMammal, IAfricanElephant, IBeaver, IOrangutan, IDog, IMammal.



- [illegible]

3. Dla rozwiązania zadań nr 1 oraz 2 z Ćwiczeń nr 1 dodać diagram użycia (Use Case Diagram) dla jednego z zaimplementowanych ekranów.

Poniżej przedstawiono "Use Case Diagram" dla ekranu DogScreen



4. Dodać rozwiązania zadań nr 1 oraz 2 Ćwiczeń nr 1 dodać diagram sekwencji wywołań (Sequence Diagram) dla renderowania jednego z zaimplementowanych ekranów.

Poniżej przedstawiono “Sequence Diagram” dla ekranu DogScreen

