WOJSKOWA AKADEMIA TECHNICZNA

Inżynieria Oprogramowania

Sprawozdanie 2

Temat: Diagram Klas UML.

Autor: Mateusz Szmyt 76109

Grupa: WCY19IY1S1

Prowadząc: mgr inż. Kamil Małysz

Data przeprowadzonych zajęć: 5.05.2021

Sporządziłem diagram klas UML z pomocą strony draw.io: Adres Miasto: string Kod pocztowy: string Znajdz adres(): String Osoba Imie: String Telefon: int Email: string Przedstaw sie(): string Podaj_kontakt(): string Sedzia Widzowie Stroj Zawodnik Prezes Wystaw_zolta_kartke(): void Barwy_stroju: string Numer_zawodnika: int Zarobki: float Wystaw_czerwona_kartke(): void Kub_bilet_na_mecz(Klub_pilkarski): void Dodaj Prezesa(): Prezes Trenuj_zawodnika (zawodnik): void Zatrudnij_trenera(Trener): void Oglos_rzut_karny(): void Wspieraj_druzyne(druzyna): void Material: string stroi: Stroi * Zmien_pensje(zarobki): void Zwolnij trenera(Trener); void Zorganizui trening(); void Dopasuj_stroj(zawodnik): void Oglos_Faul(): void Zmien_pensje(): void Podaj_pozycje: string Klub Pilkarski prezes: Prezes * Liczba_osob: int Pozycja Klubu zawodnik: list(Zawodnik) trener: Trener Drugie_miejsce: Klub Pilkarski Trzecie_miejsce: Klub Pilkarski Spiewaj_hymn_klubu(): void Utworz klub(): Klub_Pilkarski Awansuj_klub(Klub Pilkarski): void Podaj_pozycje_Klubu(Klub Pilkarski):void <<interface>> ITrening Odbyj_Trening(Klub Pilkarski): void Rozegraj_mecz(KlubPilkarski,KlubPilkarski,sedzia): void Zakoncz mecz(KlubPilkarski,KlubPilkarski,sedzia): void Wyniki treningu Wyniki Meczu wynik treningu: string Liczba punktow 1 druzyny: int Liczba_punktow_2_druzyny: int Pokaz_wynik_treningu(): void Liczba_rzutow_karnych: int Czerwony_flagi: int Zolte_flagi: int Czas_gry: float Pokaz_wynik_meczu(): void