

Uniwersytet WSB Merito

Programowanie obiektowe. Zadanie 3

Imiona i nazwiska: Baranovskyi Ivan, Andrii Popchuk

Adresy email: ivan.baranovskyi@gmail.com

Numery albumu: **144401, 144561**

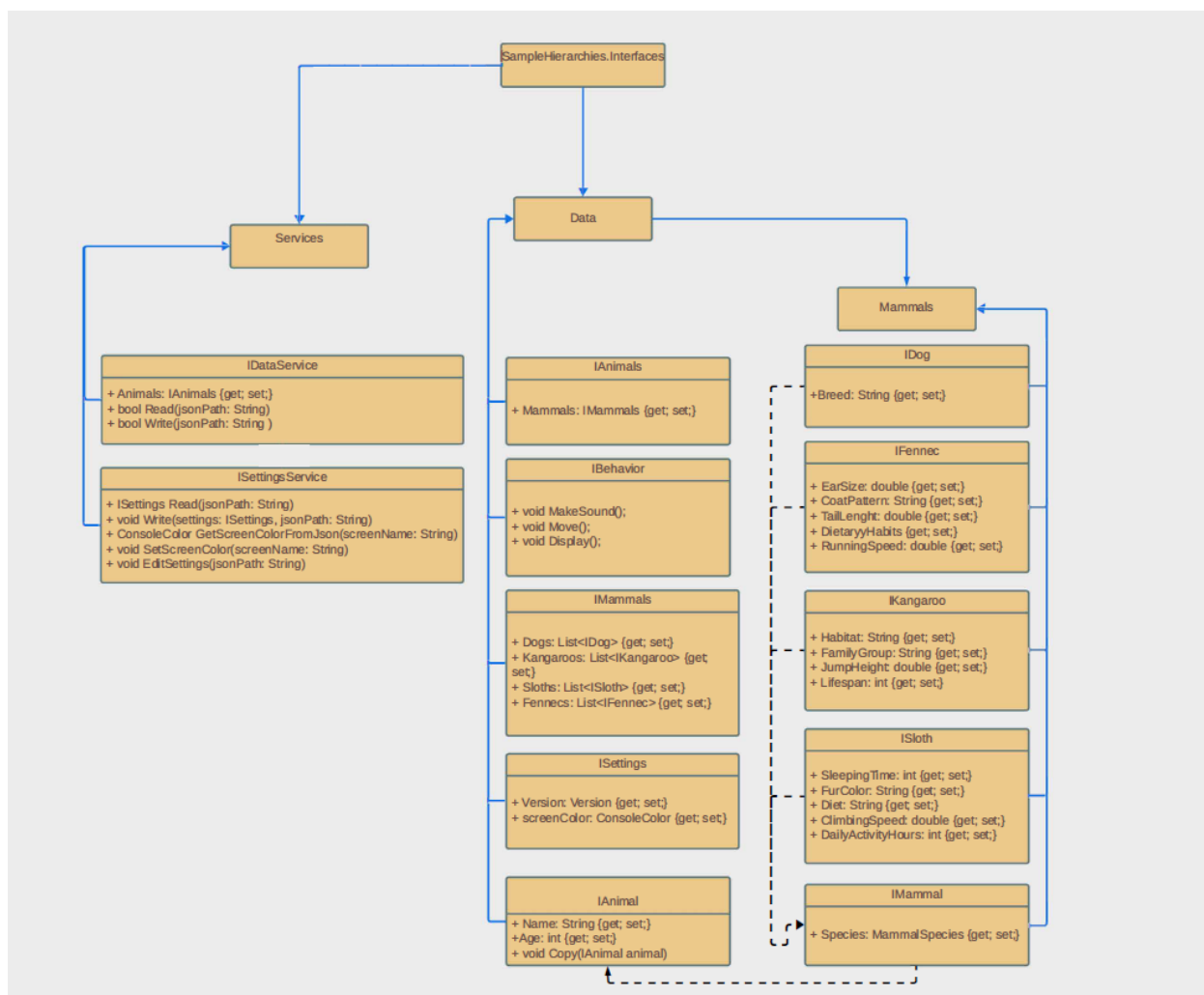
Data: 10.09.2023

Link do repo na Github: https://github.com/ivan-baranovskyi/Programowanie_obiektowe-3.git

Rozdział 1 – Zadanie 1

W pierwszym zadaniu narysowano UML Diagram klasów dla interfejsów z rozwiązania SampleHierarchies.Interfaces, a konkretnie IDataService, ISettingsService, IAnimals, IBehavior, IMammals, ISettings, IAnimal oraz z interfejsami zwierząt IDog, IFennec, IKangaroo, ISloth, IMammal.

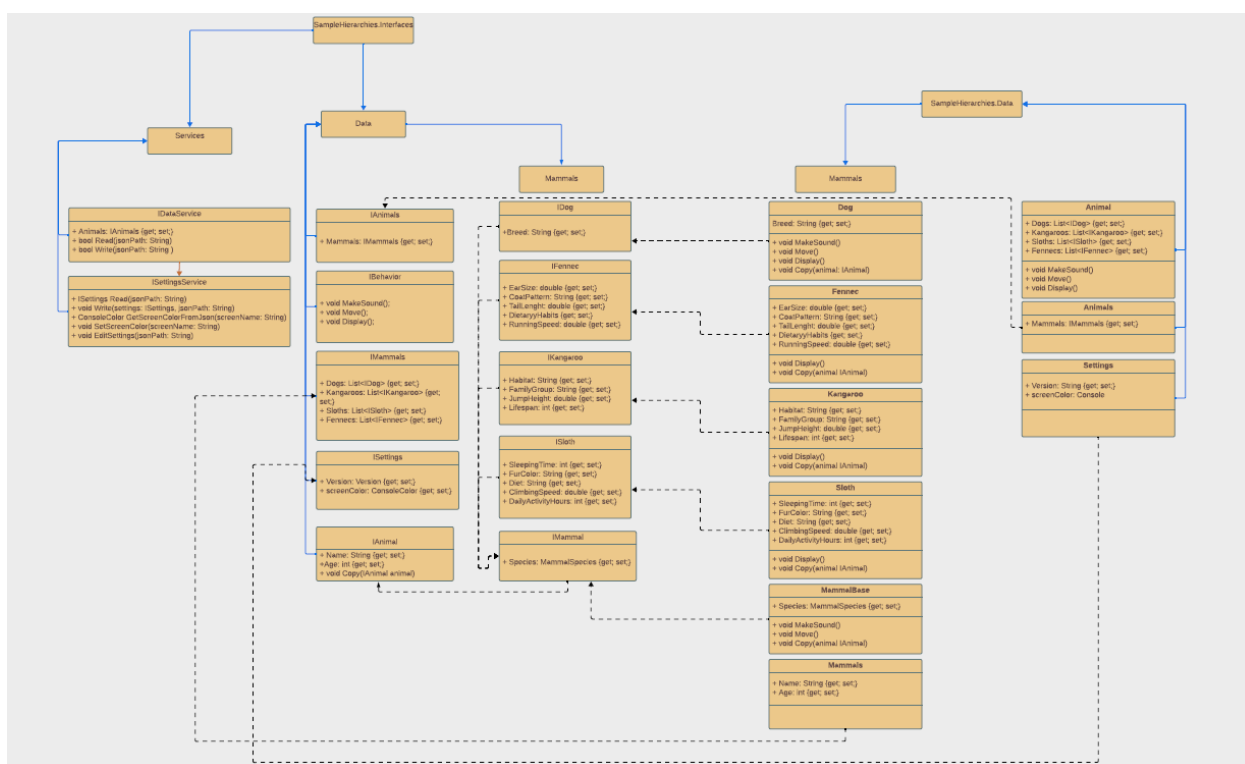
Diagram class dla tego zadania. (Task1_UML_ClassDiagram.pdf)



Rozdział 2 – Zadanie 2

W drugim zadaniu do interfejsów z pierwszego diagramu UML byli dodane jeszcze klasy z rozwiązania SampleHierarchies.Data, a dokładniej klasy Dog, Fennec, Kangaroo, Sloth, MammalBase, Mammals, Animal, Animals, Settings.

Diagram class dla tego zadania. (Task2 UML ClassDiagram.pdf).

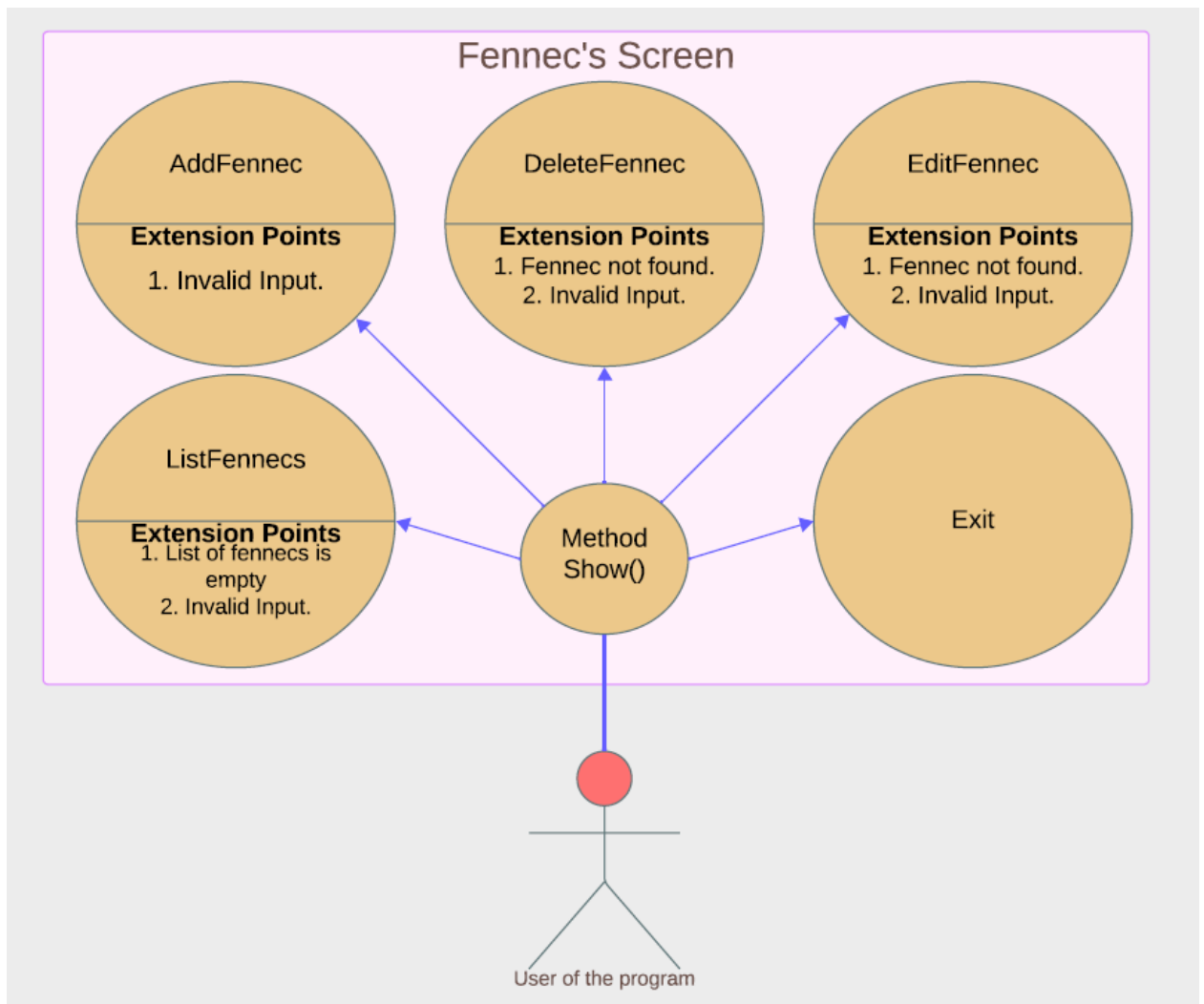


Rozdział 3 – Zadanie 3

Dla trzeciego narysowano UML UseCase Diagram dla ekranu „Fennec Screen”.

Dla tej diagramy byli dodane wszystkie wybory ekranu razem z błędami w tych wyborach.

UML Diagram dla tego zadania. (Task3_UML_UseCaseDiagram.pdf).



Rozdział 4 – Zadanie 4

Dla tego zadania było narysowano Sequence Diagram dla ekranu Feneka, gdzie można zobaczyć wszystkie warianty wyborów w ekranie podczas renderowania ekranu

UML Sequence Diagram dla tego zadania (Task4_SequenceDiagram.pdf)

