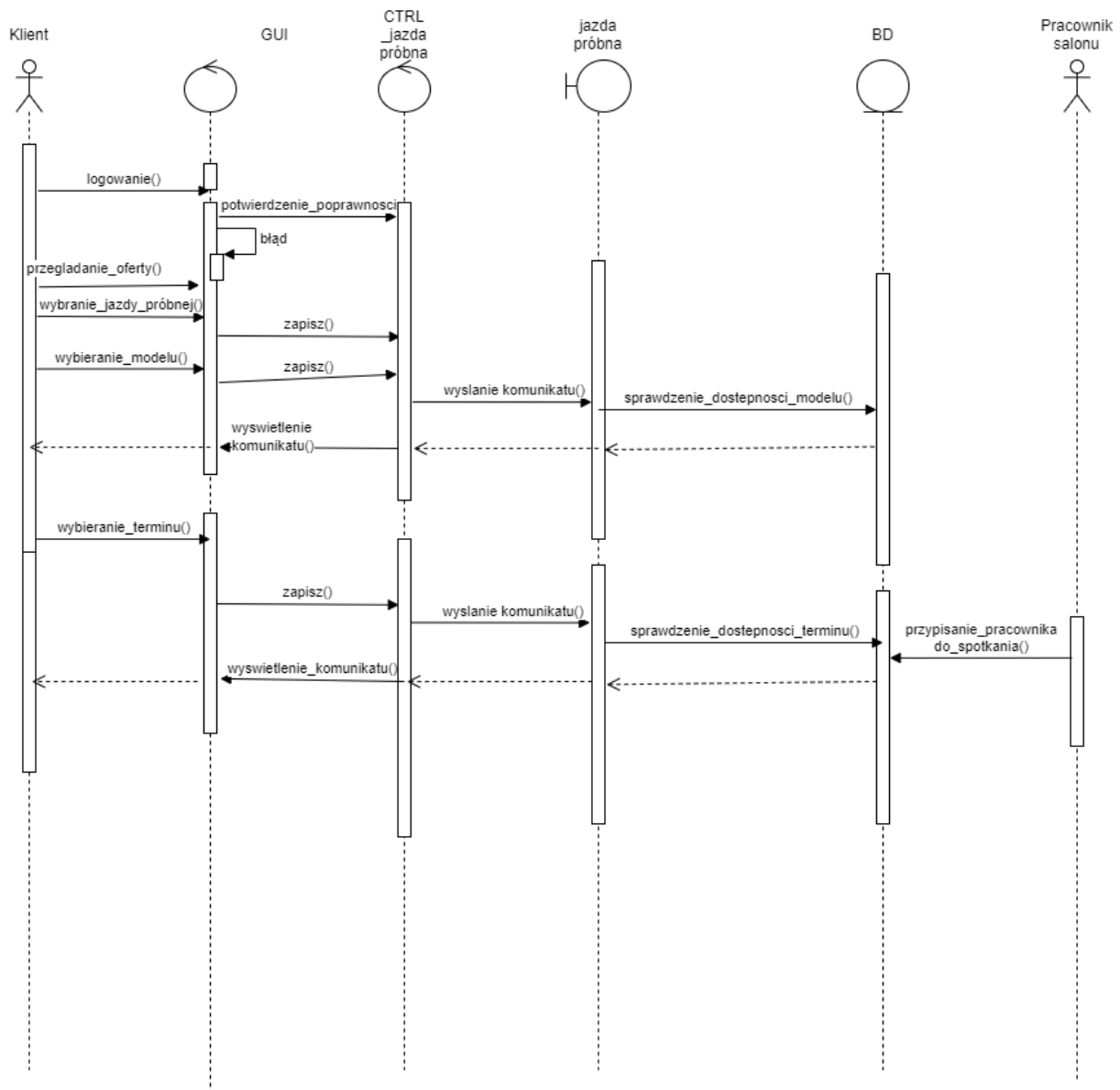
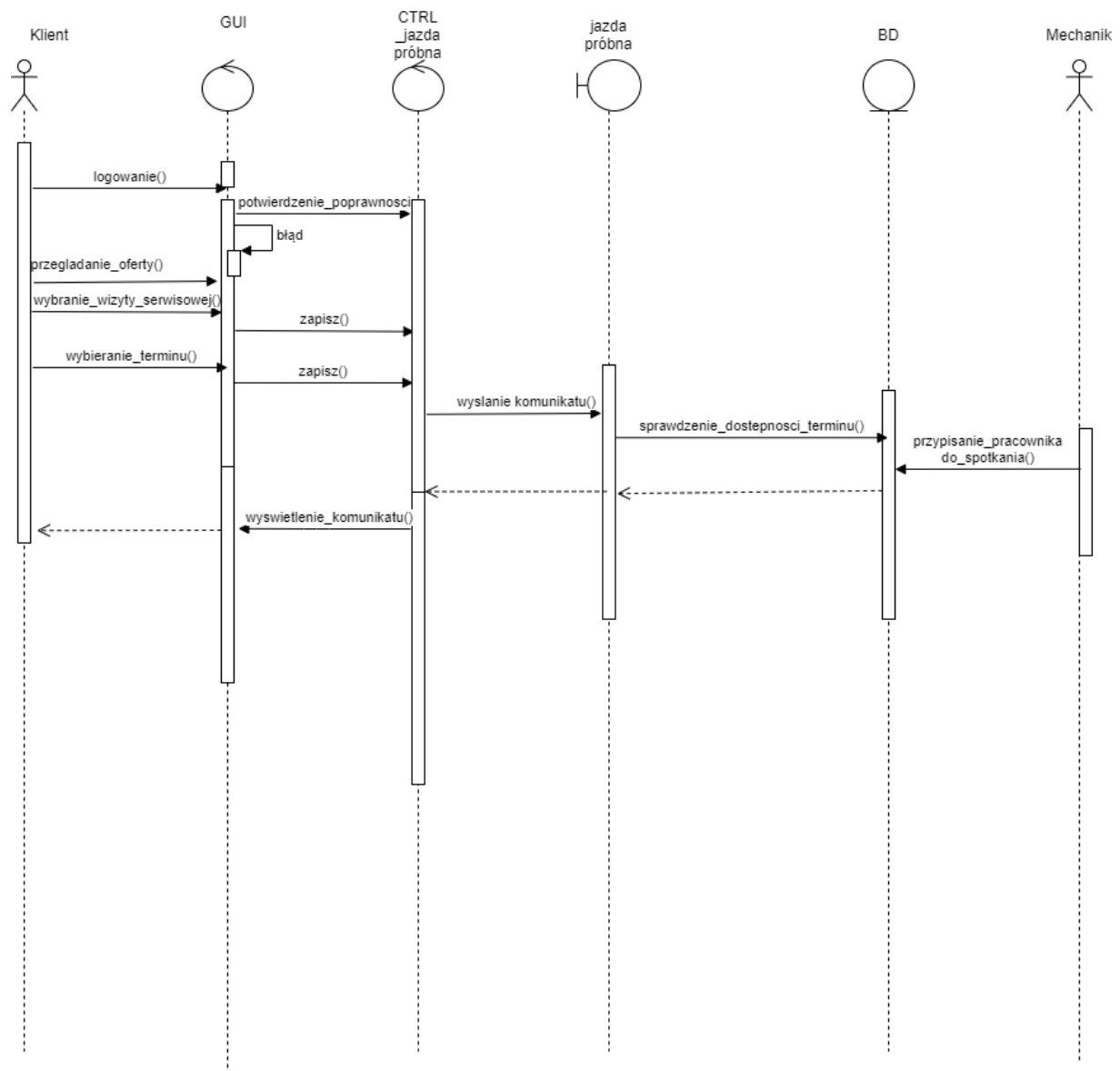


1. Dwa diagramy sekwencji opisujące zachowanie interakcji z graficznym interfejsem użytkownika. (Jako jeden z diagramów proponuje wykonać przypadek użycia opisany w diagramie aktywności)

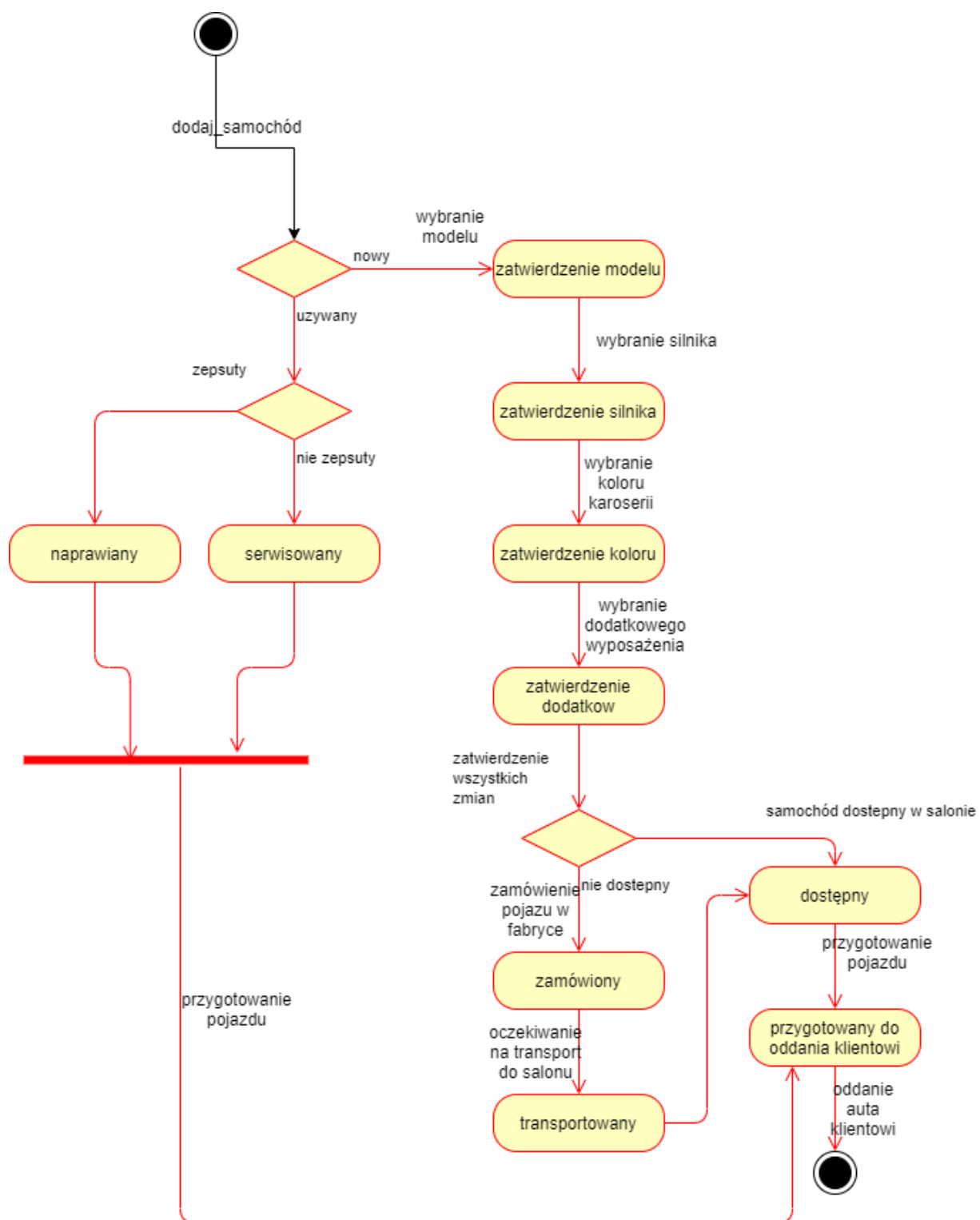
2. Dwa diagramy stanów modelujące stany w jakich może się znaleźć wybrany obiekt. (Z diagramu klas).

1.





2.



jazda
próbna

