

1) Analiza czasownikowo-rzeczownikowa

Chce symulować mecz koszykówki, w którym będą brały udział dwie **drużyny** składające się z 5 **zawodników**. Każdy z zawodników będzie miał **losowo generowane statystyki** które będą miały wpływ na skuteczność zagrań, które wykonuje **obliczane przez funkcje**. Każdy zawodnik będzie **poruszał się** po **boisku** mógł **podać piłę**, **przejąć** ją przeciwnikowi oraz **oddawać rzuty** z różnych pozycji.

2) Karty CRC

Nazwa klasy: Court	
Subklasa: brak	
Superklasa: brak	
Odpowiedzialność	Współpraca
-generowanie boiska	-Player

Nazwa klasy: Ball	
Subklasa: brak	
Superklasa: brak	
Odpowiedzialność	Współpraca
-podania -przechwyty piłki	-Player

Nazwa klasy: Player	
Subklasa: Opponent, Teammate	
Superklasa: brak	
Odpowiedzialność	Współpraca
-generowanie statystyki -poruszanie się -podania -przechwyty piłki -rzuty	-Ball -Team -Court

Nazwa klasy: Team	
Subklasa: FirstTeam, OpponentTeam	
Superklasa: brak	
Odpowiedzialność	Współpraca
-rozmieszczanie drużyn na boisku -zmienianie wyniku	-Ball -Player

Nazwa klasy: Game	
Subklasa: brak	
Superklasa: brak	
Odpowiedzialność	Współpraca
-rozgrywanie meczu	-Ball -Player -Team -Court

Nazwa klasy: Opponent	
Subklasa: inni Opponnenci	
Superklasa: Player	
Odpowiedzialność	Współpraca

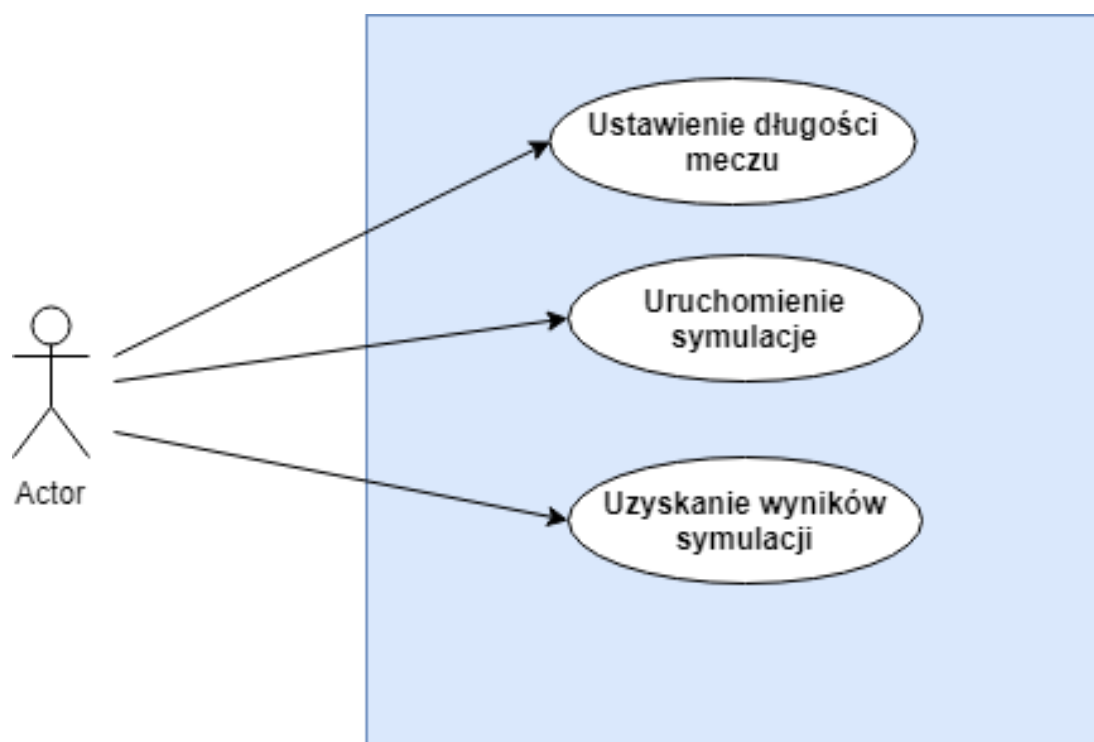
Nazwa klasy: FirstTeam	
Subklasa: brak	
Superklasa: Team	
Odpowiedzialność	Współpraca

Nazwa klasy: OpponentTeam	
Subklasa: brak	
Superklasa: Team	
Odpowiedzialność	Współpraca

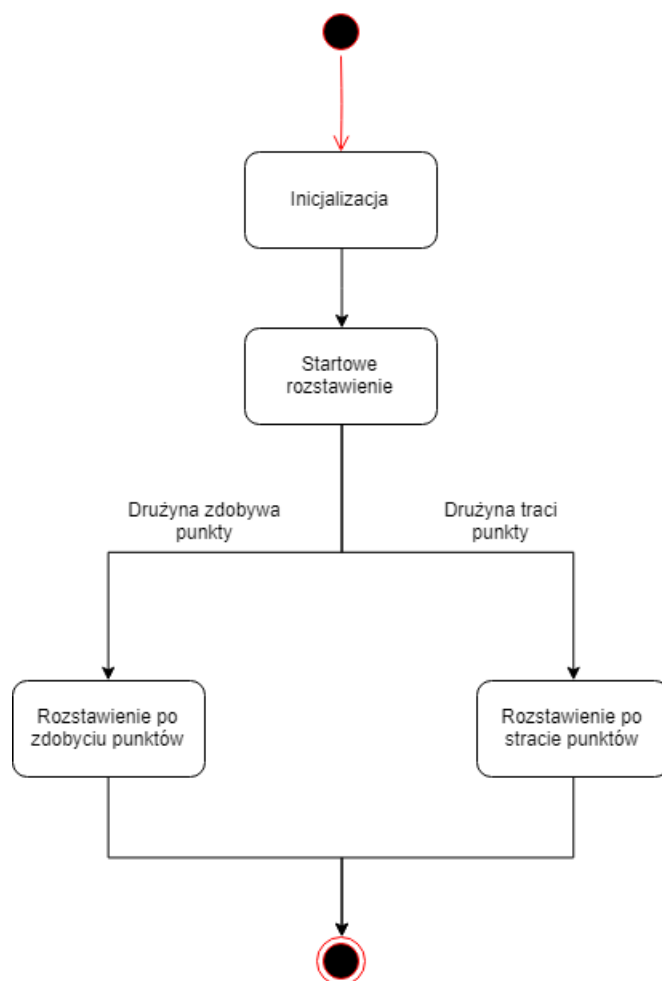
Nazwa klasy: Teammate	
Subklasa: inni Teammateci	
Superklasa: Player	
Odpowiedzialność	Współpraca

Nazwa klasy: GameDisplay	
Subklasa: brak	
Superklasa: JFrame	
Odpowiedzialność	Współpraca
-wyświetlanie symulacji	-Game -Team -Ball -Court

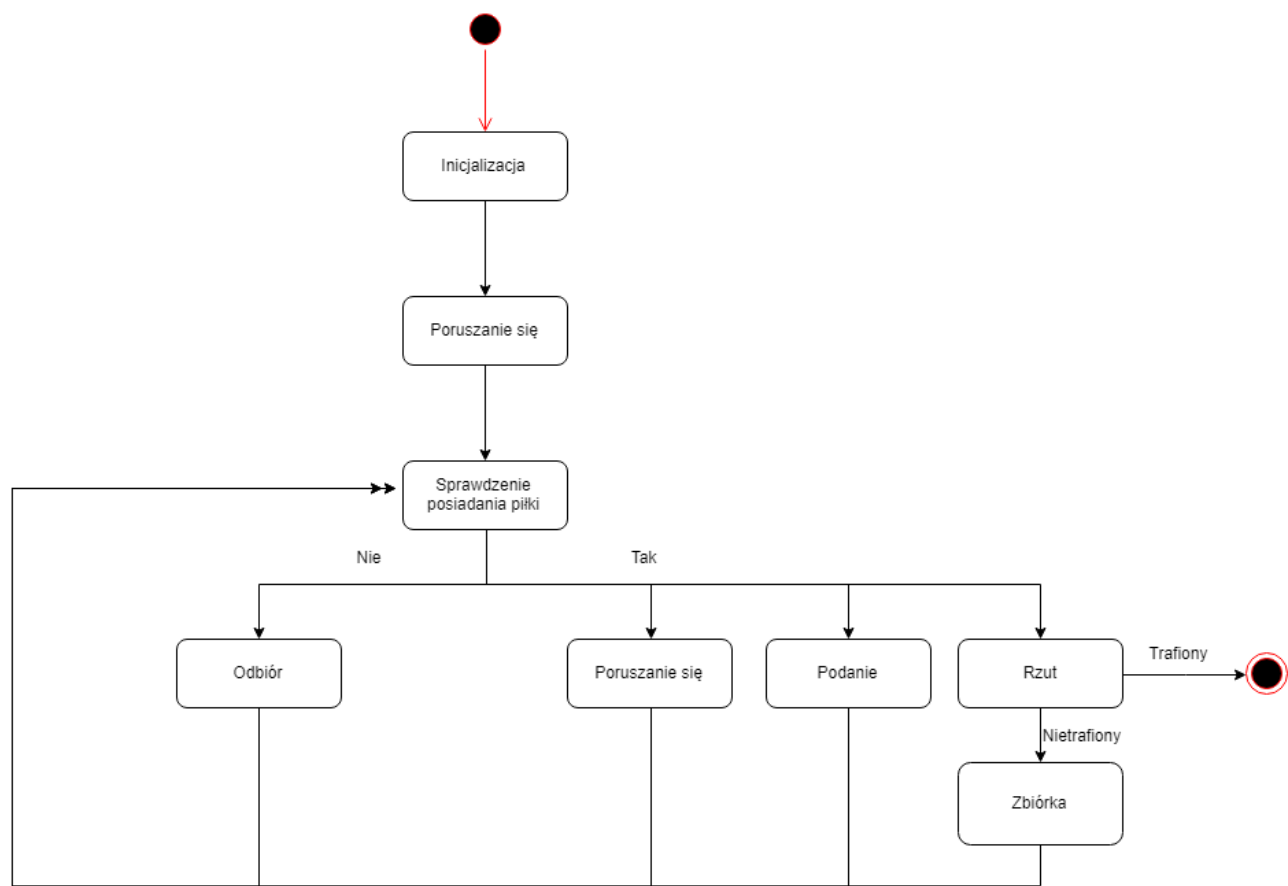
3) Diagram UC



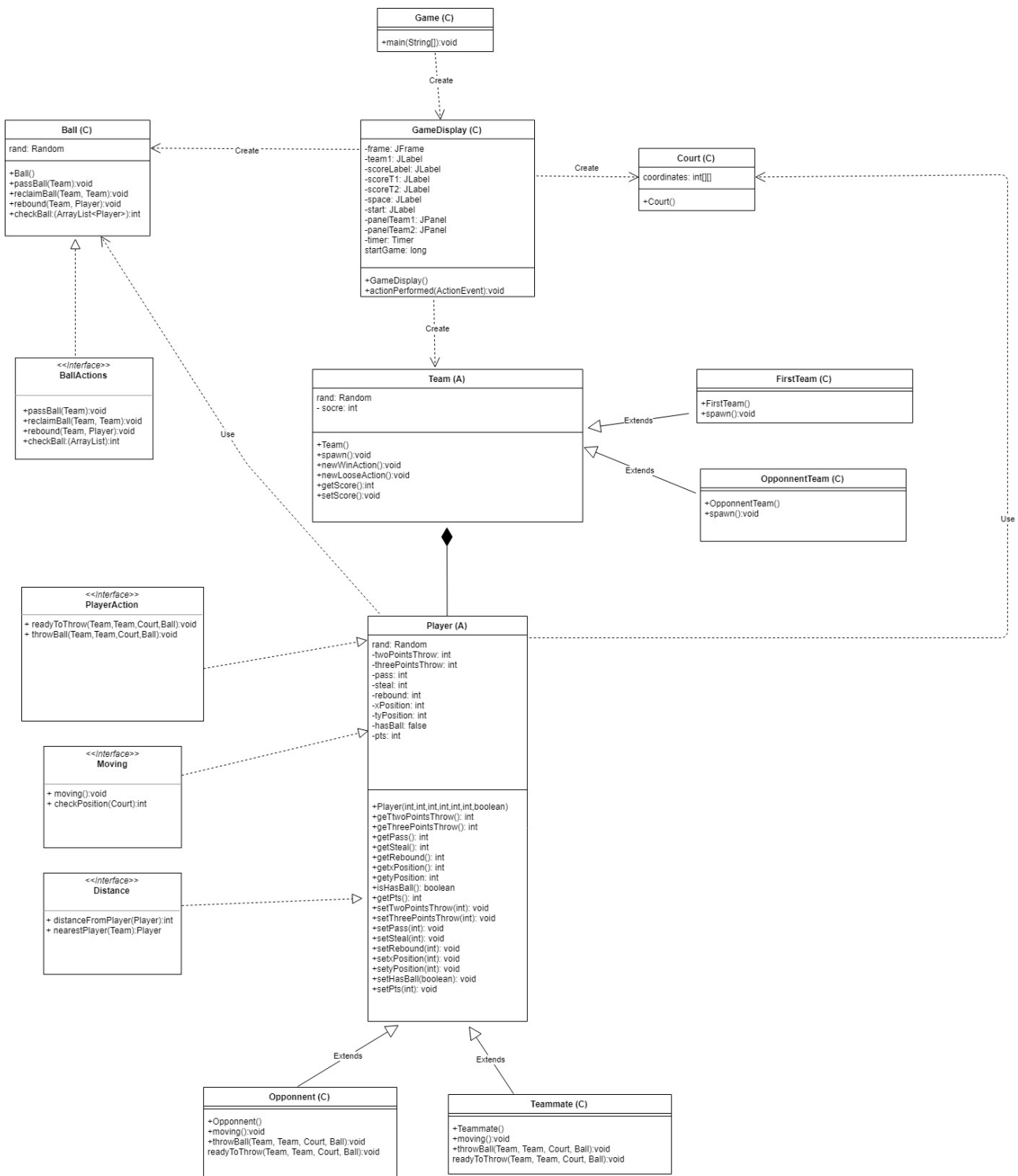
5) Team-diagram stanów



6)Player-diagram stanów



7) Diagram Klas



8) Diagram obiektów

