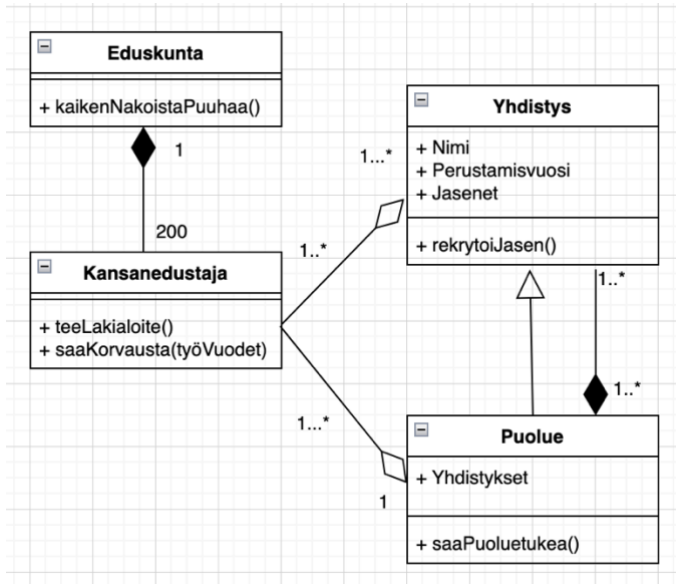
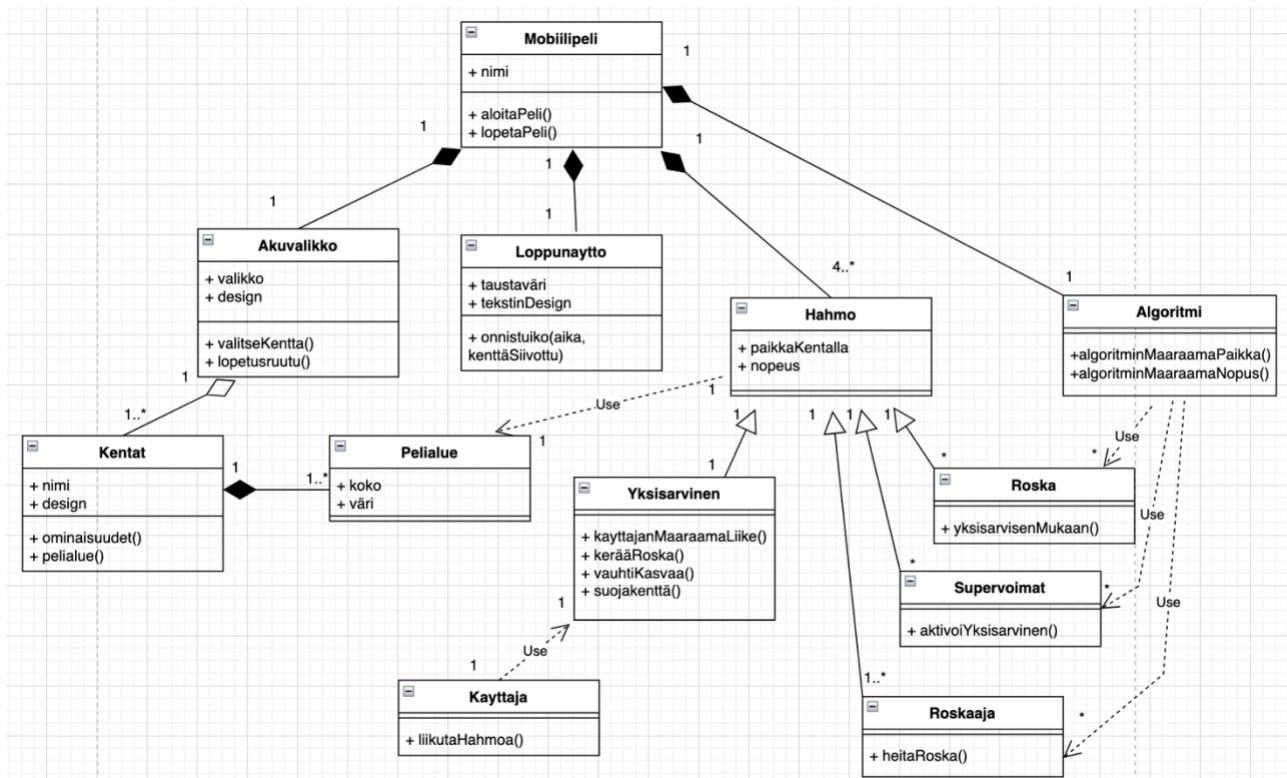


UML-kaavio 1



UML-kaavio 2



## Reflektio

UML-kaavion luominen tuntui alkuun hyvin epäselvältä touhulta, kun ensimmäisen kerran aihetta esiteltiin ohjelmistotekniikan peruskurssilla. Luokkien yhteydet erityisesti jäivät epäselviksi.

Viime viikon tehtävää koodatessa en meinannut millään hahmottaa luokkien sisältävien metodien ja datan omistamisen järjestystä. Tämän vuoksi sain neuvon alalla olleelta vanhalta tutulta, että oikeasti UML-kaavion tekeminen on ainoa järkevä tapa selvittää koodin sisältöä. Opettelin siis jo koko viime viikon UML-kaavioiden tekemistä netistä, ja käytinkin tekemääni kaaviota paljon koodatessa. Muuten en olisi onnistunut saamaan koodia järkeväksi.

Nyt kaavion tekeminen viikkotehtävässä tuntui selkeämmältä, mutta en ole vieläkaan varma, että menivätkö ne aivan oikein. Tietokonepelit eivät ole juttuni, ja esim. algoritmien toiminta on minulle hepreaa. Myös minulle on vähän epäselvää, voiko samassa UML-kaaviossa käyttää tuota Draw.io:sta löytyvää uses katkoviivaa.