

NACKADEMIN

Designmönster, analys och design

Individuell Inlämningsuppgift (VG)

OBS! Denna uppgift ligger på VG-nivå (Ej obligatorisk om man satsar på G)

Genom denna uppgift får du möjlighet att lära dig...

- Mer om Designmönster
- Analys och Design.

Instruktioner

1. OOA

- Du kan vidareutveckla projektarbetet *eller starta ett helt nytt projekt från scratch*.
- Skapa en rapport i Word/Google-dokument baserat på PowerPoint-presentationen.
- Utforma en detaljerad kravspecifikation genom att lägga till några extra krav eller vidareutveckla befintliga krav. (Arbeta med minst 2 krav).
- Uppdatera användningsfallsdiagrammet (UML Use Case Diagram) utifrån kravspecifikationen.

2. OOD

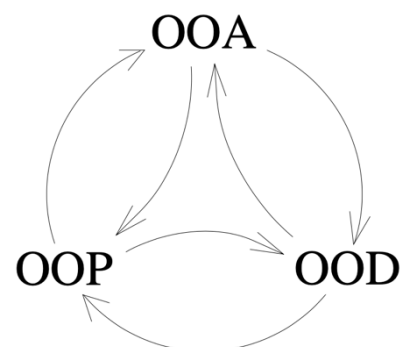
- Modellera en välstrukturerad objektorienterad koddesign utifrån kravspecifikationen.
 - Uppdatera klassdiagrammet (UML Class Diagram).
 - Rita nödvändiga relationer (arv, aggregation, komposition).

3. OOP

- **Tillämpa något designmönster i din kod**
 - Du ska visa god förståelse för designmönster genom att tillämna ett mönster i din kod.
 - Du kan använda ett valfritt designmönster.
 - Dokumentera och visa när och varför det är lämpligt att använda designmönstret.

Redovisning/Inlämning

- Spara rapporten som PDF.
- Använd följande namnkonvention:
JAVA22-VG-Uppgift-DITT-NAMN.pdf
- Ladda upp rapporten till studentportalen.



Tips

Använd basebollmodellen