Politechnika Wrocławska Wydział Elektroniki

Temat projektu: Symulacja sklepu w języku Java

Autorzy:

Kajetan Rduch

Cyprian Danecki

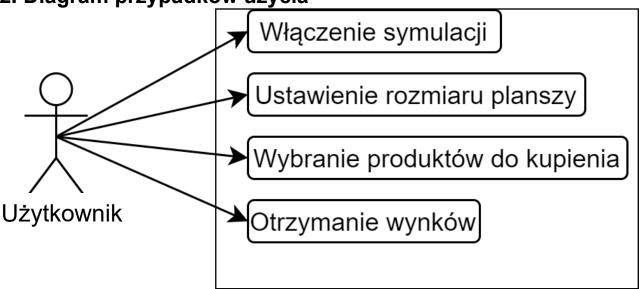
Spis treści

1.	Analiza rzeczownikowo-czasownikowa	3
2.	Diagram przypadków użycia	3
	Karty CRC	
	Diagram klas	
5.	Diagram obiektów	5
	Diagram sekwencji	
7.	Diagram stanów	6
8.	Diagram aktywności	7

1. Analiza rzeczownikowo-czasownikowa

Projekt symulacji agentowej, która będzie symulować robienie zakupów przez jedną osobę (obiekt klasy Osoba). W sklepie (na planszy) (klasa mapa) będą losowo rozmieszczone produkty (obiekty klasy towary), które można zakupić (zebrać). Osoba (obiekt klasy osoba) będzie losowo poruszała się po planszy (klasa mapa) w poszukiwaniu produktów, które chce kupić. Symulacja zakończy się dopiero po zebraniu wszystkich zakupów.

2. Diagram przypadków użycia



3. Karty CRC

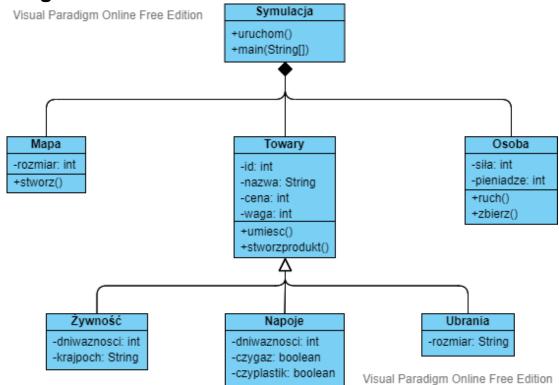
Classname: Symulacja				
Superclass: brak				
Subclass: brak				
Responsibilities:	Collaboration:			
 Przeprowadza symulację 	Mapa			
 Zapisuje do pliku 	 Towary 			
	 Osoba 			

Classname: Towary				
Superclass: brak				
Subclass: brak				
Responsibilities:	Collaboration:			
Umieszcza na mapie	Mapa			
Tworzy produkty	 Osoba 			

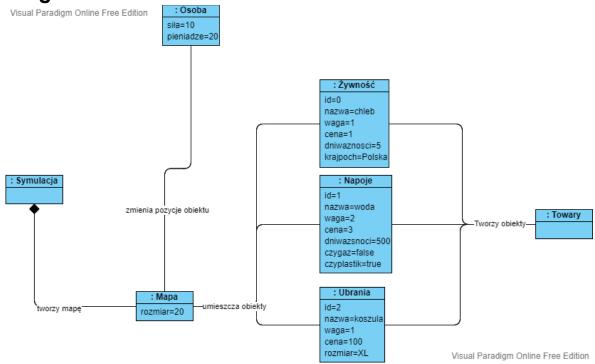
Classname: Osoba				
Superclass: brak				
Subclass: brak				
Responsibilities:	Collaboration:			
 Zmienia pozycję 	Mapa			
 Zbiera towary 	Towary			

Classname: Mapa			
Superclass: brak			
Subclass: brak			
Responsibilities:	Collaboration:		
 Przechowuje towary 	Towary		
	 Osoba 		

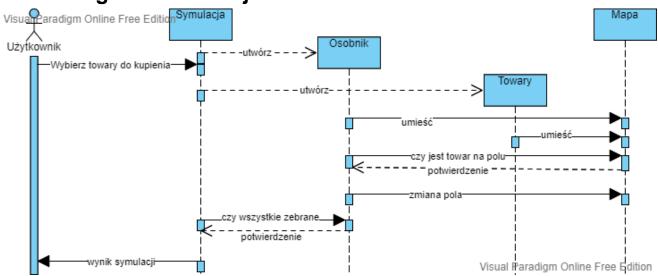
4. Diagram klas



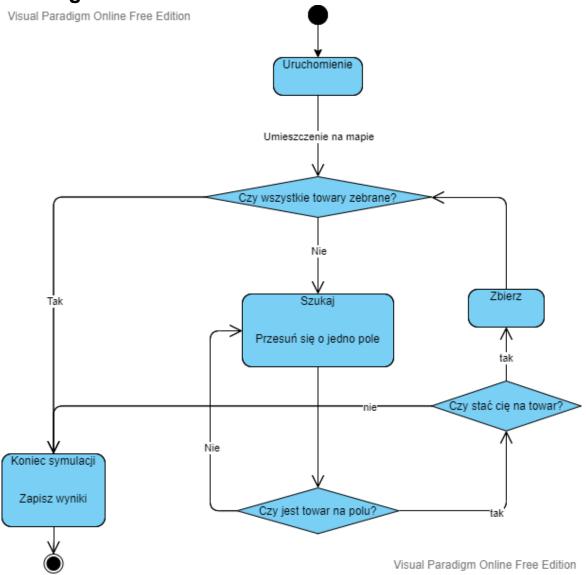
5. Diagram obiektów



6. Diagram sekwencji



7. Diagram stanów



8. Diagram aktywności

