

Zastosowania programowania obiektowego

GymClicker

Krystian Szajewski

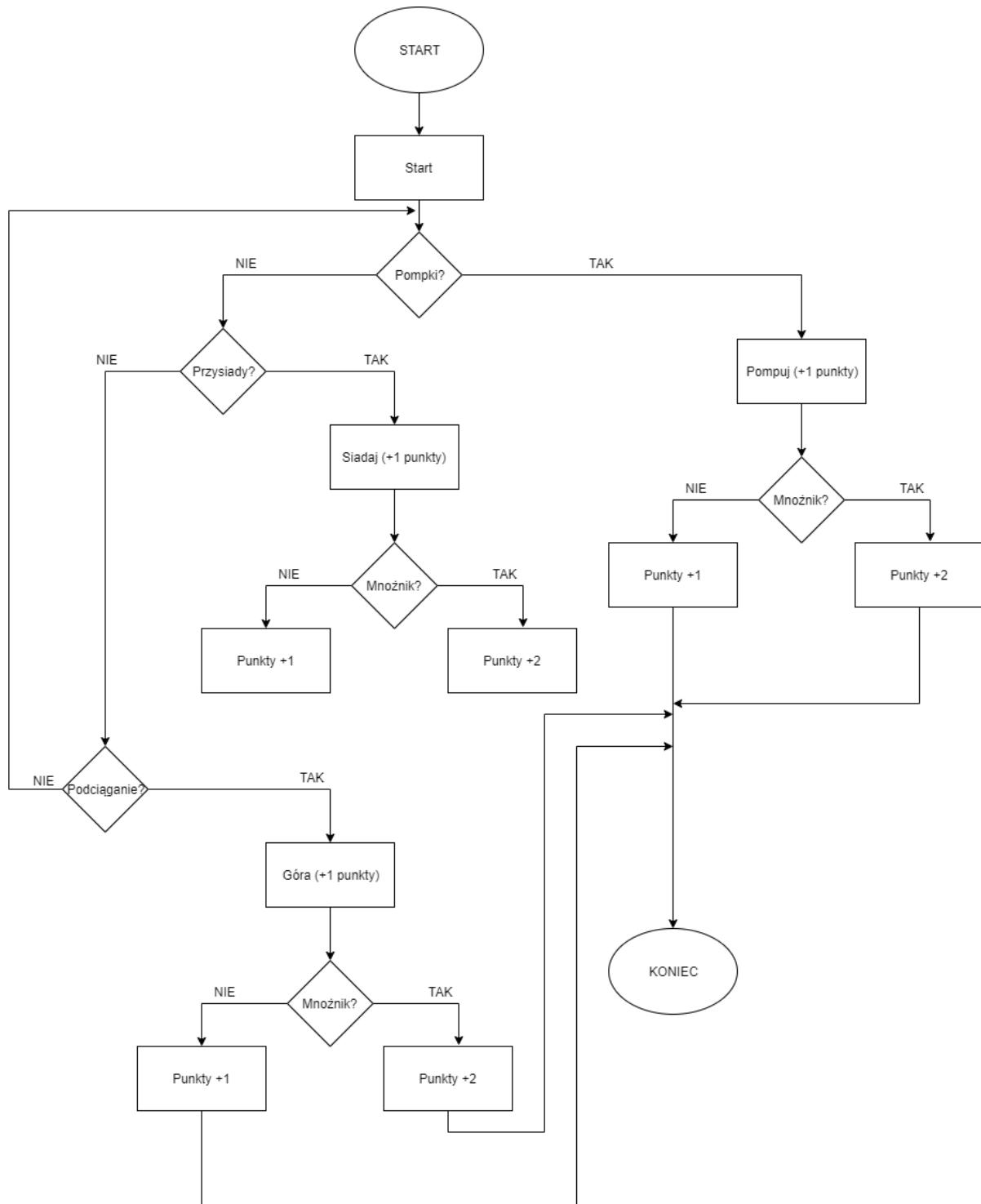


1. Temat

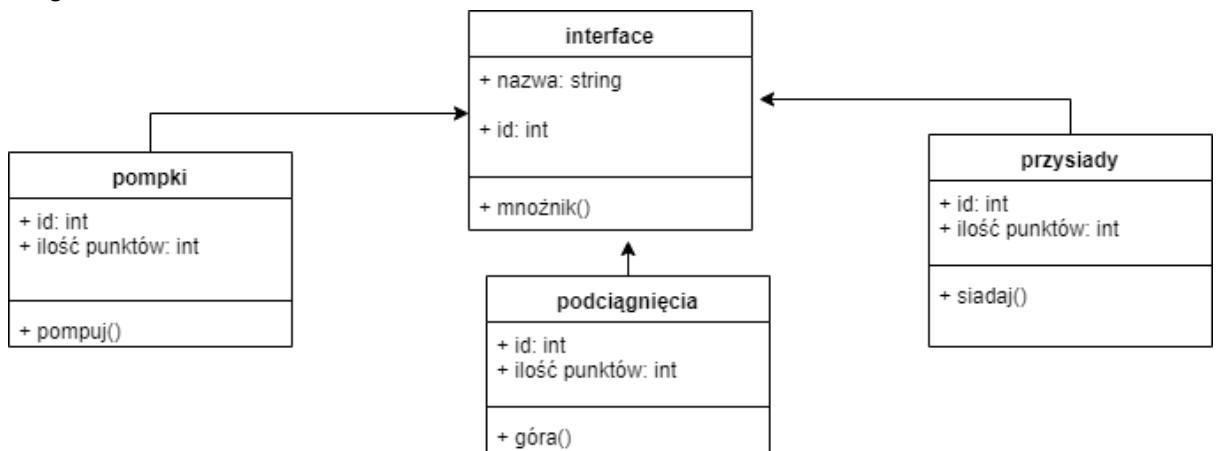
Tematem mojego projektu jest prosty "kliker" zliczający punkty z różnych ćwiczeń.

2. UML

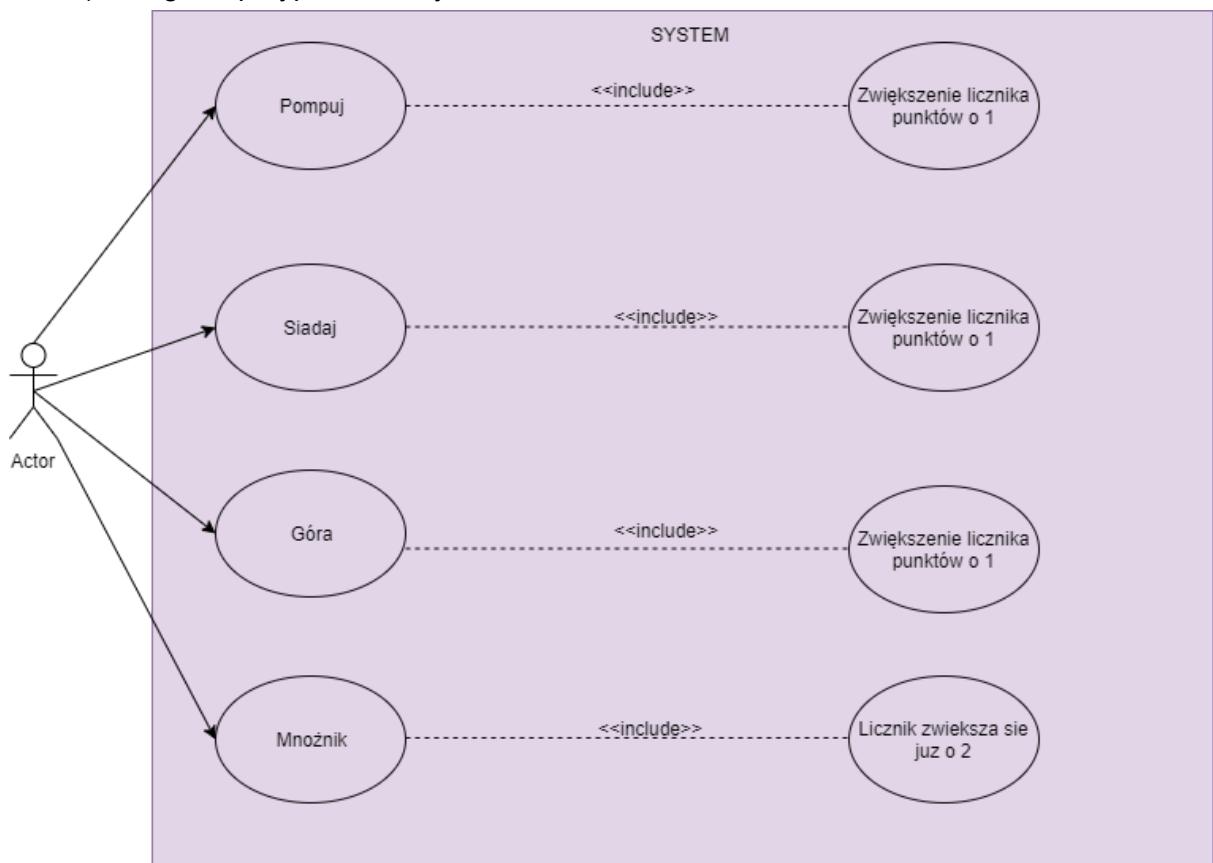
- a) Schemat blokowy.



b) Diagram klas



c) Diagram przypadków użycia



d) Diagram przepływu danych

