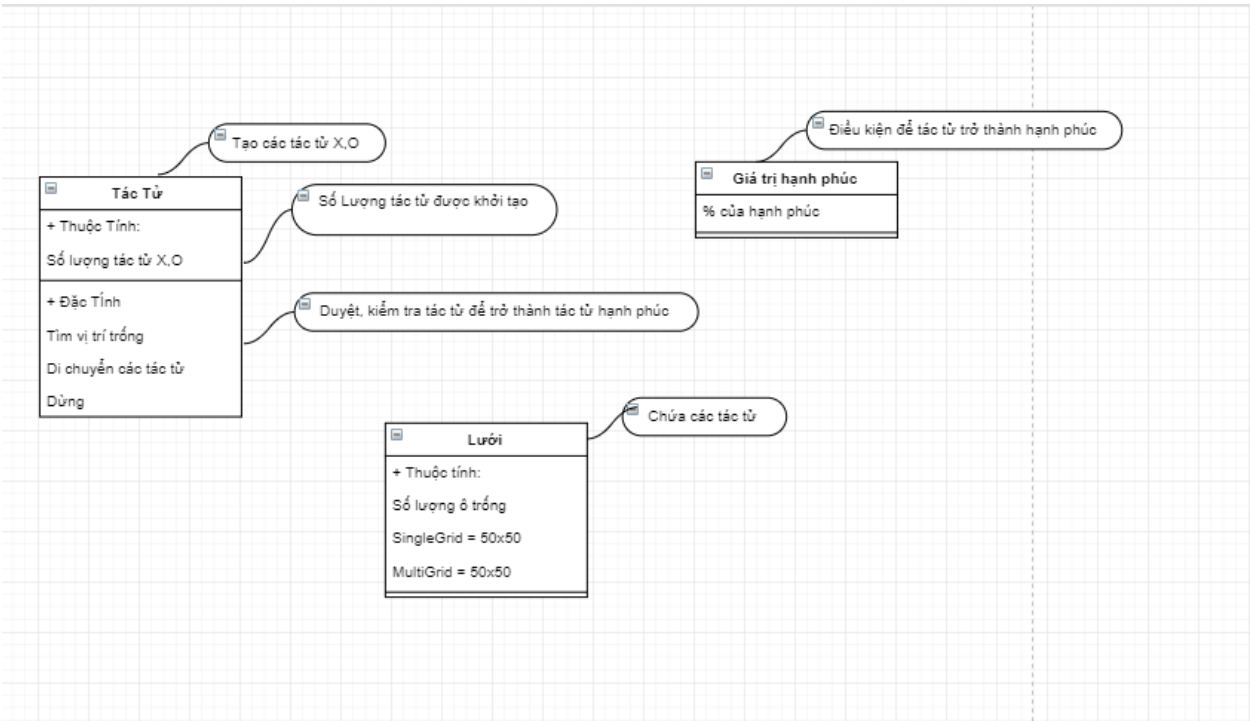
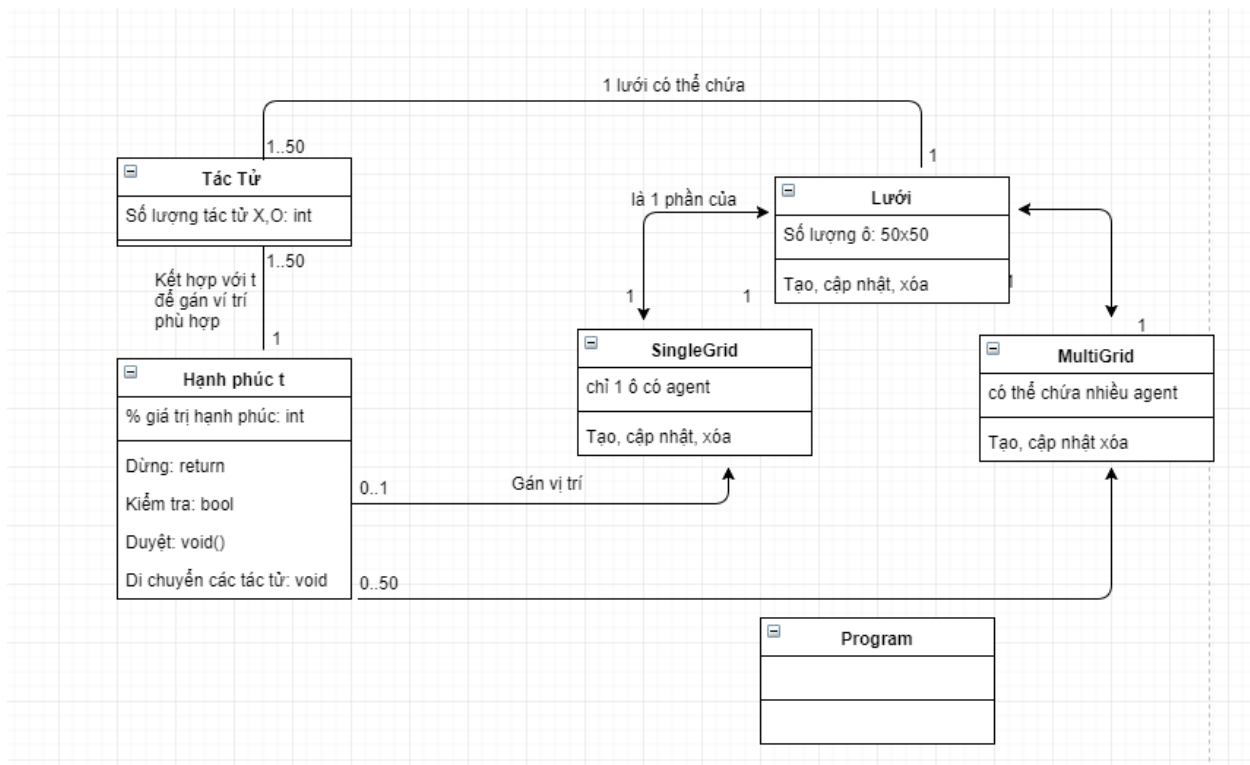


BÀI TẬP THIẾT KẾ MÔ HÌNH LỚP UML

Câu 1: Các lớp của chương trình: tác tử, lưới, giá trị hạnh phúc, SingleGrid, MultiGrid



Bài 2: Thiết kế biểu đồ lớp với các mối quan hệ giữa các lớp. Đặc tả ngắn gọn những quan hệ này.



Câu 3:

- Lớp Program: có chức năng điều khiển chương trình, tác động, khai báo và gọi đến các thành phần khác trong các lớp khác. Muốn cho chương trình hoạt động được, thì đầu tiên phải thông qua lớp Program này.
- + Khai báo lớp
- + Tác tử: Số tác tử x, o mà người dung muốn khởi tạo.
- + Số lượng phần tử trong mảng lưới
- + Giá trị hạnh phúc t: Khi tác tử được khởi tạo gọi đến lớp t này, lớp t sẽ thực hiện các chức năng nhiệm vụ như duyệt, kiểm tra, blabla...