L) je standardi**zl**irani jezik za modeliranje softverskih i hardverskih sustava. (- osnovni entiteti koji čine sustav. - definiraju interno stanj**A** objekta. 0 - definiraju interakciju objekta s okolinom. definiraju objekte i njihova Ksučelja: - objekti preuzimaju svojstva klase iz koje su naslijeđeni. 0 - obuhvaća atribute, operacije i kod koji implementira funkcionalnosti. 0) – definira javno dostupne operacije i atribute objekta. 2 − veza između objekata koji međusobno komuniciraju. - objekt je sastavljer Aod manjih objekata, ali oni mogu postojati neovisno. – objekt sadrži dru**g**e objekte koji ne mogu postojati izvan njega.) Gklase nasljeđuju svojstva od baznih klasa. (Klasa može (npr. Multimedia display nasljeđuje Speaker i Display). • Treba koristiti pažljivo jer može povećati složenost sustava. prika**ż**uje i prijelaze između njih. (event): o Prijelaz može biti uzrokovan korisničkim unosom (npr. klik gumba). o Može biti uzrokovan internim događajem (npr. završetak izvršenja funkcije). () – prenosi podatke između sustava.) – sličan pozivu funkcije u programiranju. () – aktivira se nakon isteka određenog vremena.

	4	L,
•	: L	
	o Prikazuje , i sustava.o Svaki prijelaz između stanja uzrokovan je događajem.	
•	(L):	
	Prikazuje među objektima..	
	Objekti mogu trajati cijeli dijagram ili biti uništeni prije završetka.	
•	5. Upravljačka konzola omogućuje kontrolu vlakova (gas, kočenje, smjer). Upravljačka konzola omogućuje kontrolu vlakova (gas, kočenje, smjer). Signali se prenose , modulacijom napona. Svaki vlak CC D) definira prijenos signala£i strukturu paketa.	L
•	. 8 B 3 u oba smjera. 6 (simulacija ponašanja teških vlakova). na p H tisak gumba.	
		D
•	() – najavljuje početak paketa.	
•	() – jednoznačna A identifikacija. A	
•	() – brzina, smjer, do © atne informacije.	
•	B () – označava kraj poruke. E	

```
(
                                  K
                                               i šalje ih vlakovima.
       (
                                )
                             L
                                         K :
       0
               1.
                                        (kontrola korisničkog sučelja).
              2.
                           F
                                       za slanje vlakovima.
              3.
                                preko pruga.
                                           te kontrolira motor.
       0
                             L- prikazuje odnos konzole i vlaka.
                         – opilsuje prijenos upravljačkog signala.

– opisuje ponašanje kontrolera i panela.

            F
       1.
                               D opis funkcionalnosti i ograničenja sustava.
       2.

d≤novni opis arhitekture.

                                      D– definiranje softverskih i hardverskih komponenti.
       3.
                              – definiranj-Aglavnih i pomoćnih modula.
       4.
       5.
                              – povezivarlje svih komponenti u funkcionalnu cjelinu.
                                                                                           K
                       (
СС
                      D
```

F