



PawConnect

UML ДИАГРАМИ

DEVELOPER 1 – КРИСТИЯН ТАШЕВ

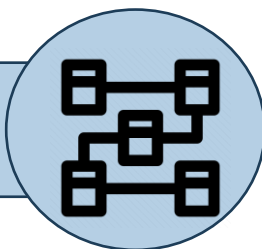
ЕКИПНА ОРГАНИЗАЦИЯ

Итерация 3

отбор Perfect Paws

Роля	Студент (имена)
Developer 1	Кристиян Ташев
Developer 2	Ванеса Янева
QA	Теменужка Гаджева
Project manager	Николай Траков
Product owner	Миглена Додлева

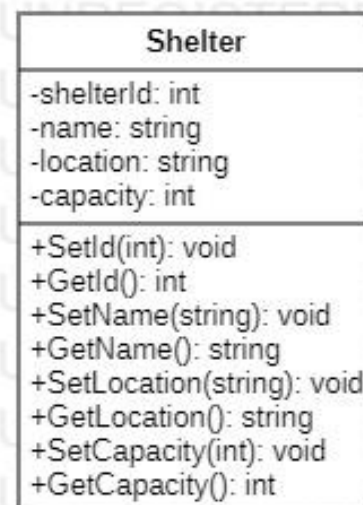
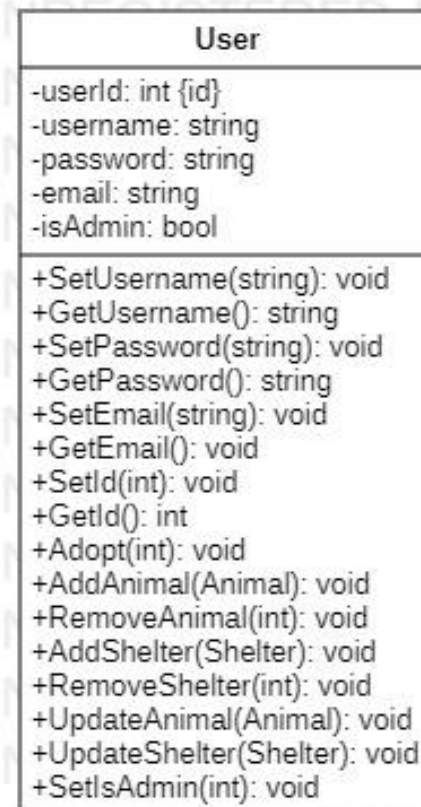
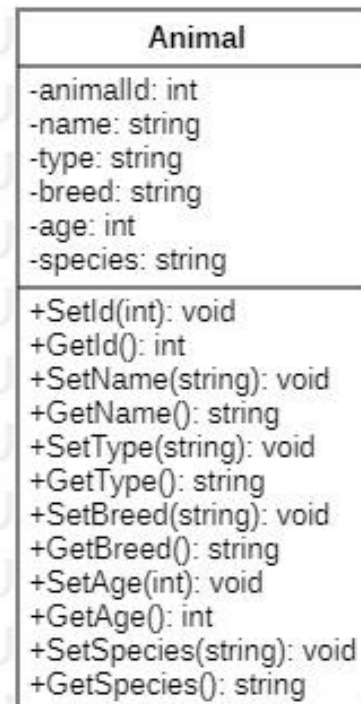
Classs Диаграма

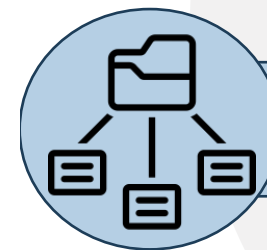
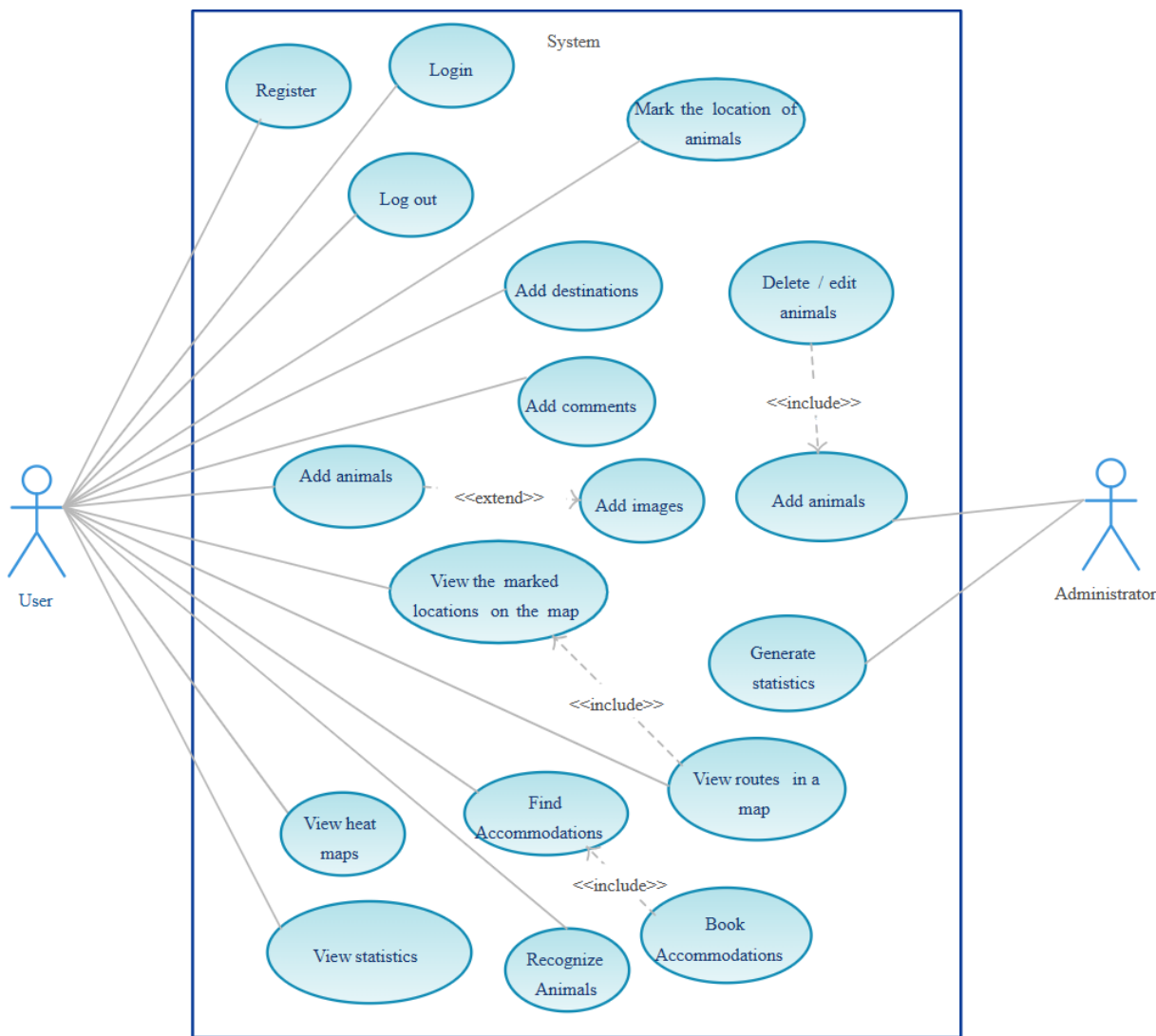


Представям Ви нашата Class диаграма, която е сърцевината на нашето приложение PawConnect.

Тя илюстрира структурата на основните обекти в системата - Animal, Shelter и User, заедно с тяхната взаимовръзка.

Тук можем да видим атрибутите и методите на всеки клас, което от своя страна ни дава детайлна информация за това как данните са организирани и какви операции могат да бъдат извършени с тях. Тази диаграма е критична за разработчиците, тъй като тя служи като ръчник за създаването и взаимодействието на обектите в кода.





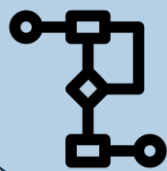
UseCase Диаграма

Use Case диаграмата отразява взаимодействието между потребителите и системата PawConnect.

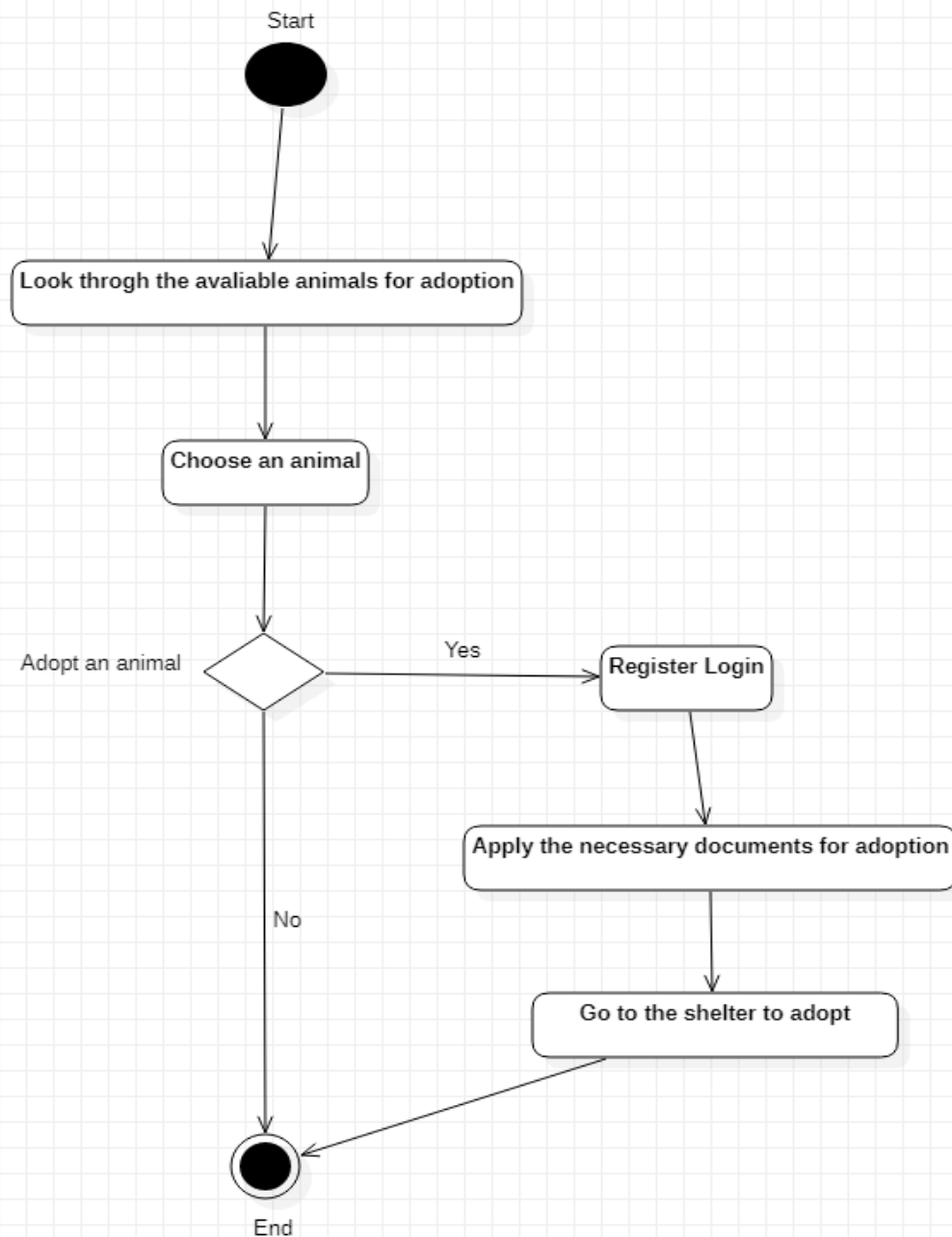
Тук са изобразени различните функционалности, които системата предоставя, както и действията, които могат да бъдат извършени от потребители и администратори. Сценариите включват регистрация, вход в системата, добавяне на животни и маркиране на тяхното местоположение.

Тази диаграма е от ключово значение за разбирането на бизнес процесите и потребителските истории.

Activity Диаграма



Не на последно място по важност, ще разгледаме Activity диаграмата, която проследява процеса на осиновяване на животно чрез PawConnect. Стъпките включват преглед на наличните животни, избор на животно, следват действия като регистрация, вход, и подаване на необходимите документи за осиновяване. Тази диаграма ни помага да визуализираме последователността на действията и да идентифицираме възможните точки за оптимизация на потребителския процес.



Благодаря за вниманието!

