Kolokvijum br. 2 iz predmeta Specifikacija i modelovanje softvera

1. Zadatak (60 poena). Jednostavni bankomat je inicijalno u stanju čekanja. Kada korisnik ubaci karticu, bankomat traži da se unese PIN kod. Ako PIN kod nije ispravan, bankomat obaveštava korisnika o tome i ponovo traži da se unese PIN kod. Korisnik ima najviše tri pokušaja. Ako treći put pogreši, bankomat mu uzima karticu i vraća se u stanje čekanja na sledećeg korisnika.

Ako je PIN kod ispravan, bankomat prelazi u stanje isplate, gde čeka da korisnik unese iznos koji želi da mu se isplati. Ako je iznos veći od raspoloživog iznosa novca koji ima na računu, bankomat ga obaveštava o tome i vraća se na čekanje novog iznosa za isplatu. Kada korisnik unese iznos za koji ima dovoljno novca na računu, bankomat isplaćuje novac, vraća karticu i prelazi u stanje čekanja na novog korisnika.

Pritiskom na dugme za prekid se korisniku vraća kartica i prelazi u stanje čekanja na novog korisnika.

Priložiti:

1. (20 poena) dijagram prelaza stanja
2. (20 poena) odgovarajući dijagram klasa (*state pattern*)
3. **(20 poena) dijagram sekvence koji prikazuje poruke koje se razmenjuju kada korisnik ubaci karticu u bankomat. Na dijagramu treba da se vidi jedna tranzicija na novo stanje (nije potrebno prikazati poruke koje se dešavaju u tom novom stanju).**
4. Zadatak (50 poena). Modelovati **deo** aplikacije za prodaju na internetu. Aplikacija treba da pamti podatke svakog kupca (ime, prezime, adresa, e-mail) i sve njegove narudžbenice. Narudžbenica treba da sadrži sledeće podatke: broj narudžbenice, datum, adresu isporuke i naručene proizvode. Za svaki proizvod koji se naručuje potrebno je uneti i količinu. Proizvod ima naziv i opis.

Priložiti:

1. (30 poena) Konceptualni dijagram klasa,
2. (20 poena) Dijagram sekvence za kreiranje narudžbenice za postojećeg kupca

Ukupno: 110 poena (10 poena je bonus). Vreme izrade: 2 sata