

Object diagram

PB007 Software Engineering I - skupiny 7, 8

Marek Macho | m.macho@mail.muni.cz

Odpovedník

Bodovaný

Priebeh cvičenia

✓ Odpovedník

- Check-in
- Zapracovanie feedbacku
- Rýchly prehľad
- Aktivita
- Tímová práca
- Budúca hodina

Check-in

- Akú zaujímavú informáciu si pamätáš z niektorého z predchádzajúcich cvičení?

Feedback

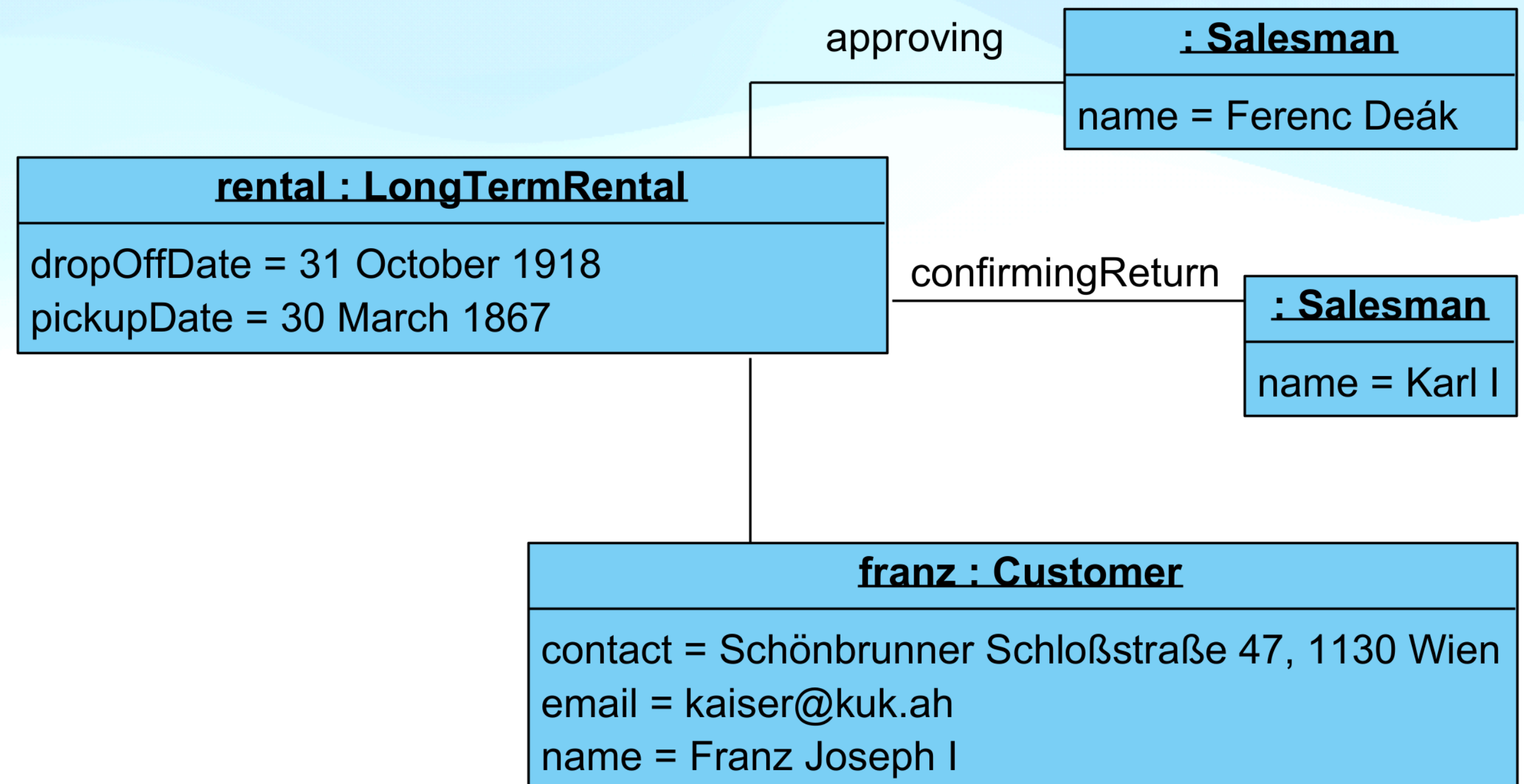
- Manažérske / správčovské triedy / servisy
- Asociácie popisujú atribúty. Nezabúdať aj na gettery a settery pre tieto atribúty.
- Používajte enumy
- Triedy reprezentujúce role by nemali v sebe mať to, čo vykonávajú ľudia, ktorí majú tieto role
- Pre akékoľvek komplexnejšie informácie si vytvorte ďalšie triedy
- Rozhrania?
- Vzťahy <<use>>
- Používajte správne dátové typy
- Reprezentujete nejakým spôsobom ceny v rôznych menách, respektíve máte zahrnuté požiadavky z projektu vo vašom návrhu?

✓ Odpovedník ✓ Check-in • **Feedback** • Rýchly prehľad • Aktivita • Tímová práca • Budúca hodina

Rýchly prehľad

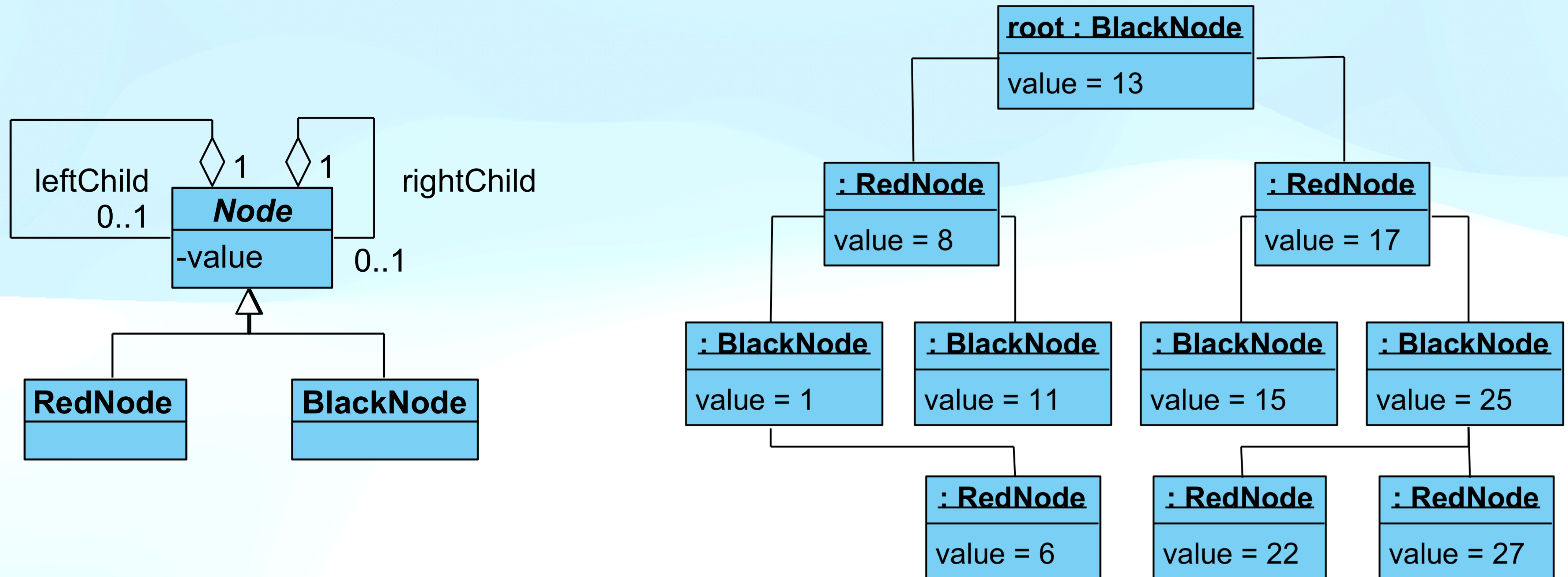
Object diagram

- Snapshot systému v konkrétnom čase
- Lepšia orientácia v systéme
 - Class diagram niekedy nemusí úplne jasne popisovať, ako to v systéme vyzerá
 - Zobrazenie komplikovaných vzťahov a správania v danom čase



Rýchly prehľad

Class diagram vs. object diagram



Aktivita

Tvorba class diagramu

- Vytvorte jednoduchý class diagram pre aplikáciu Manažér turnajov.
- Počas každého turnaja prebieha viacero zápasov medzi 2 hráčmi alebo 2 tímami hráčov. Turnaj priamo spravuje svoje zápasy.
- Pre každého hráča si evidujeme jeho meno, priezvisko, mail, rating a turnaje, na ktorých sa zúčastnil. Meno, priezvisko a mail považujeme od vytvorenia za nemenné.
- Hráči, tímy aj turnaje sú spravované zodpovedajúcimi správcovskými triedami, ktoré podporujú tvorbu a vyhľadávanie. Pomocou správcu turnajov chceme spustiť turnaj, vygenerovať ďalšie zápasy a vygenerovať tabuľku.

Aktivita

Tvorba object diagramu

- Podľa class diagramu vytvorte object diagram zobrazujúci jeden konkrétny snapshot systému.
- Vytvorte diagram obsahujúci aspoň 10 objektov.

Úlohy

- Zpracujte feedback.
 - Vyberte si 2 zaujímavé situácie z class diagramu, ktoré zobrazíte pomocou object diagramu (stačí zobraziť časť class diagramu, ktorá je zaujímavá).
 - V object diagrame zobrazte aspoň 10 objektov.
 - Dbajte na konzistenciu s vaším class diagramom, prípadne niečo doplňte do class diagramu.
 - Skontrolujte, či nemáte časté chyby.
 - PDF report odovzdajte do odovzdávarne **week 10** do **soboty**
- ✓ Odpovedník ✓ Check-in ✓ Feedback ✓ Rýchly prehľad ✓ Aktivita • **Tímová práca** • Budúca hodina

Budúca hodina

Sequence diagram

- Odporúčaná príprava
 - Prednáška 7: str. 37 - 46
 - Demo cvičenie: 10. Sequence Diagram