

Домаћи задатак број 3 из Пројектовања софтвера

Коришћењем нотације UML, пројектовати решење следећег проблема.

Моделује се апликација инспирисана игром *Everyday life*. Игра се на једној табли. На табли може да буде произвољно много фигура. Табла се ствара празна. Фигуре се могу додати једна по једна, у редоследу у ком су распоређене по табли. Сматра се и да су прво и последње додата фигура суседне на табли, као и да свака фигура има претходника и следбеника. Фигуре могу бити радник, научник и возач. Свака од фигура има богатство и време последњег потеза, који могу да се дохвате. Од фигуре се може захтевати да одигра свој следећи потез. У току потеза фигура може зарадити или потрошити новац. Различите врсте фигура на различите начине троше новац куповином добара за свакодневни живот и лични напредак, а зарађују га на различите начине радећи на својим пословима. У игри постоји и један вођа игре. Улога вође је да одреди следећу фигуру која треба да повуче потез. Следећа фигура се бира тако што вођа од сваке фигуре редом дохвата потребне податке и онда изабере једну. Приликом приступања фигурама, следећа фигура може бити по редоследу додавања на таблу или по супротном редоследу, у односу на фигуру која је одиграла последњи потез.

Приложити:

- дијаграме класа (односе међу класама и садржаје класа на потребном броју дијаграма), логично распоређених по пакетима;
- приказ коришћених пројектних узорака;
- дијаграм стања обиласка фигура у смеру додавања на таблу;

НАПОМЕНЕ:

- а) Трећи домаћи задатак је основа за израду треће лабораторијске вежбе.
- б) Раде се сви објављени задаци, од којих ће само један бити основа треће лабораторијске вежбе.
- в) Решење домаћег задатка се не оцењује, али се делови домаћег задатка који улазе у решење лабораторијске вежбе, уколико не буду дати у решењу које ће бити стављено на располагање студентима, могу оцењивати при оцењивању лабораторијске вежбе.