

Домаћи задатак број 2 из Пројектовања софтвера

Коришћењем нотације UML, пројектовати решење следећег проблема.

Развија се софтвер за праћење активности кошаркашког тима. Активан члан тима има своје име и презиме који могу да се дохвате и обавља дневну активност. Сваки дан чланови тима имају заједнички тренинг, одмор и одговарајућу поподневну активност. Тим се састоји од једног тренера и произвољног броја играча, при чему играчи који желе да буду део тима морају да се пријаве тренеру. Играч је члан тима који има свој број дреса и позицију (бек, крило, центар) који могу да се дохвате. Играч има своју статистику у којој се чувају информације о његовој енергији, кондицији, оцени шута и оцени одбране на скали од 0 до 100. Поподневна активност играча може да буде поподневни одмор и играње утакмице. Када се играч одмара, његова енергија се повећава. При игрању утакмице смањује се енергија играча. Тренер је члан тима за којег се додатно прати колико има година искуства, при чему тај број може да се дохвати. Тренер у оквиру своје поподневне активности смишља по свом нахођењу поподневне активности свих својих играча за наредни дан.

Приложити:

- дијаграме класа (односе међу класама и садржаје класа на потребном броју дијаграма);
- дијаграм пакета са логично распоређеним класама по пакетима;
- приказ коришћених пројектних узорака;
- дијаграме објеката у тренуцима пре играња утакмице, за време играња утакмице и након играња утакмице на којима се приказују тренер и играч са смислено одабраним вредностима поља;

НАПОМЕНЕ:

- а) Други домаћи задатак је основа за израду друге лабораторијске вежбе
- б) 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 располагању студентима, могу оцењивати при оцењивању лабораторијске вежбе.