

Pitanja za usmeni iz UML-a

KLASE

1. Kreirati klasu sa određenim imenom.
2. Kreirati 2 atributa klasi od kojih će jedan biti string a jedan int.
3. U klasi dodajte dva atributa koji odgovaraju navedenoj klasi sa razumno izabranim tipovima.
4. Kreirati getter i setter za jedan od atributa.
5. Podesiti vidljivost da jedan atr. bude private, a drugi protected i prikazati je
6. Kreirati 2 operacije.
7. Kreirati operaciju koja prima jedan atribut koji je cijeli broj i koja vraća cjelobrojni rezultat.
8. Odraditi konstruktor-destruktor za klasu
9. Unijeti parametar u operaciju.
10. Generisati kod (C++) za datu klasu.

VEZE

1. Dodati još jednu klasu (npr. ako je prva klasa Student, druga može biti Fakultet i slično).
2. Uspostavite asocijativnu vezu između navedenih klasa.
3. Podesiti višestrukosti (kardinalnost) za navedenu vezu u skladu sa klasama koje u njoj učestvuju.
4. Imenujte asocijaciju radnim glagolom u skladu izabranim klasama.
5. Imenujte asocijaciju ulogama u skladu sa izabranim klasama.
6. Odrediti dvije klase na koje se može primjeniti veza generalizacije i implementirajte tu vezu.
7. Odrediti agregaciju sa dvije ili više klasa (klase koje učestvuju u ovoj vezi moraju biti razumne).
8. Ponoviti tačku 7 za kompoziciju (kompozitno okupljanje) klasa.
9. Primjer dvije klase za relacijom zavisnosti.
10. Generisati kod za dijagram klasa kojega ste kreirali.

OBJEKTI

1. Kreirati dijagram objekata.
2. Kreirati objekat klase student.
3. Dodati attribute objektu (prenijeti sa klase).

RAZNO

1. Prikazi zaglavlje (title) za dijagram.
2. Unesi komentar.
3. Vidljivost atributa (-, +, #, *) – ako nijesu vidljivi na ekranu, prikazati ih.
4. Unesi stereotip za klasu.
5. Za relaciju zavisnosti unijeti stereotip <<FRIEND>>.
6. Razne vrste višestrukosti (kardinalnosti).

DINAMIČKI DIJAGRAMI

1. Unijeti korisnika STUDENT (Actor) u dijagram sekvenci.
2. Unijeti objekat FAKULTET u dijagram sekvenci.
3. Povezati korisnika i objekat porukom (message).

4. Povezati objekat i korisnika povratnom porukom (return message).
5. Unijeti korisničku funkciju UPIS NA FAKULTET u dijagram korisničkih funkcija.
6. Unijeti korisnika STUDENT (Actor) u dijagram korisničkih funkcija i povezati ga sa funkcijom UPIS NA FAKULTET.
7. Povezati dvije korisničke funkcije vezom zavisnosti.
8. Unijeti simbol za početak dijagrama aktivnosti.
9. Unijeti aktivnost KREIRAJ FAJL.
10. Unijeti simbol za odluku u dijagramu aktivnosti.
11. Unijeti simbol za završetak rada u dijagramu aktivnosti.
12. Unijeti simbol za raščlanjivanje i objedinjavanje u dijagramu aktivnosti.
13. Nacrtati dvije plivačke staze.
14. Kreirati dijagram aktivnosti koji nakon početka ima selekciju, u obje grane selekcije po jednu aktivnost, nakon selekcije ide raščlanjivanje/objedinjavanje sa dvije grane sa po jednom aktivnošću u svakoj od njih. Nakon ovog dijela treba završiti aktivnost.

Neophodno je poznavati karakteristične ključeve i osobine koji se javljaju kod nekih uobičajenih klasa (student, radnik, ...)