

PB007: Ilustrační písemka - UML

<i>Jméno a příjmení - pište do okénka</i>	<i>UČO</i>	<i>Číslo zadání</i>
		1

90 minut celkem; A>=82, 82>B>=74, 74>C>=66, 66>D>=58, 58>E>=50, 50>F

- 1** (35 b.) Sportovní centrum se rozhodne uspořádat amatérský badmintonový turnaj ve čtyřhře pro své členy. Pořadatel nejprve rozlokuje dvoučlenné týmy do čtyř skupin označených jedním písmenem (skupina A, B, C, D). Poté jsou určeny časy vzájemných utkání ve skupině (každý tým hraje s každým ve skupině). Po odehrání utkání se uloží bodový výsledek, který určuje pořadí ve skupině. Pokud není vítěz některé ze skupin dle bodů jednoznačný, rozhoduje o něm turnajová komise. Vítěz každé skupiny postupuje do finálové skupiny (označena F), kde hraje opět každý s každým a dle výsledku se umísťuje na 1.-4. místě. Nepostupující týmy již dále nehrají.

V notaci UML vytvořte diagram tříd zachycující výše popsanou situaci, kde nebudou chybět vhodně navržené třídy, vztahy (včetně násobností[multiplicity], říditelnosti[navigability], a alespoň třemi vztahy rozpracovanými do agregace/kompozice). V diagramu nesmí chybět podstatné informace z textového popisu. Naopak je zbytečné zachycovat cokoli navíc (typy atributů, argumenty metod, get/set metody, správcovské třídy jdoucí nad popisovanou funkcionalitu).

Tato strana je prázdná.