

Programozási technológia

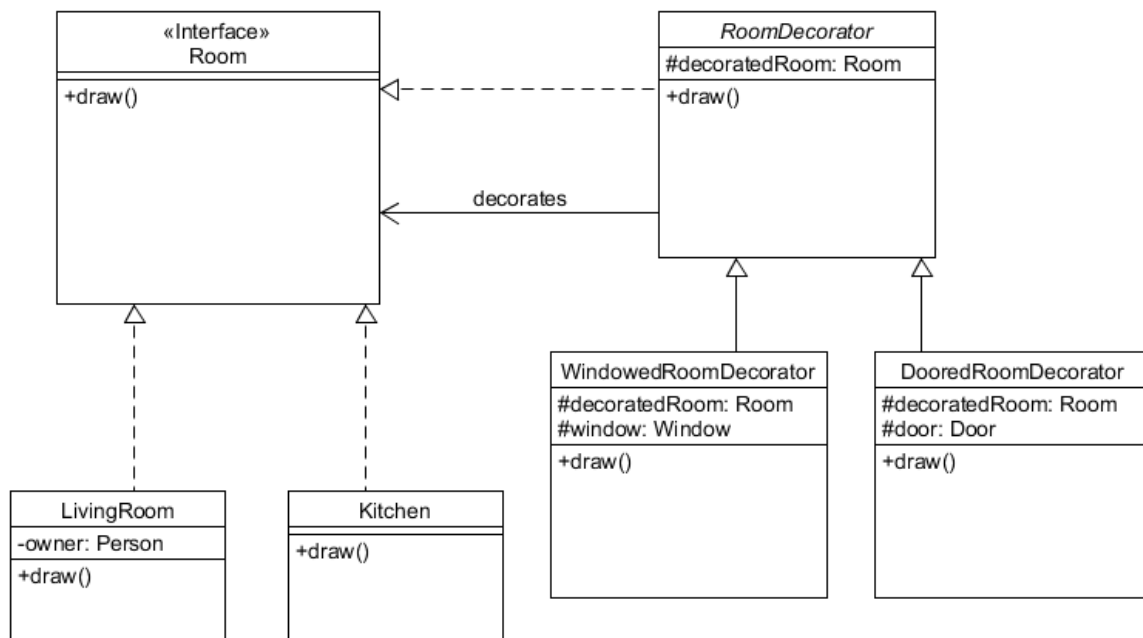
4. EA demó

1 Példa

1.1 Feladat

Vannak különböző típusú szobáink (pl. konyha, hálószoba), amelyeket valamivel bővíteni szeretnénk, pl. ablak, ajtó.

1.2 Osztálydiagram

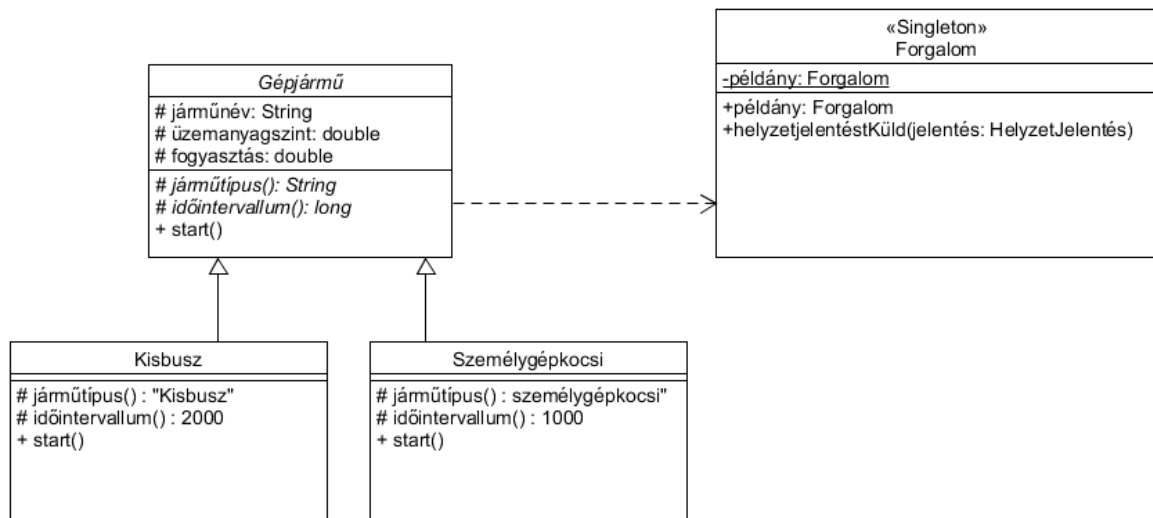


2 Példa

2.1 Feladat

Különböző típusú gépjárműveink vannak (kisbusz, személygépkocsi). Minden gépjárműnek van neve, fogyasztása, üzemanyagszintje. Szimuláljuk, hogy egy dugóban állnak és a kérdés az, hogy hogyan változik az üzemanyagszintjük. Minden gépjárműhöz tartozzon egy szál és adott időközönként (ez legyen típusfüggő) aktualizáljuk az üzemanyag szintet és írjuk ki azt (ha kifogyott, akkor lefullad stb.).

2.2 Osztálydiagram



3 Példa

3.1 Feladat

Készítsünk egy képmanipuláló szolgáltatást, amelyben különböző képmanipuláló műveletek vannak beregisztrálva. A szolgáltatástól le lehet kérdezni a beregisztrált műveletek leíróit (név + leírás), valamint egy adott nevű műveletet végre lehet hajtatni vele egy képen. Készítsünk hozzá 1-2 művelet (például élsimítás, szürkeárnyalatossá tétel), valamint egy konzolos felhasználói felületet, amely bekéri egy kép elérési útját, kiírja a rendelkezésre álló műveleteket, bekéri a kívánt művelet nevét, majd elmenti a kívánt helyre az eredményt. Az alkalmazást úgy valósítsuk meg, hogy kezdetben egy külön projektben létrehozunk a szolgáltatás, a műveletek és a felhasználói felület számára is egy interfészt, majd ezután ezeket egymástól függetlenül implementáljuk külön-külön projektekben.

3.2 Osztálydiagram

