

Programowanie obiektowe i inżynieria oprogramowania

Laboratorium: UML

Cel ćwiczenia: Animacja modelu

1. Wprowadzenie

Animacja (lub tylko śledzenie) jest stosowana do uruchamiania i testowania tworzonego systemu na modelu, a nie tak jak tradycyjnie - na działającej implementacji. Pozwala to szybciej i łatwiej prowadzić prace uruchomieniowe.

2. Zadania do wykonania

Należy pobrać przykład projektu Klimatyzacji i przetestować animację.

W następnym kroku należy dodać GUI do swojego projektu i przeprowadzić animację.