

# RAZVOJ SOFTVERA 2

---

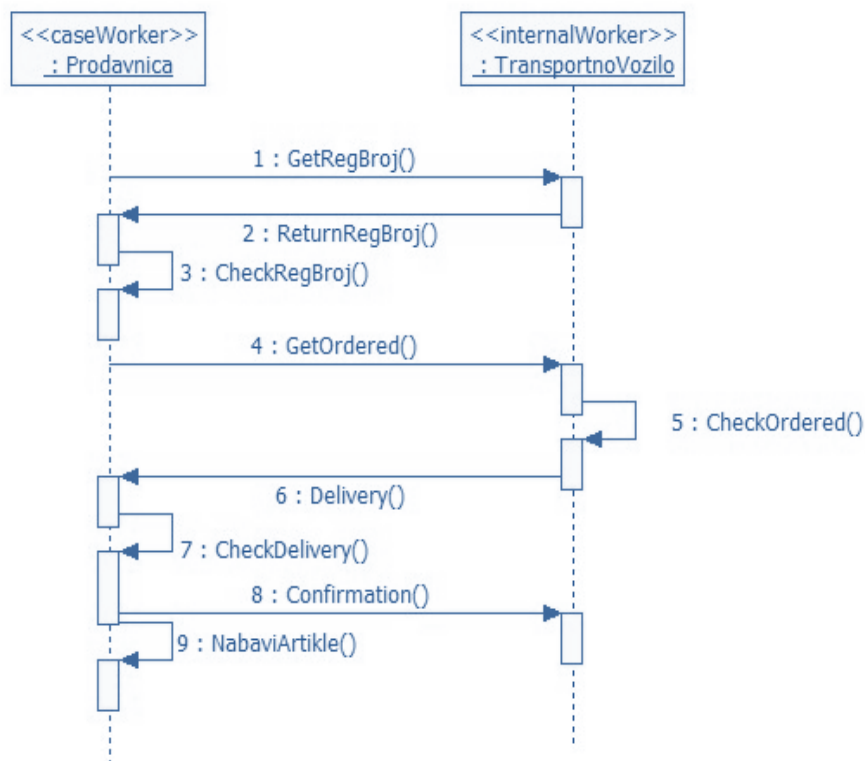
## *UML projects and design patterns*

### **Zadatak 3.**

Artikal ima naziv i može da mu se odredi cena. Prost artikal je artikal koji ima zadatu cenu. Monitor i skener su prosti artikli. Komplet je artikal koji može da sadrži proizvoljan broj artikala. Komplet se kreira prazan posle čega se artikli dodaju jedan po jedan. Cena kompleta jednaka je zbiru cena sadržanih artikala. Zbirka artikala može da sadrži proizvoljan broj artikala. Može da se dohvati broj artikala u zbirci, da se zadati artikal doda zbirci, da se artikal sa zadatim nazivom dohvati, ili izvadi iz zbirke i da se odredi ukupna vrednost svih artikala u zbirci. Obilazak zbirke radi pristupa artiklima može se obaviti po redosledu smeštanja, naziva ili cene artikala. Osoba ima ime. Kupac je osoba koja može da kupuje u zadatoj prodavnici i da plati zadatu sumu. Rezultat kupovine je zbirka kupljenih artikala. Postoje dva načina plaćanja: gotovinom ili kreditnom karticom. Prodavac je osoba koja može da naplati artikle koje je kupac odabrao. Prodavnica sadrži zbirku artikala koje prodaje. Može da odjednom nabavi više artikala, da dohvati kao i da izbaci artikal sa zadatim nazivom. TransportnoVozilo je zbirka sa tekstualnim registarskim brojem. Priložiti: dijagram klasa; prikaz korišćenih projektnih uzoraka (Iterator, Composite); dijagram sekvence koji prikazuje prijem artikala u prodavnici iz natovarenog TransportnogVozila; dijagram komunikacije koji prikazuje prodaju artikala u prodavnici



## Dijagram sekvence koji prikazuje prijem artikala u prodavnici iz natovarenog TransportnogVozila



## Dijagram komunikacije koji prikazuje prodaju artikala u prodavnici

