

## Lista 8A

Zadanie (2 [dodatkowe]<sup>1</sup> punkty). Zaproponuj model obiektowy wybranej gry planszowej<sup>2</sup> (np. Monopoly, Scrabble). Podaj nazwy klas, ich atrybuty, metody oraz relacje między klasami (zależności, agregacje, dziedziczenie, etc.). Przedstaw model jako diagram UML (nie musi być bardzo szczegółowy). Uzasadnij, dlaczego agregacje (jeśli jakieś są) są zupełne lub częściowe. Zastanów się nad wadami i zaletami proponowanego rozwiązania.

---

<sup>1</sup>Decyzja prowadzących grupy laboratoryjne.

<sup>2</sup>Przykładowe zasady gry: [http://www.zasadygry.pl/gry\\_planszowe.htm](http://www.zasadygry.pl/gry_planszowe.htm)