

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

 Σπύρος Γ. Ζυγούρης
Καθηγητής Πληροφορικής

 **spzygouris@gmail.com**

You **Tube**



spyros georgios zygouris

VIDEO
LEARNER
FREE INTERNET TEACHING

 YouTube

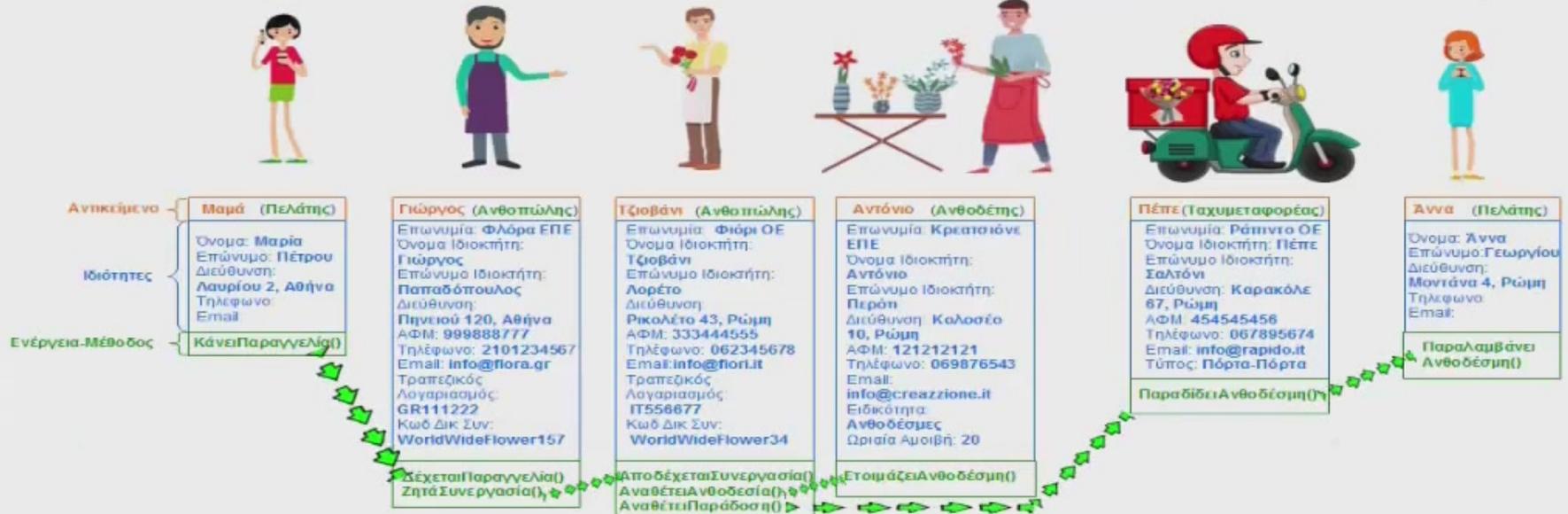
SUBSCRIBED



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

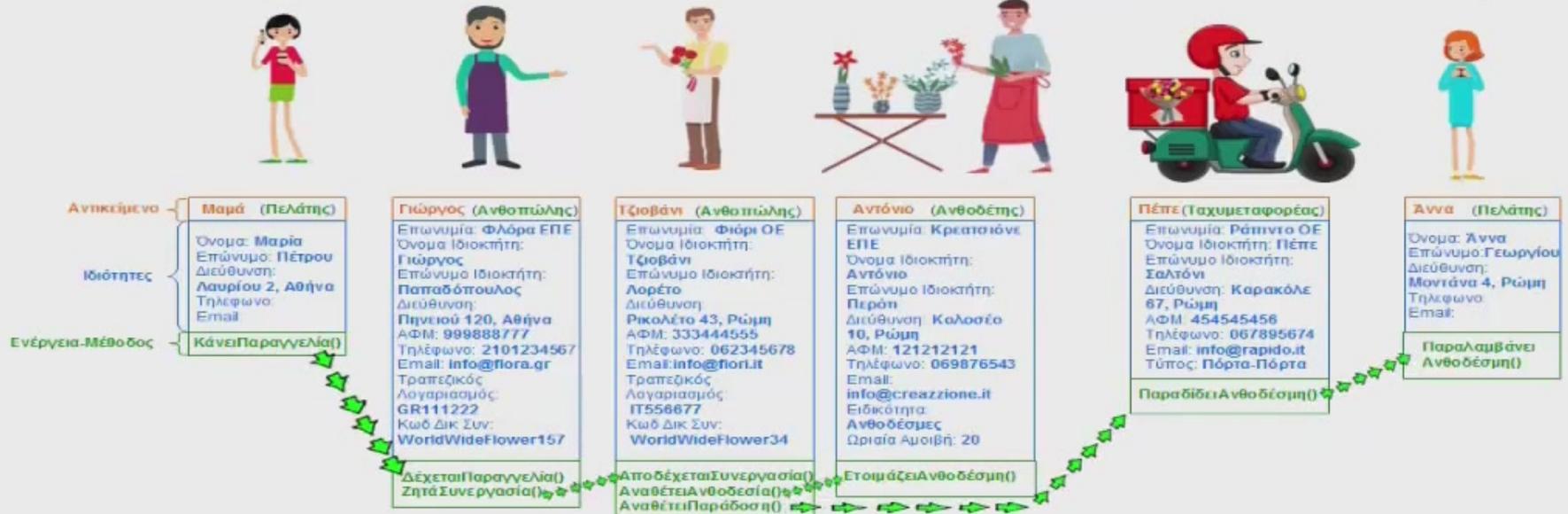
αντικείμενα



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

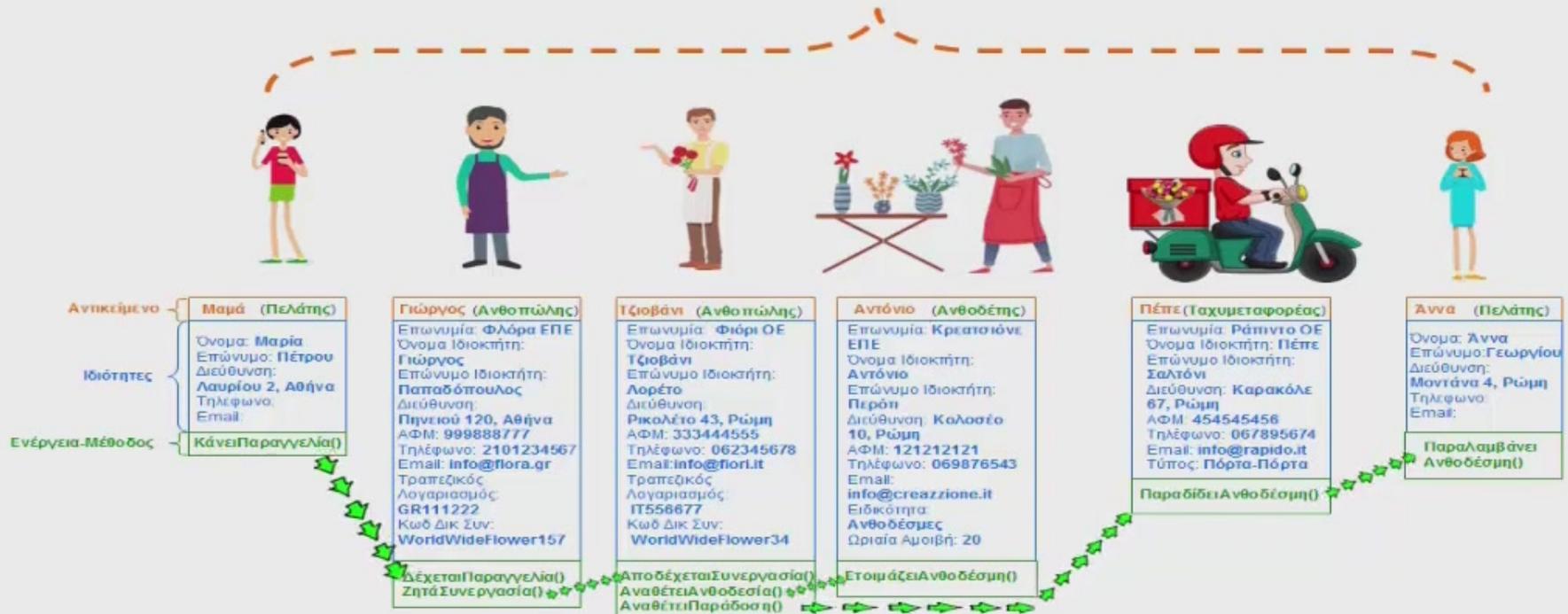
αντικείμενα



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

αντικείμενα



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

αντικείμενα

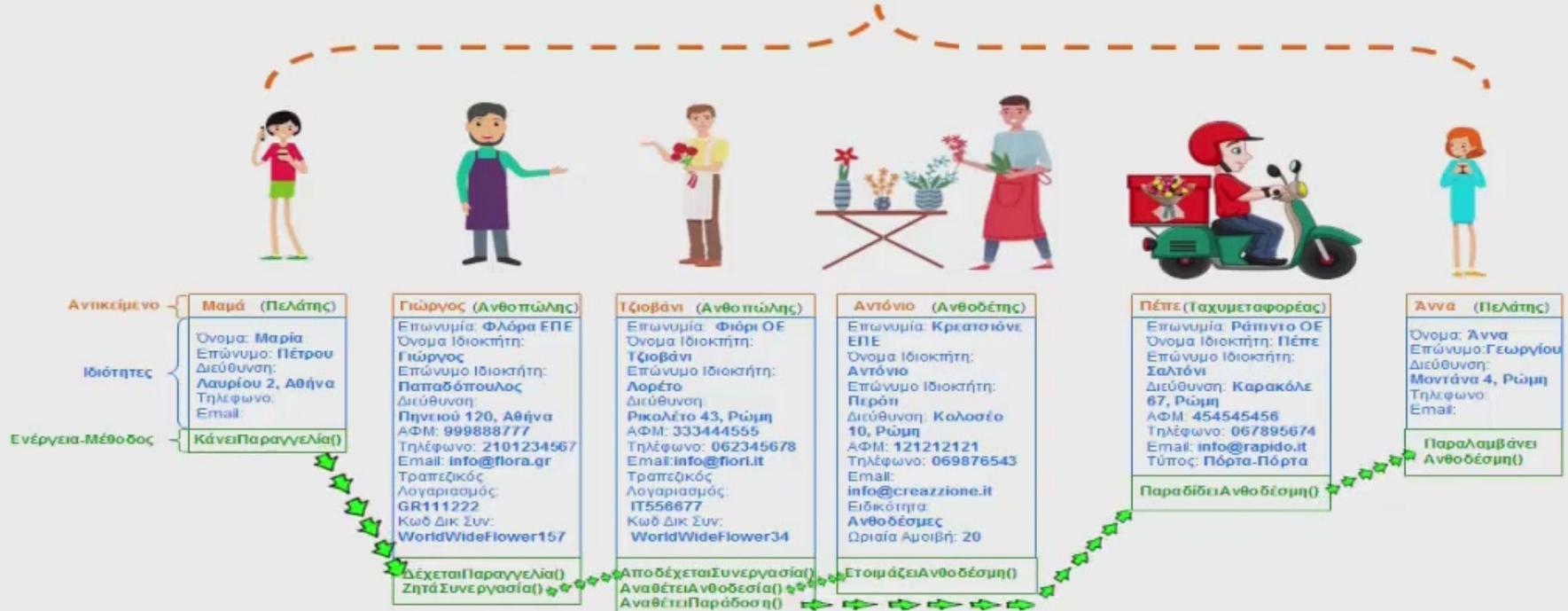


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

αντικείμενα



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

αντικείμενα



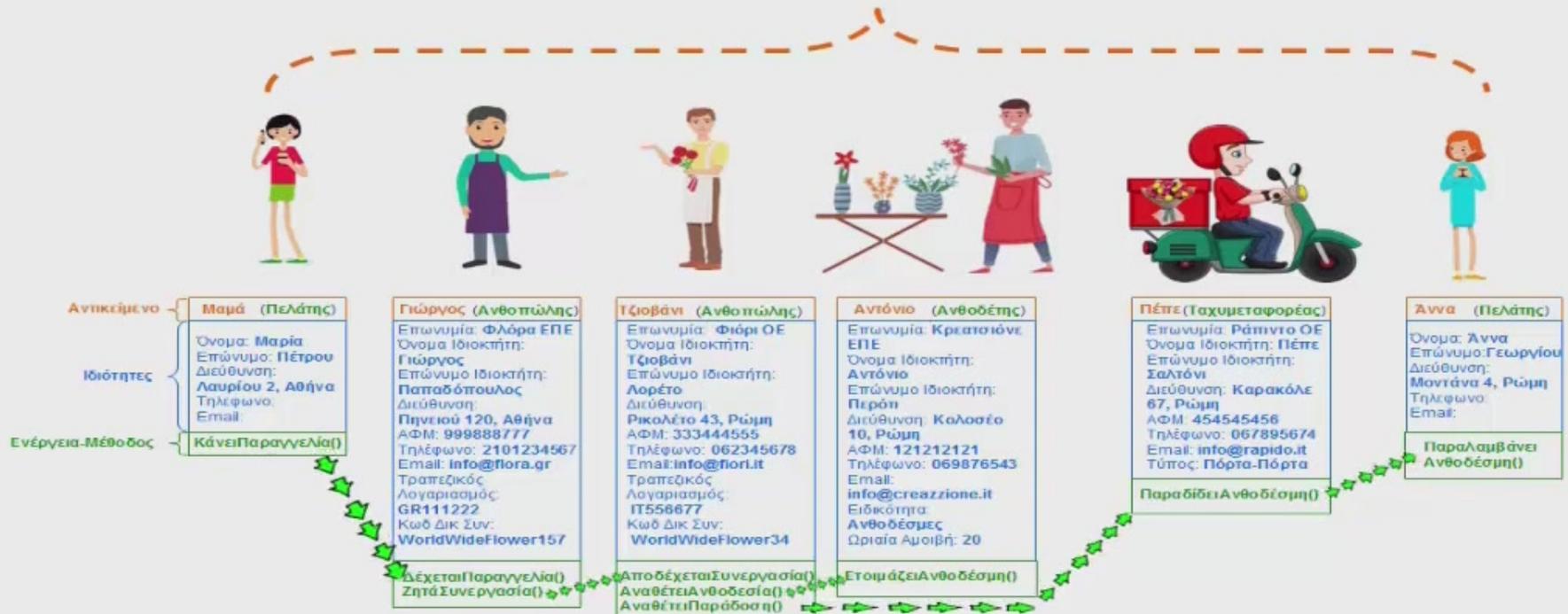
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**,

αντικείμενα



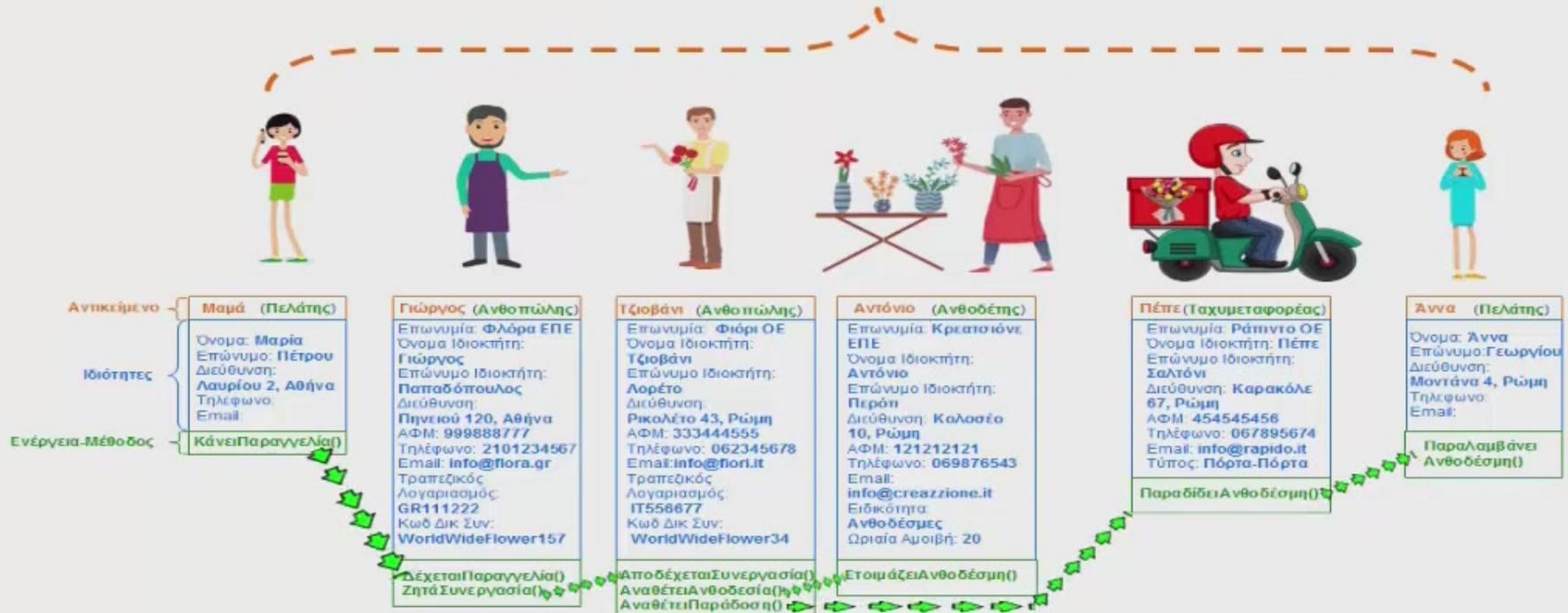
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**,

αντικείμενα



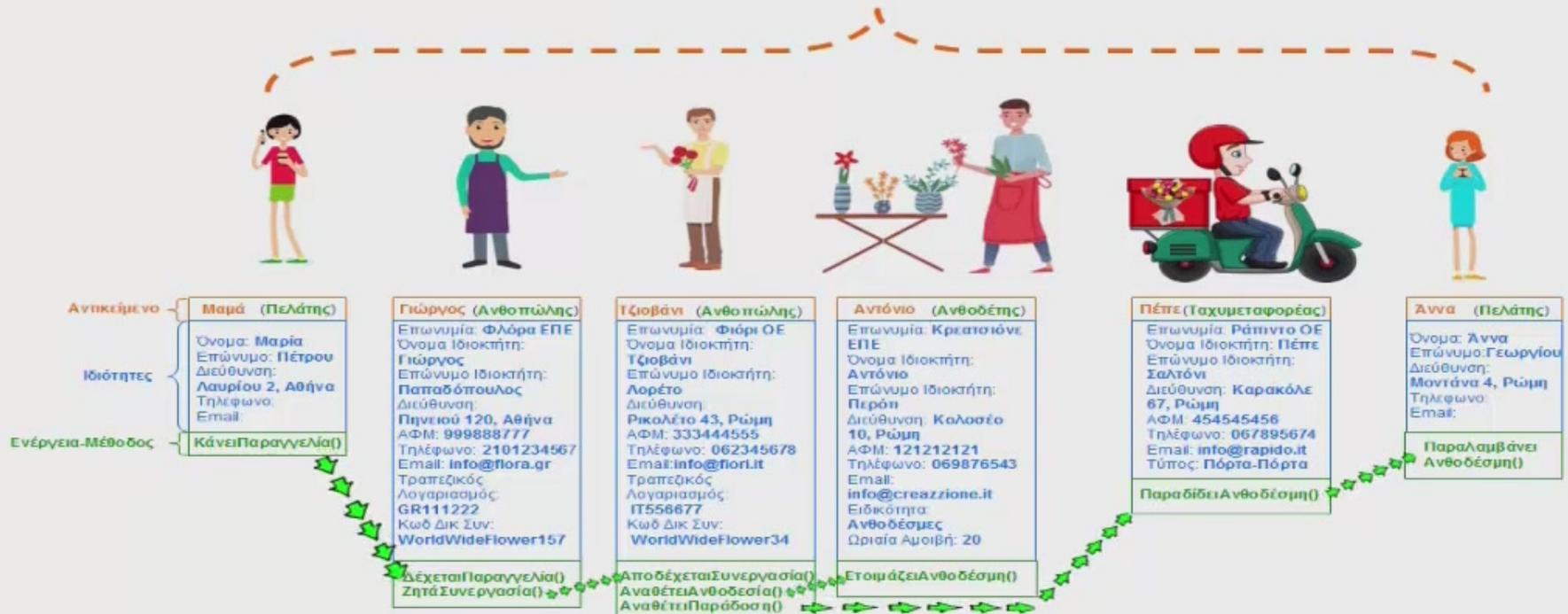
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**,

αντικείμενα



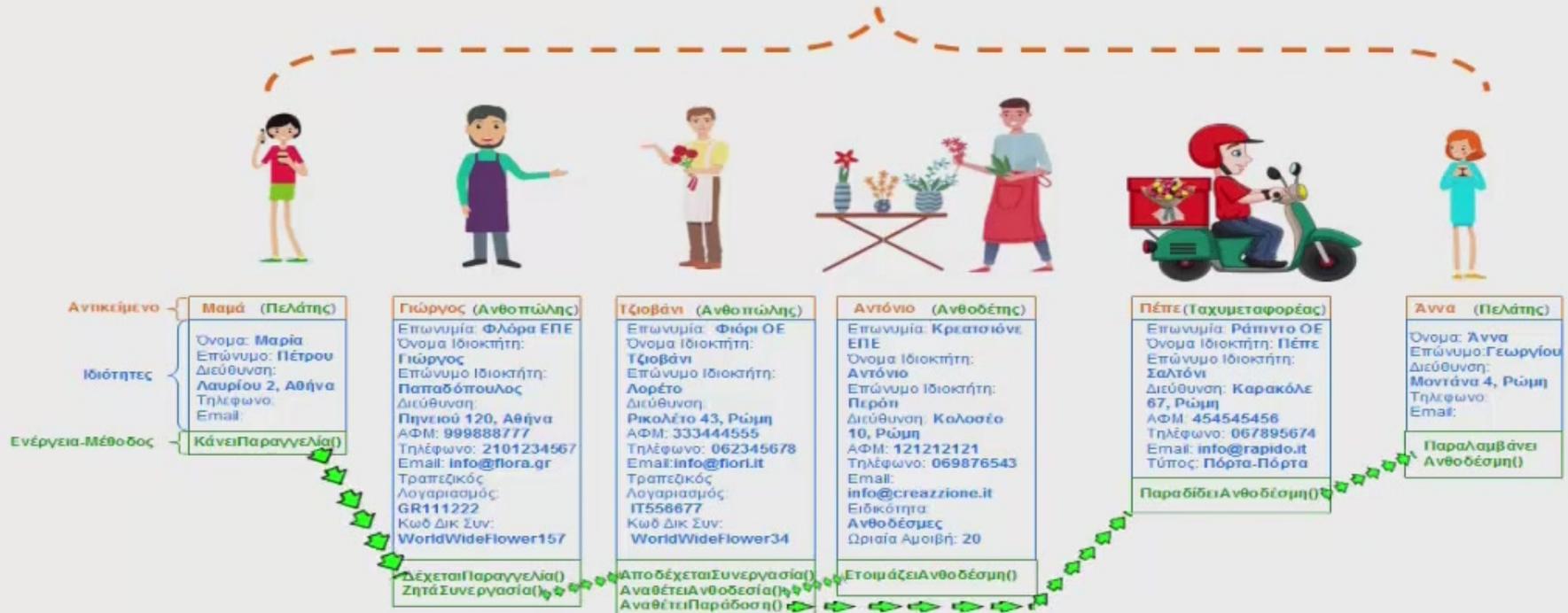
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση**

αντικείμενα



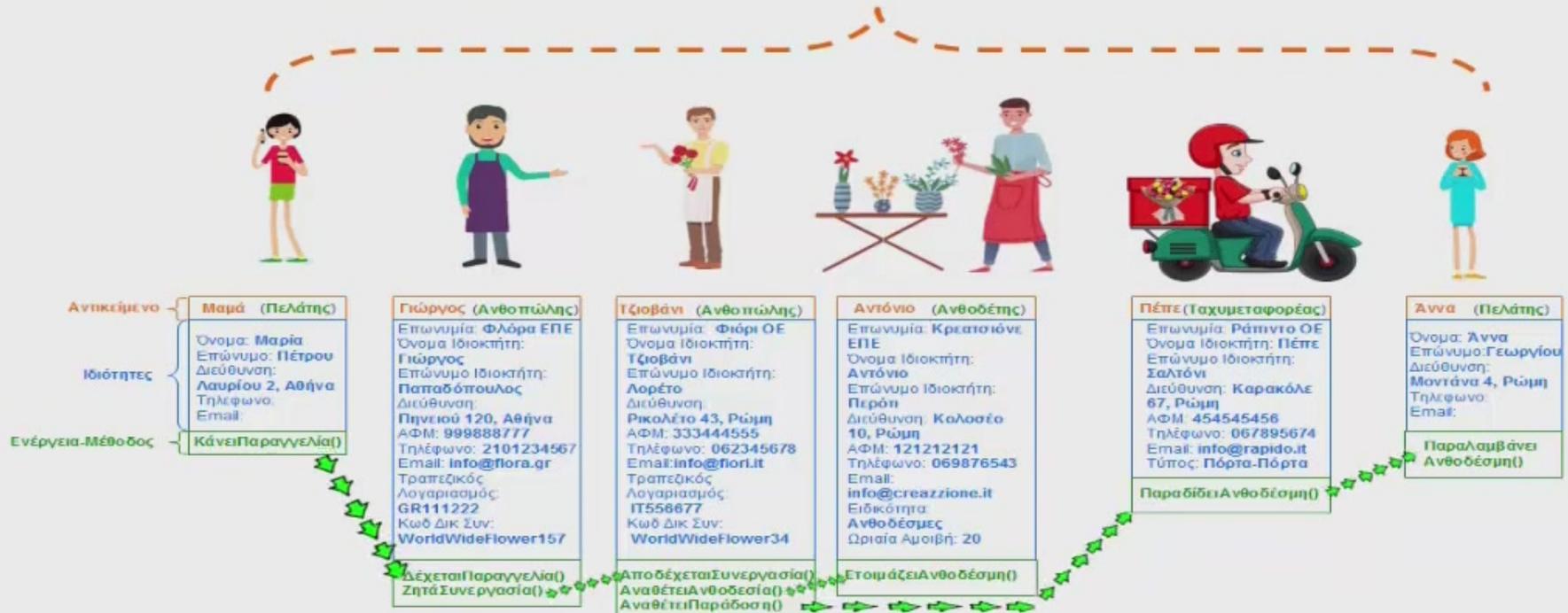
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση**

αντικείμενα

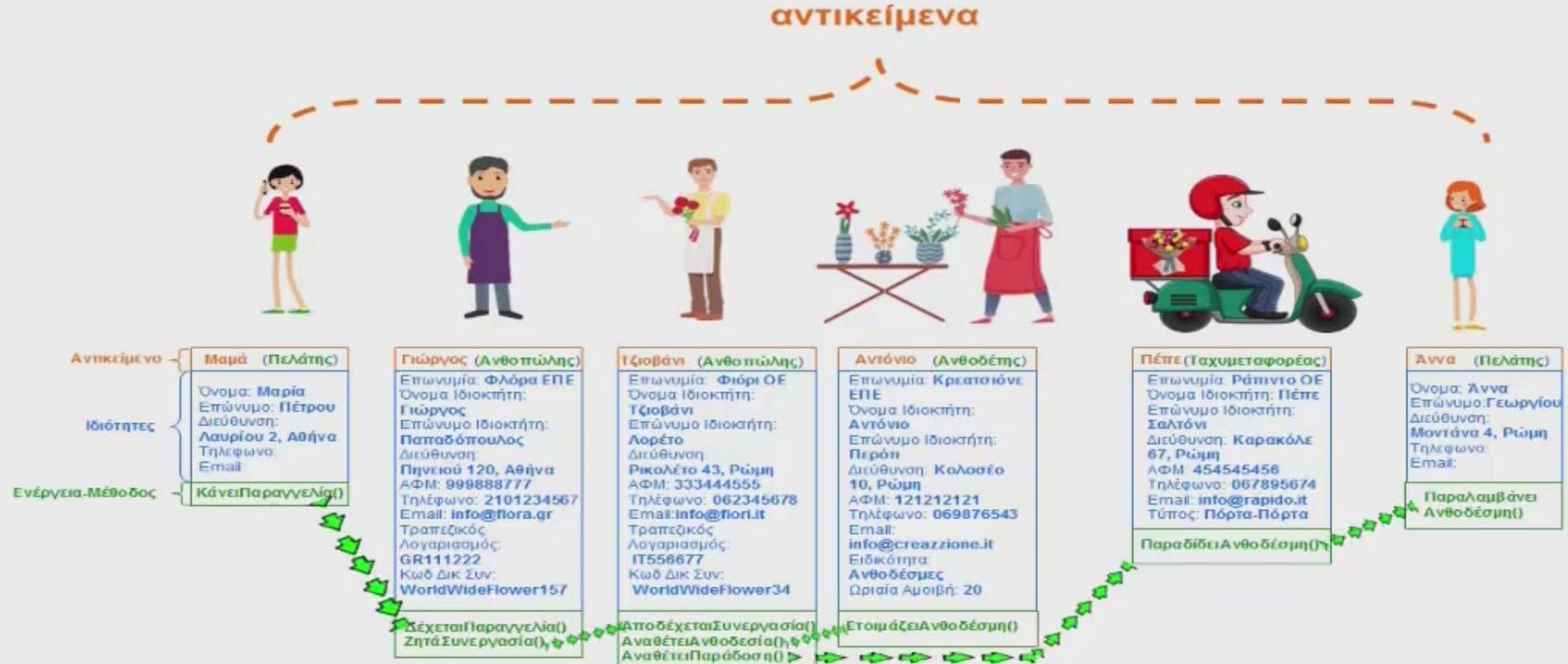


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την **αποτύπωση**

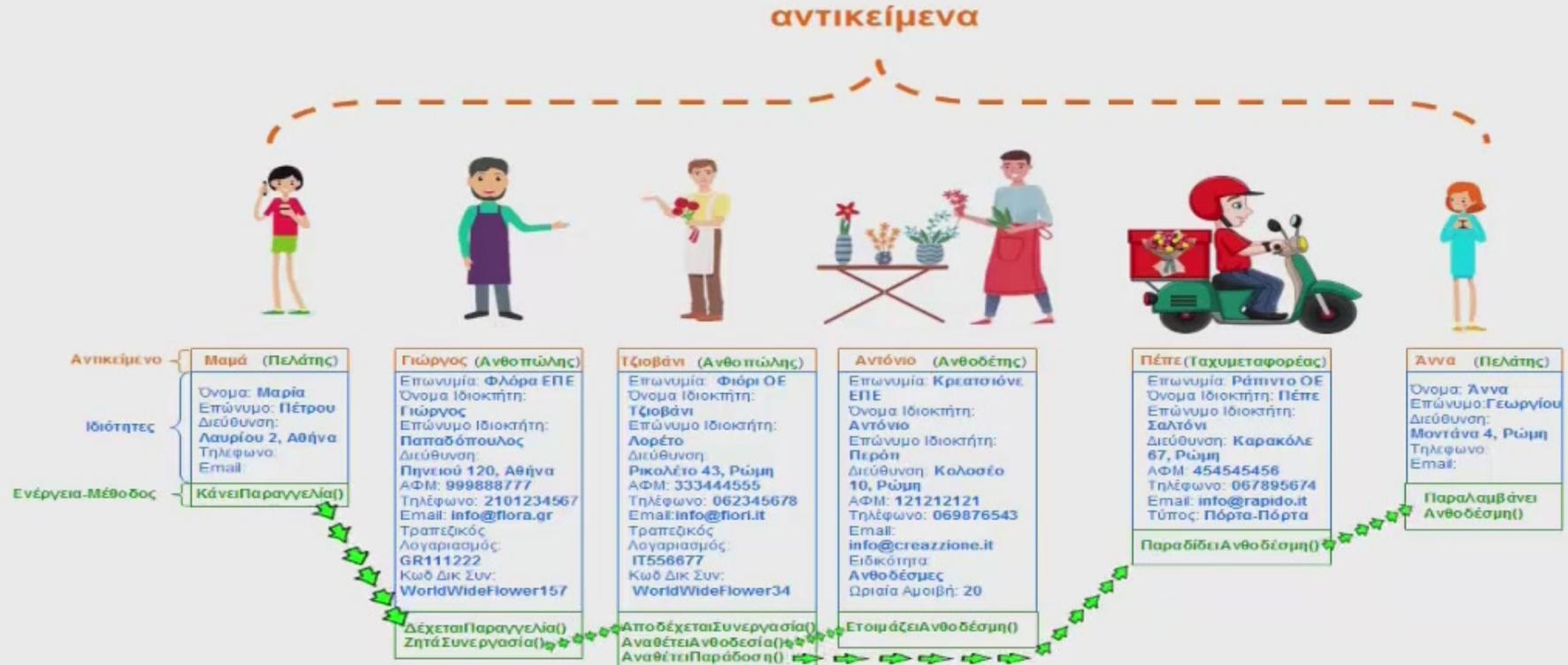


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παραλληλόγραμμα** για την **αποτύπωση**

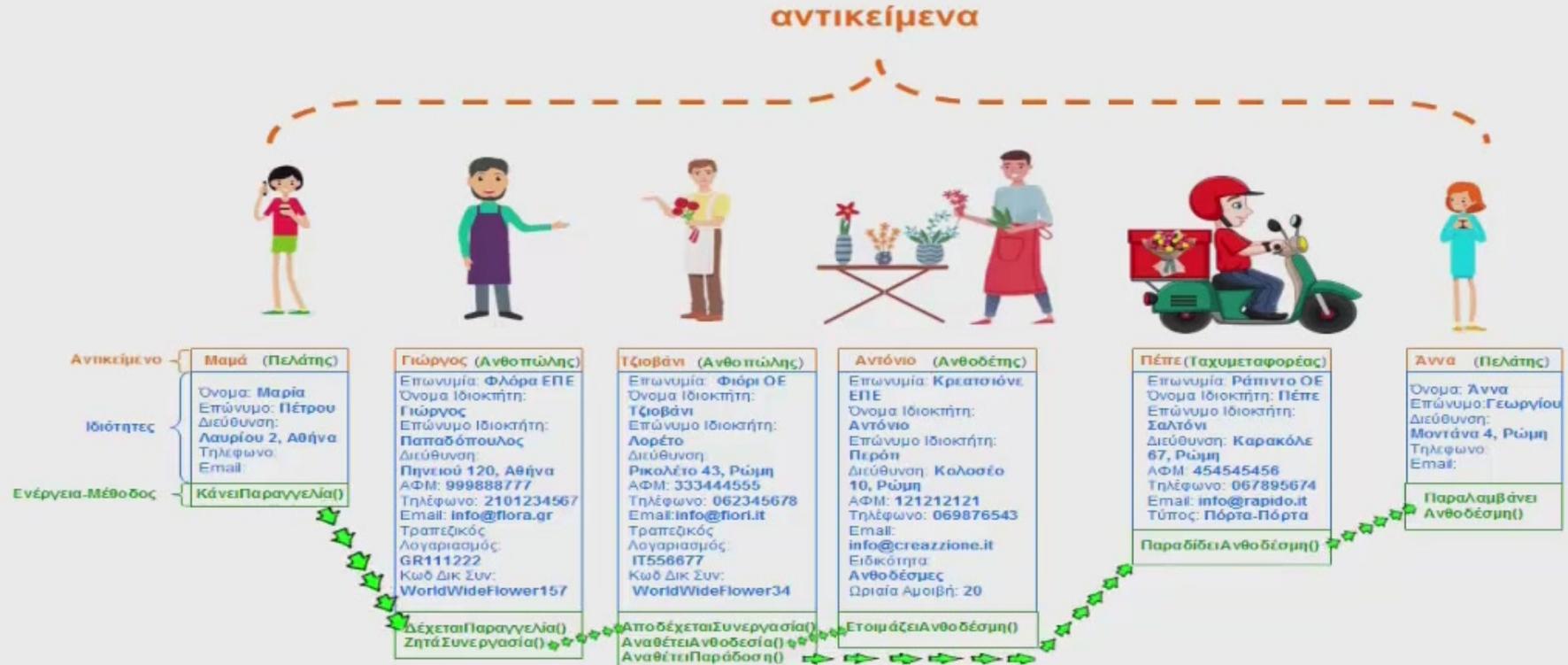


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την **αποτύπωση των αντικειμένων**,

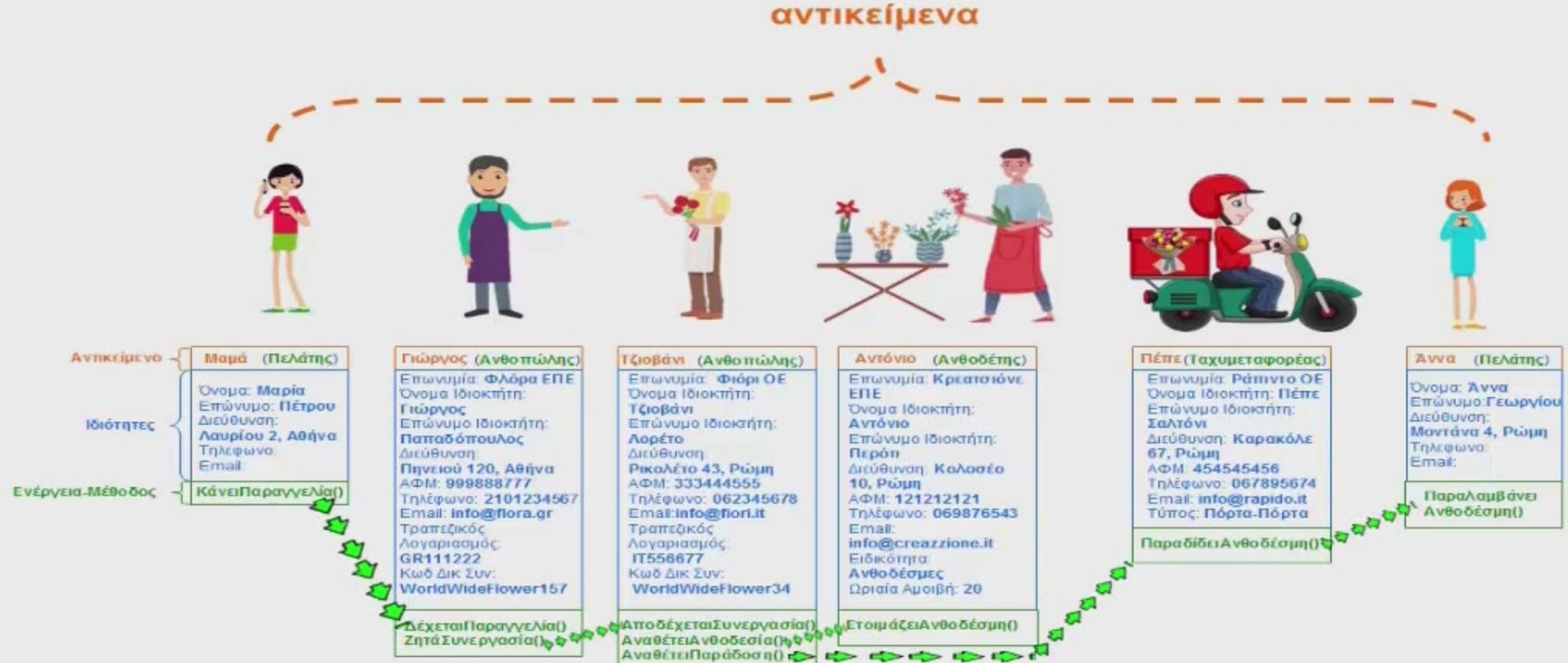


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την **αποτύπωση των αντικειμένων, των ιδιοτήτων και των ενεργειών** και



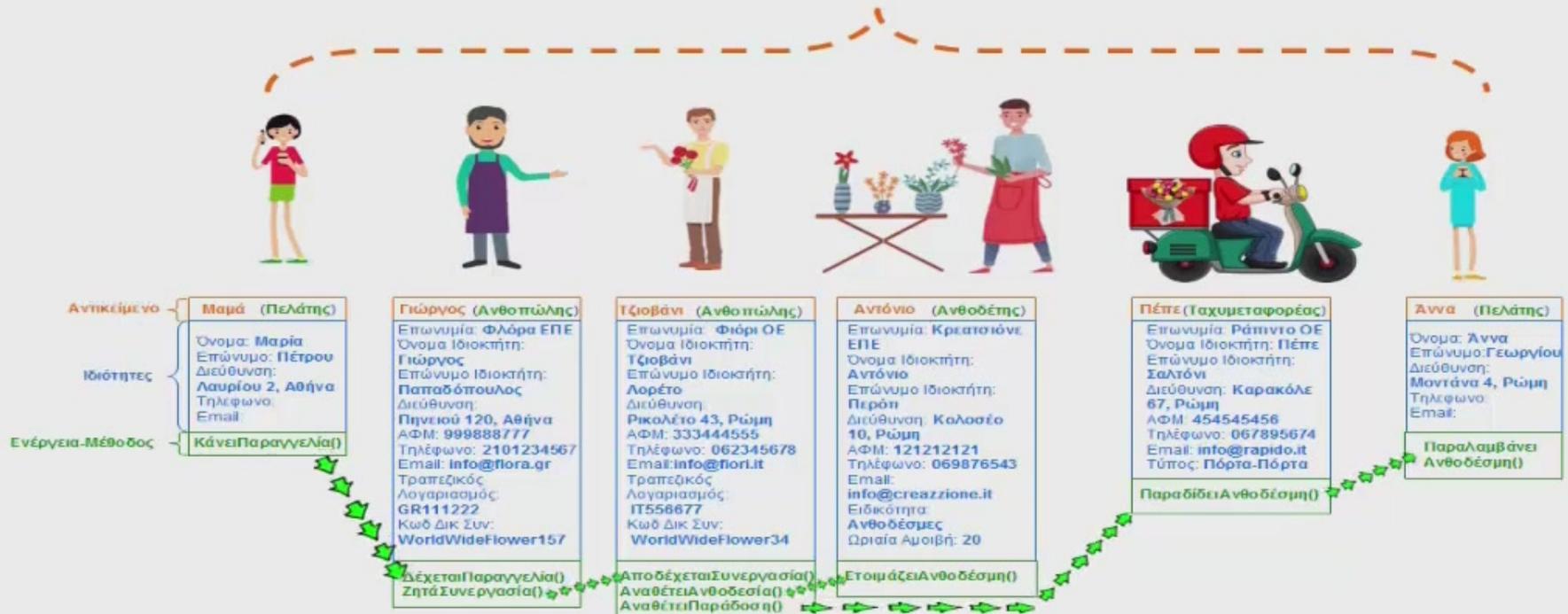
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την **αποτύπωση των αντικειμένων**, των **ιδιοτήτων** και των **μεθόδων** τους και

αντικείμενα



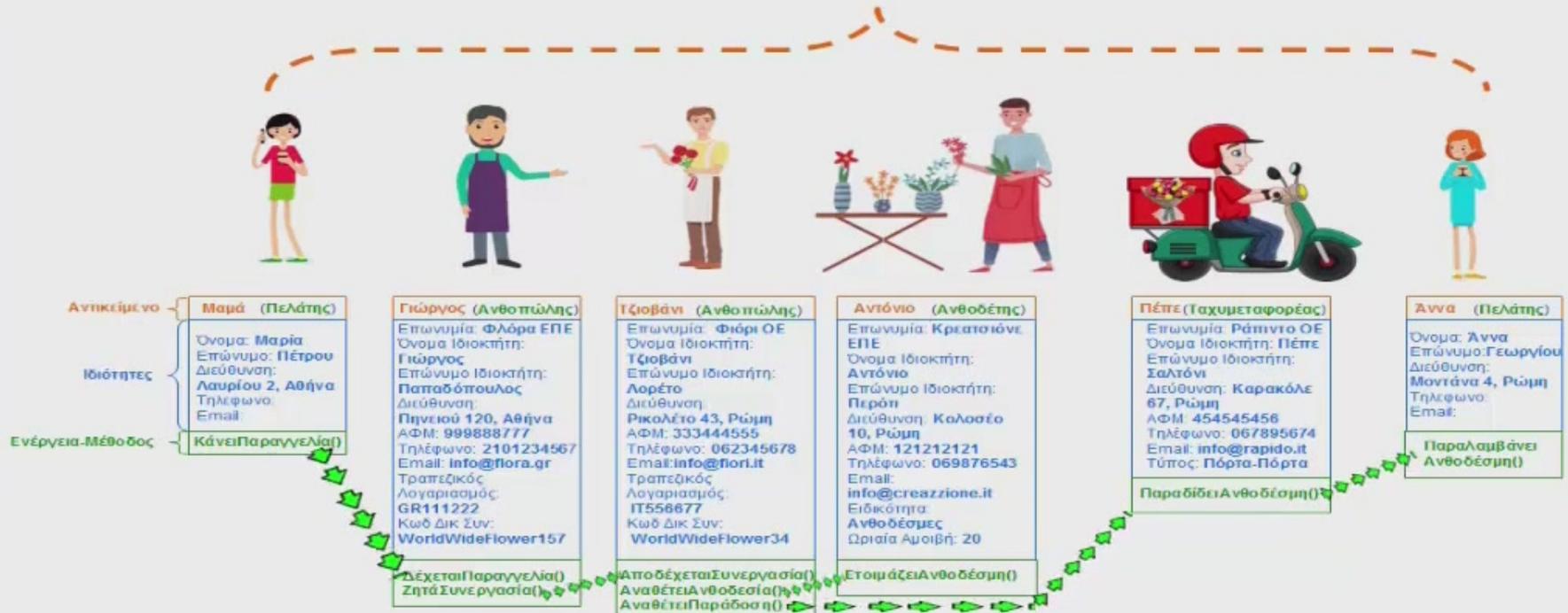
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την αποτύπωση των **αντικειμένων**, των **ιδιοτήτων** και των **μεθόδων** τους και

αντικείμενα



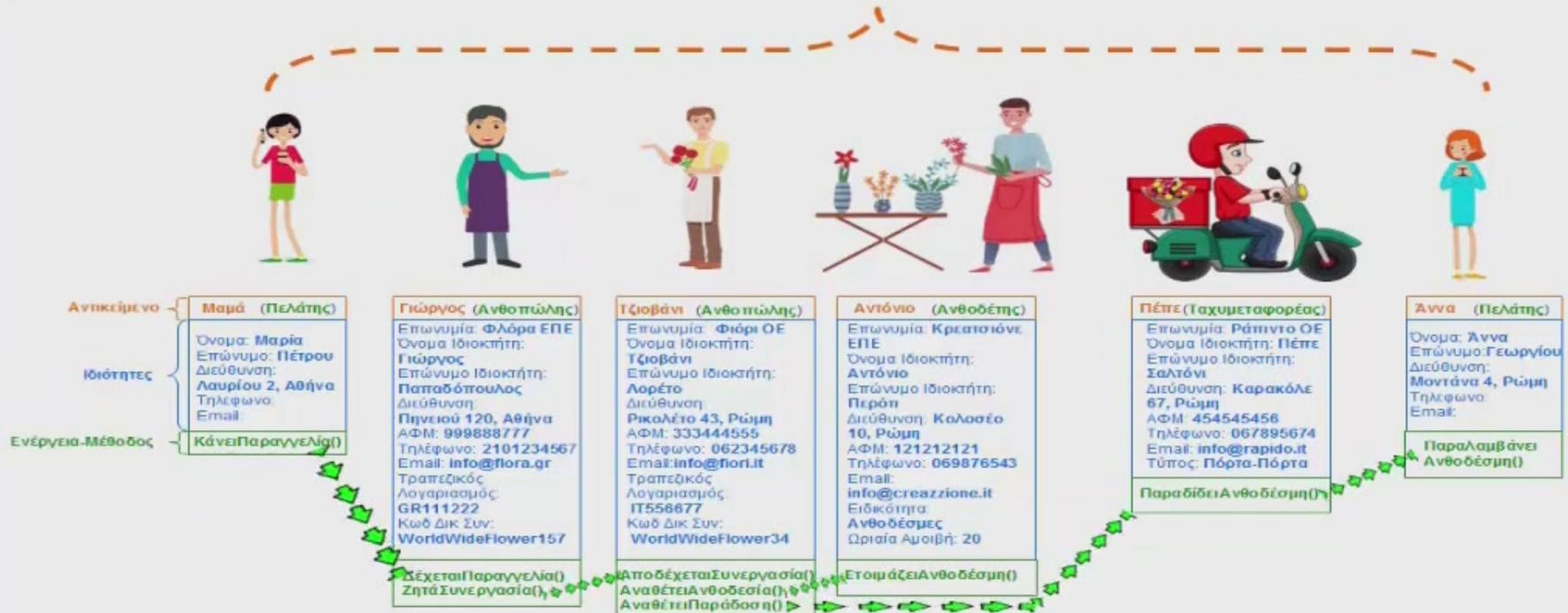
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την αποτύπωση των **αντικειμένων**, των **ιδιοτήτων** και των **μεθόδων** τους και γραμμές σύνδεσης

αντικείμενα

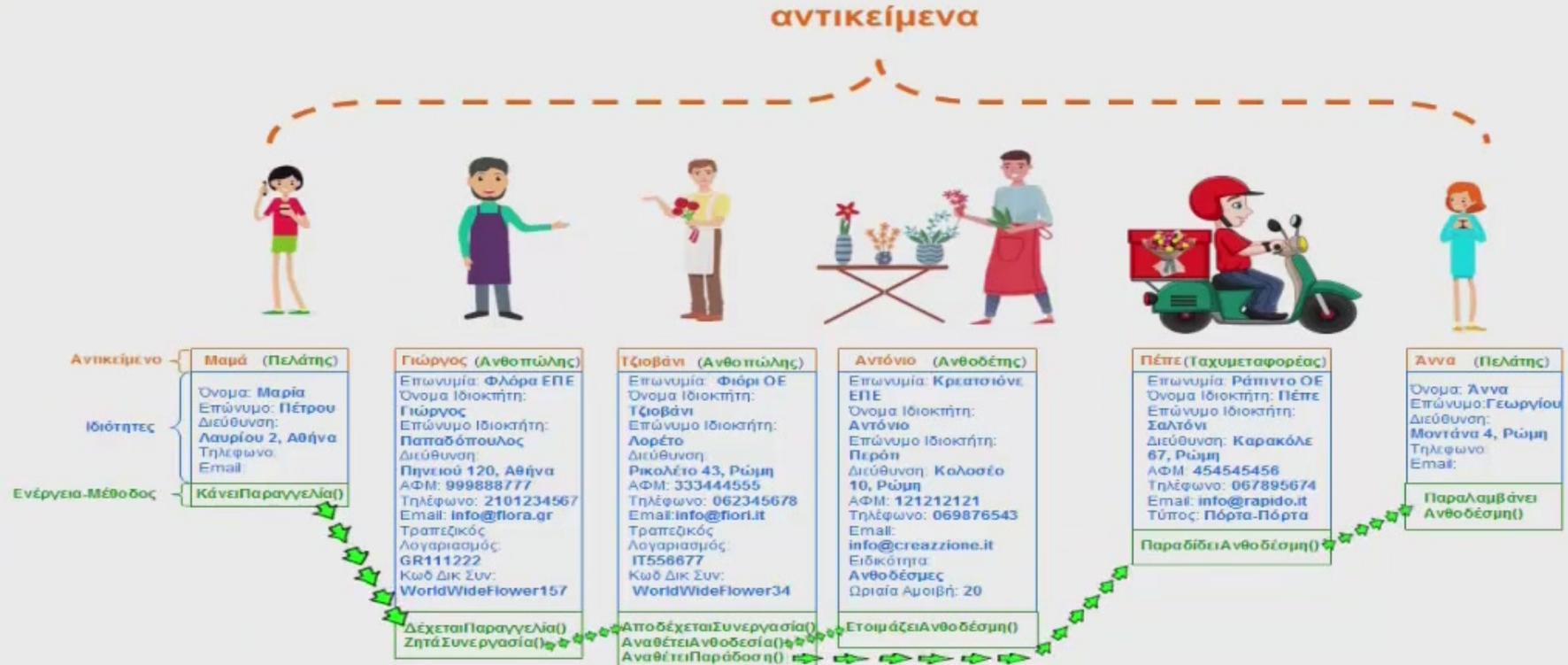


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την **αποτύπωση** των **αντικειμένων**, των **ιδιοτήτων** και των **μεθόδων** τους και **γραμμές σύνδεσης**

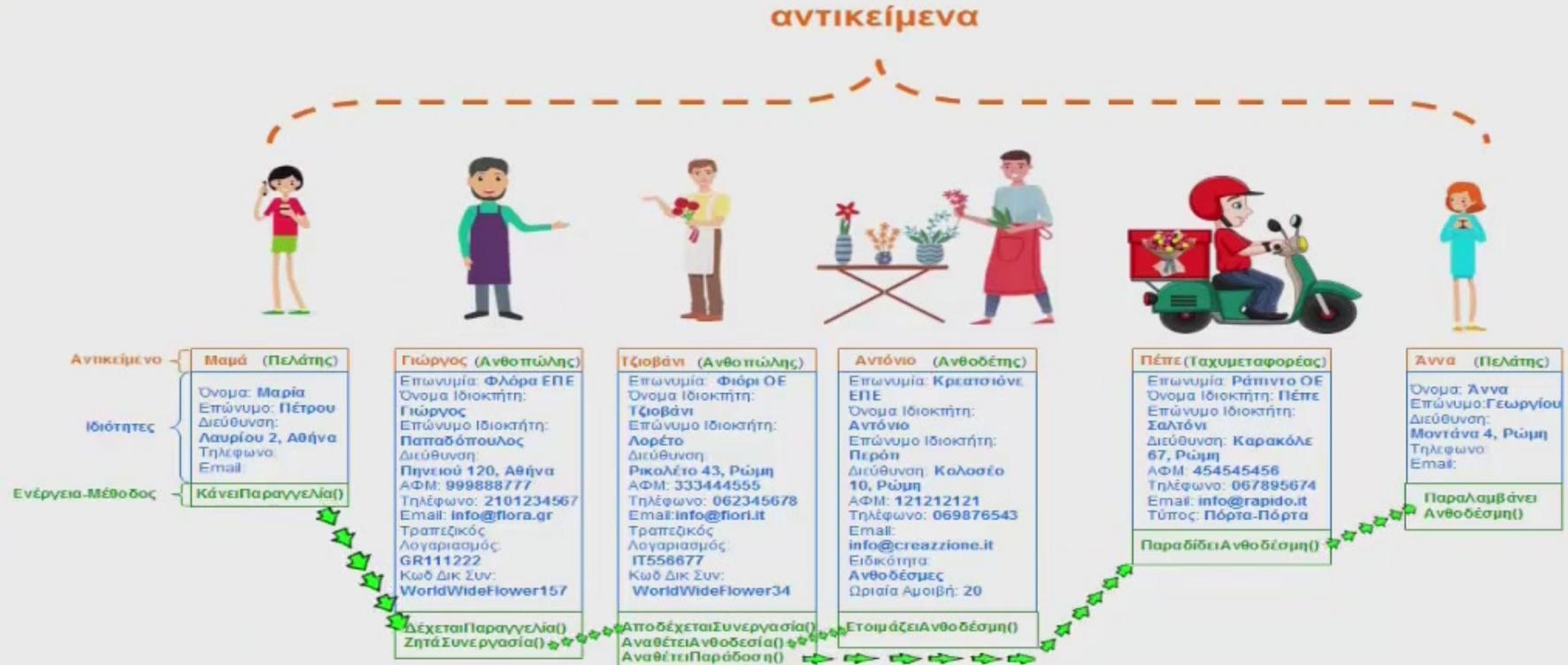


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την **αποτύπωση** των **αντικειμένων**, των **ιδιοτήτων** και των **μεθόδων** τους και **γραμμές σύνδεσης**

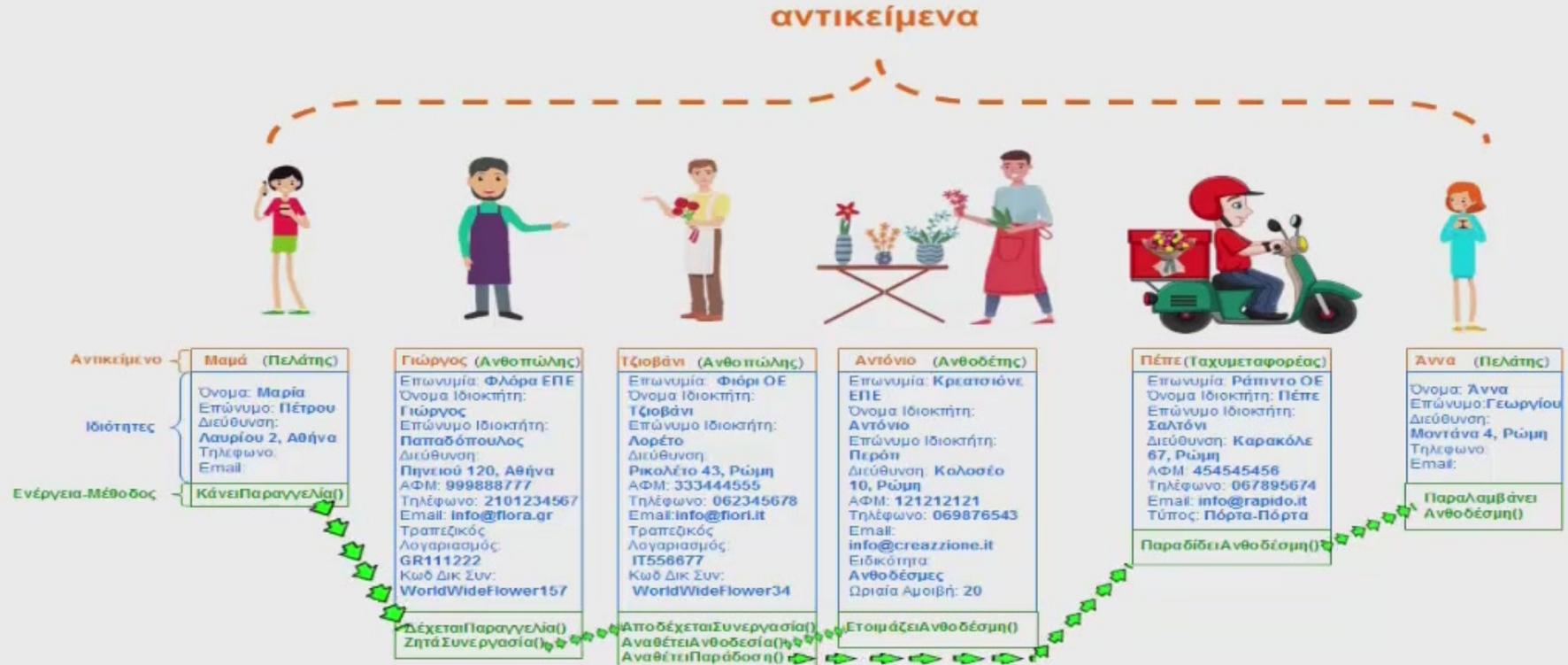


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την **αποτύπωση** των **αντικειμένων**, των **ιδιοτήτων** και των **μεθόδων** τους και **γραμμές σύνδεσης**

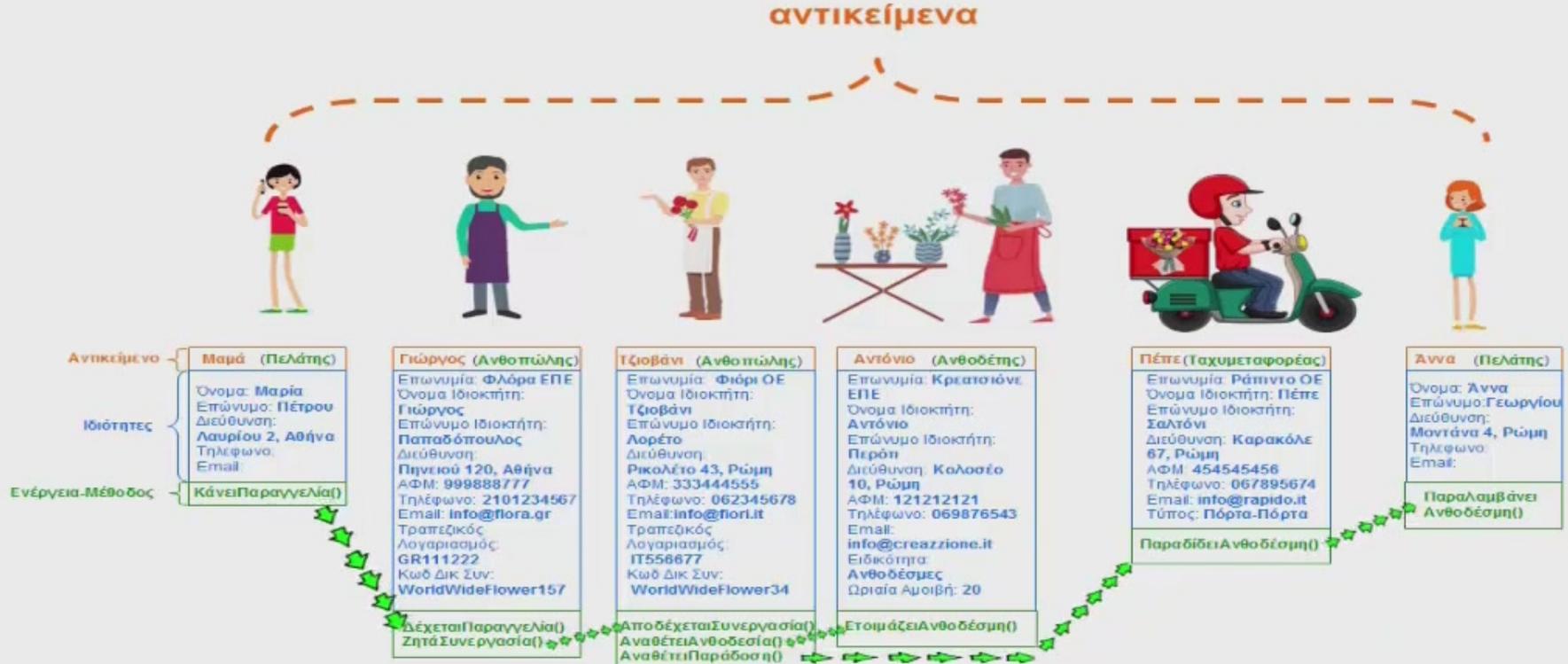


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την **αποτύπωση** των **αντικειμένων**, των **ιδιοτήτων** και των **μεθόδων** τους και **γραμμές σύνδεσης** για την περιγραφή του **είδους** της

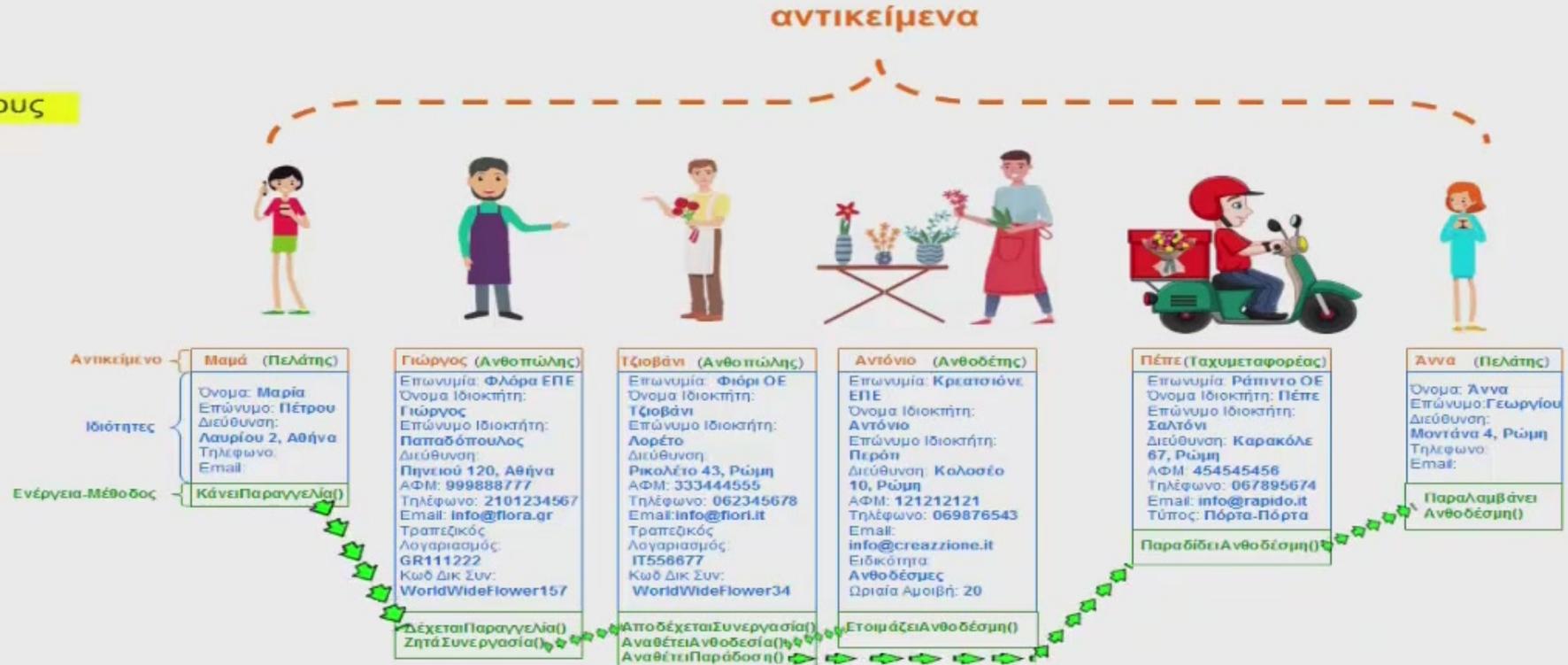


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την **αποτύπωση** των **αντικειμένων**, των **ιδιοτήτων** και των **μεθόδων** τους και **γραμμές σύνδεσης** για την περιγραφή του **είδους** της μεταξύ τους **συνεργασίας** (Εικ

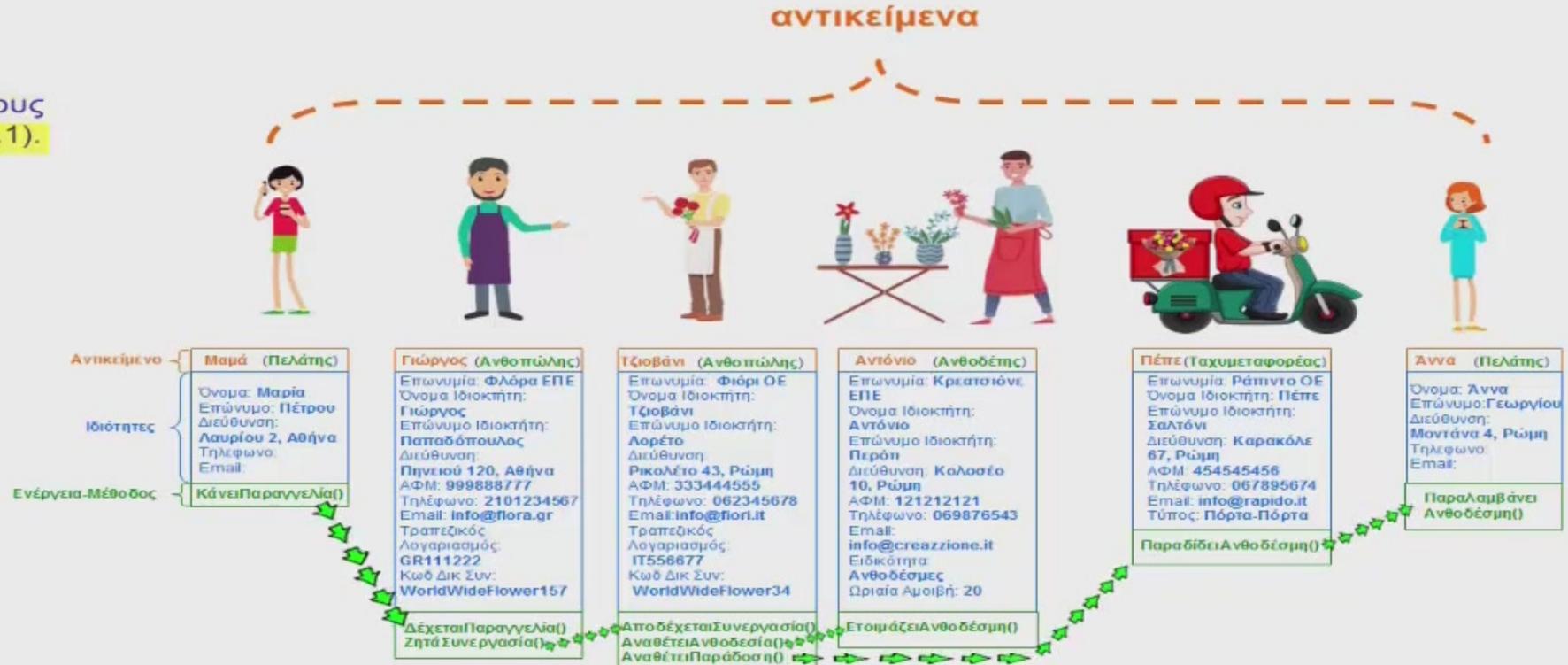


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την **αποτύπωση** των **αντικειμένων**, των **ιδιοτήτων** και των **μεθόδων** τους και **γραμμές σύνδεσης** για την περιγραφή του **είδους** της μεταξύ τους **συνεργασίας** (Εικόνα 4.1).

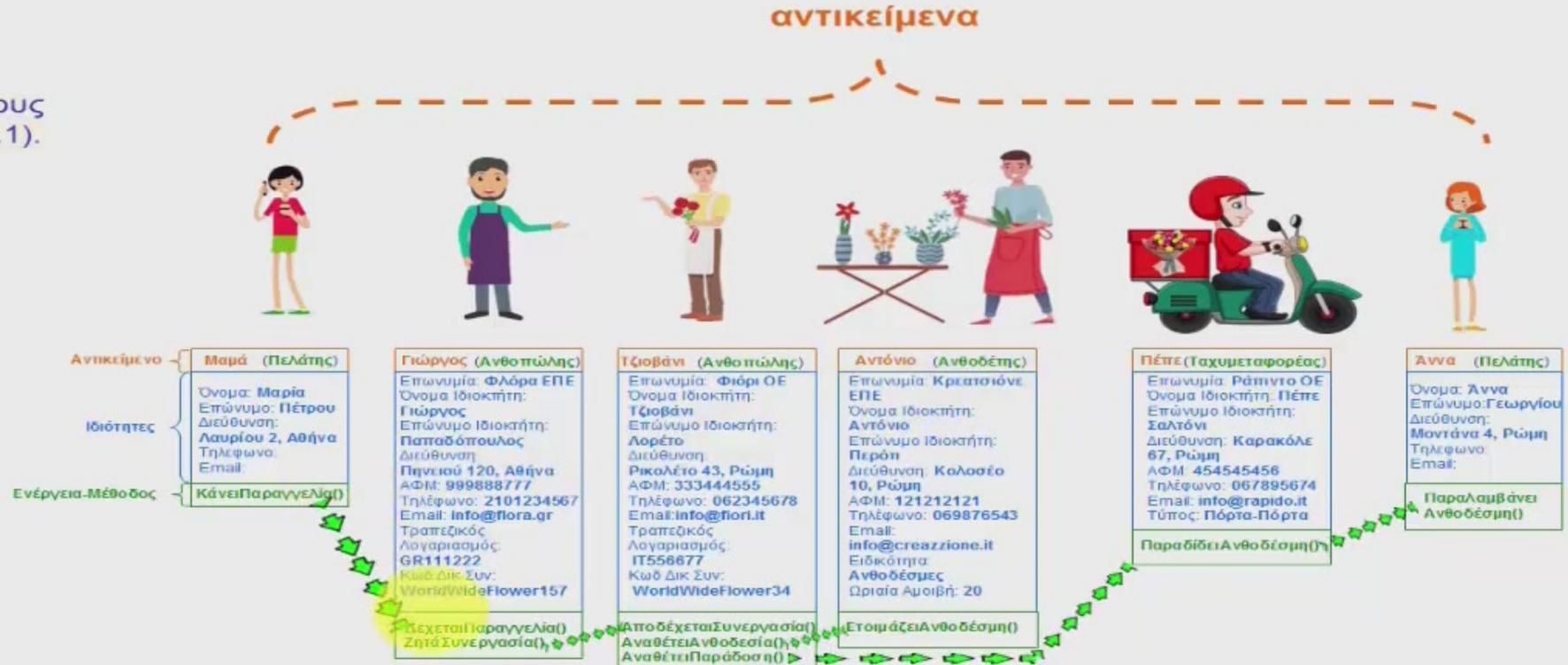


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

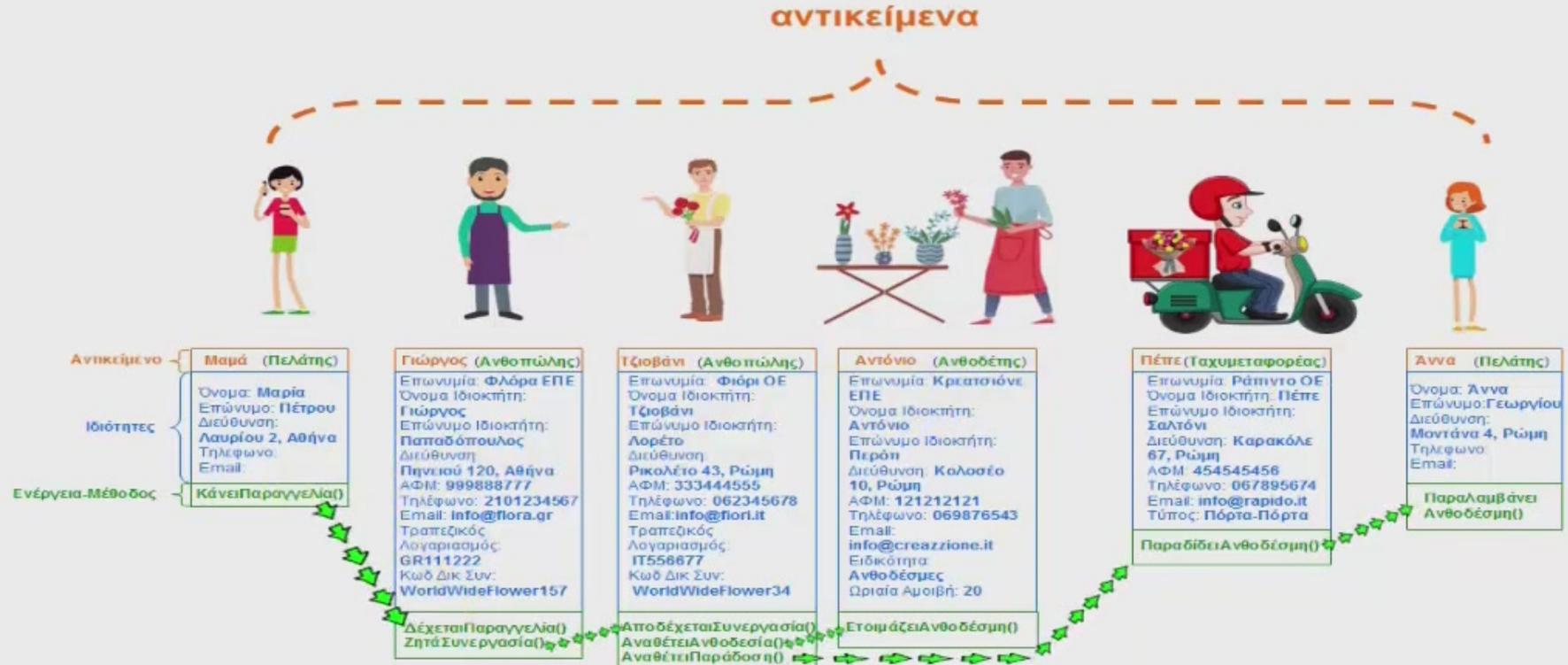
Αφού εντοπίσουμε τα **συστατικά επίλυσης** του **προβλήματος**, μπορούμε να τα οργανώσουμε σε μια απλή **διαγραμματική αναπαράσταση** χρησιμοποιώντας **παράλληλογραμμα** για την **αποτύπωση** των **αντικειμένων**, των **ιδιοτήτων** και των **μεθόδων** τους και **γραμμές σύνδεσης** για την περιγραφή του **είδους** της μεταξύ τους **συνεργασίας** (Εικόνα 4.1).



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

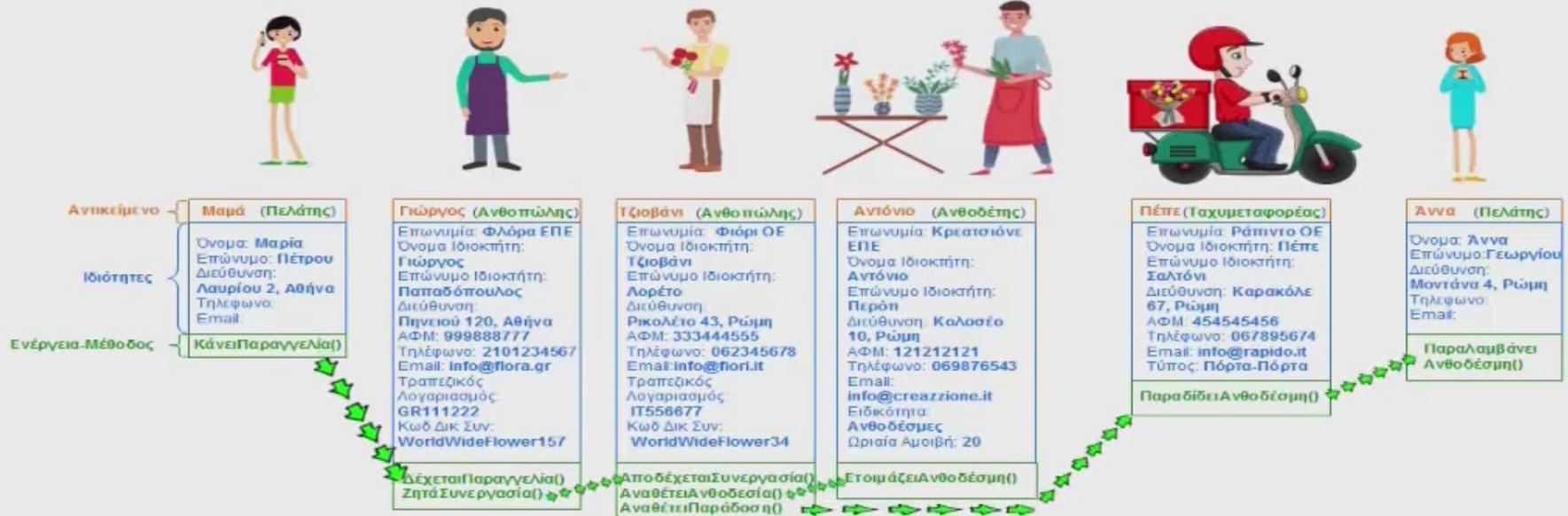


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Η αναπαράσταση αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, διότι μας



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

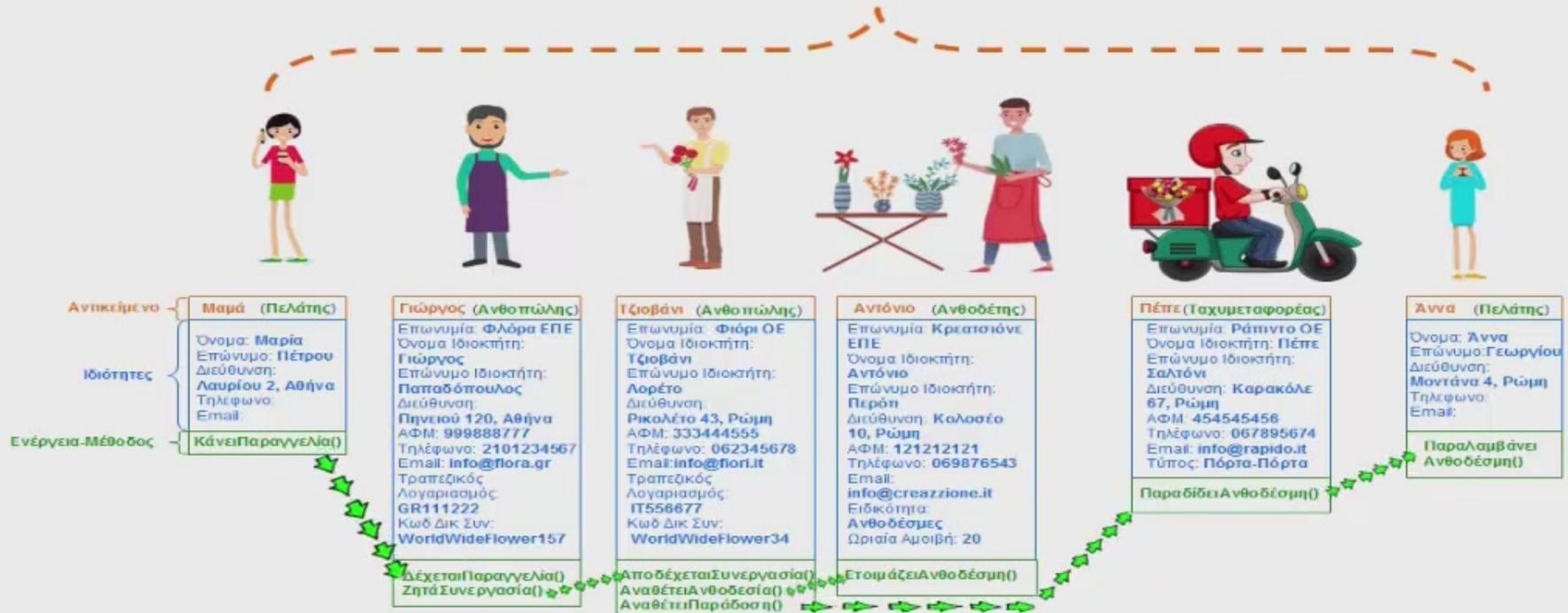
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Η **αναπαράσταση** αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, διότι μας δίνει την **εποπτική εικόνα** των **συνεργαζόμενων οντοτήτων** του **προβλήματός** μας



αντικείμενα

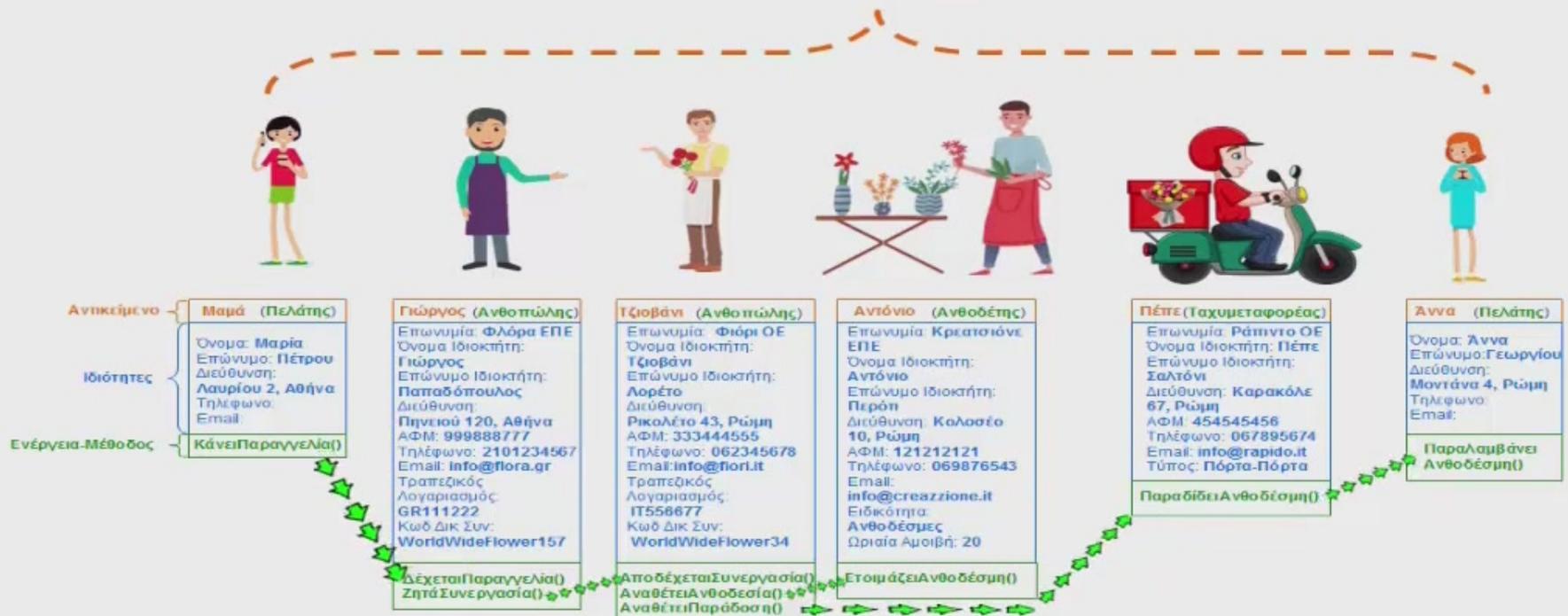


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Η **αναπαράσταση** αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, διότι μας δίνει την **εποπτική εικόνα των συνεργαζόμενων οντοτήτων του προβλήματός μας**



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

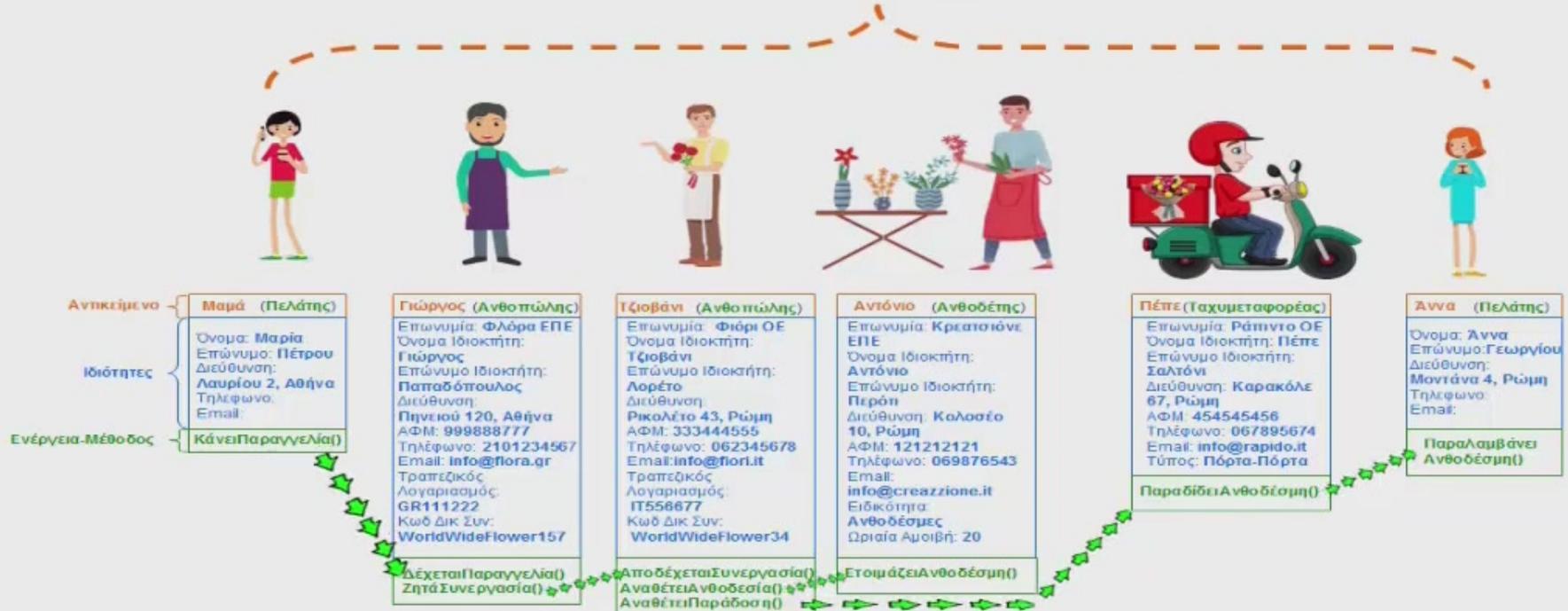
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Η **αναπαράσταση** αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, διότι μας δίνει την **εποπτική εικόνα των συνεργαζόμενων οντοτήτων του προβλήματός μας**



αντικείμενα

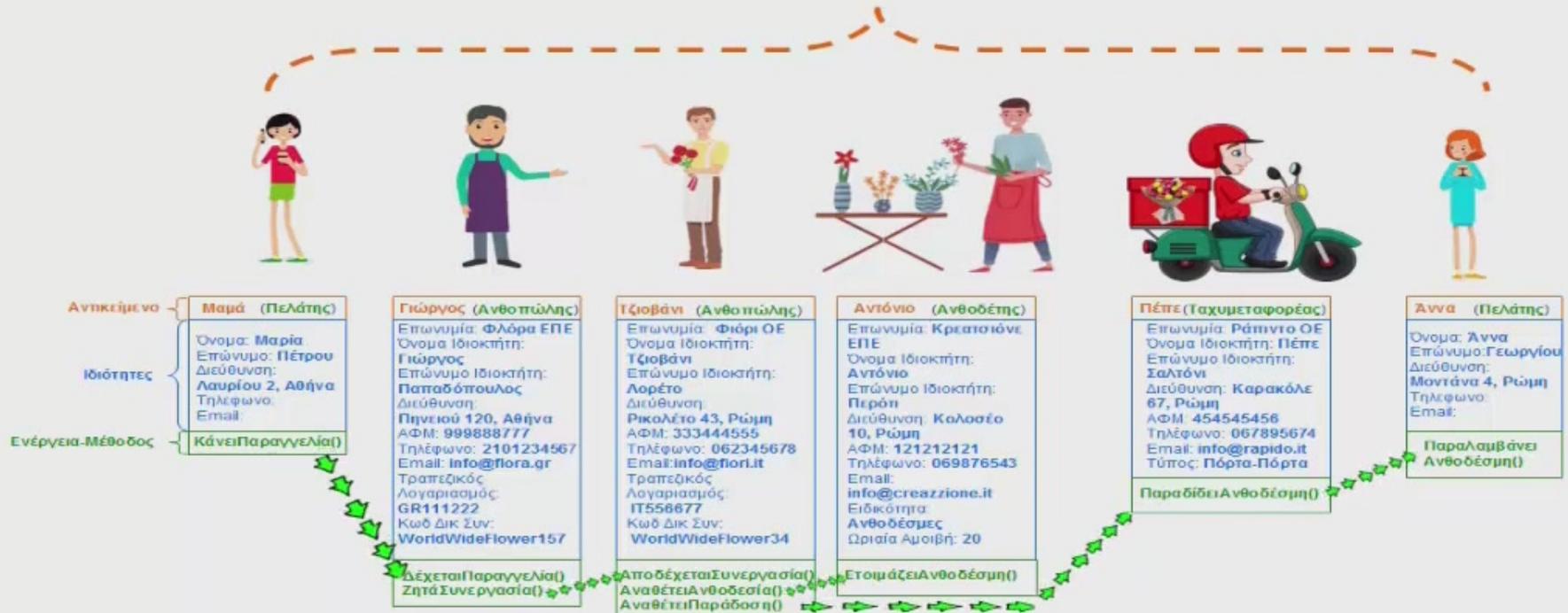


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Η **αναπαράσταση** αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, διότι μας **δίνει την εποπτική εικόνα των συνεργαζόμενων οντοτήτων του προβλήματός μας** και ουσιαστικά αποτελεί το **σχέδιο επίλυσής** τ



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

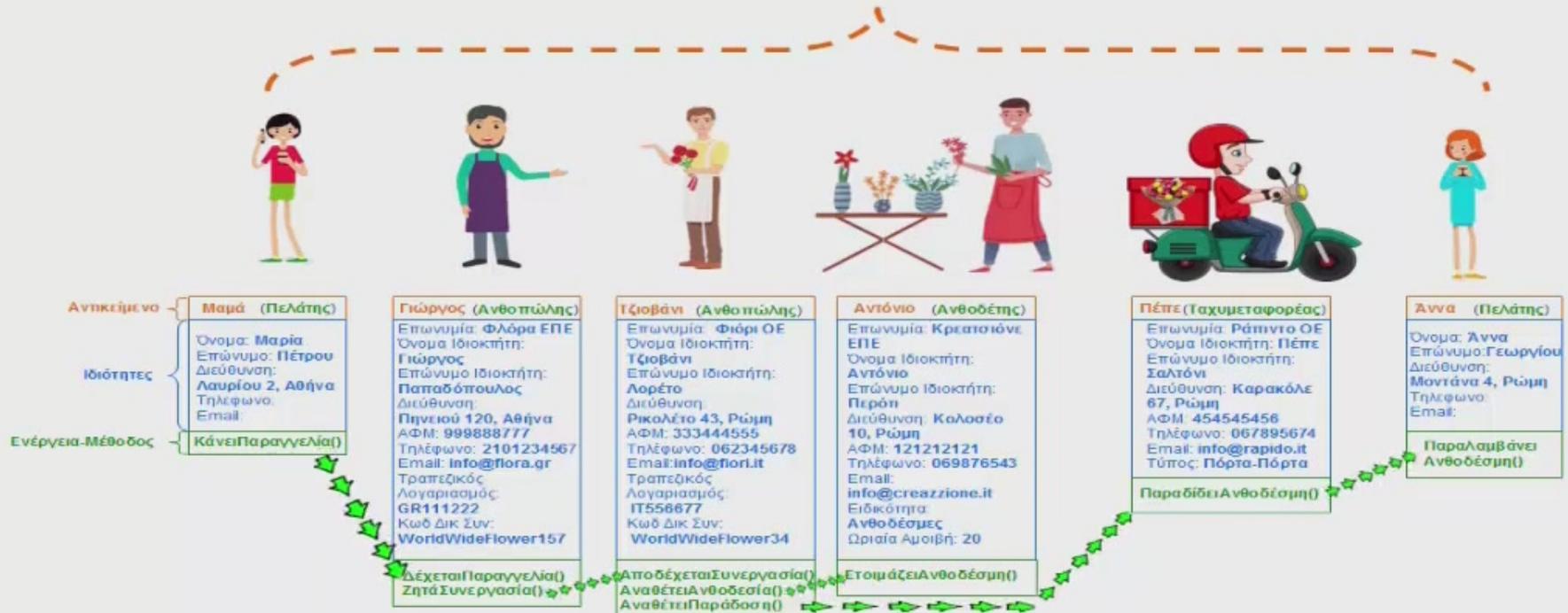
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Η **αναπαράσταση** αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, διότι μας δίνει την **εποπτική εικόνα των συνεργαζόμενων οντοτήτων του προβλήματός μας** και ουσιαστικά αποτελεί το **σχέδιο επίλυσής του**



αντικείμενα



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

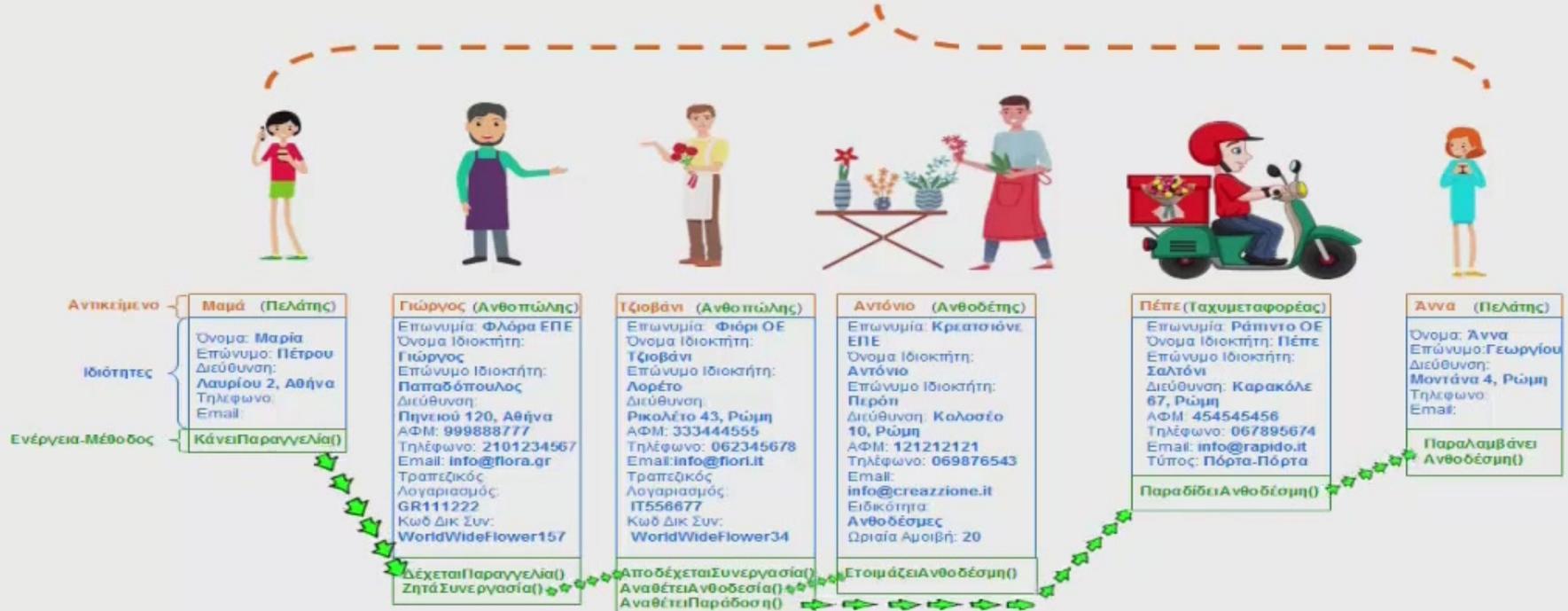
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Η **αναπαράσταση** αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, διότι μας δίνει την **εποπτική εικόνα** των **συνεργαζόμενων οντοτήτων** του **προβλήματός** μας και ουσιαστικά αποτελεί το **σχέδιο επίλυσής** του με βάση την **αντικειμενοστραφή προσέγγιση**.



αντικείμενα



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

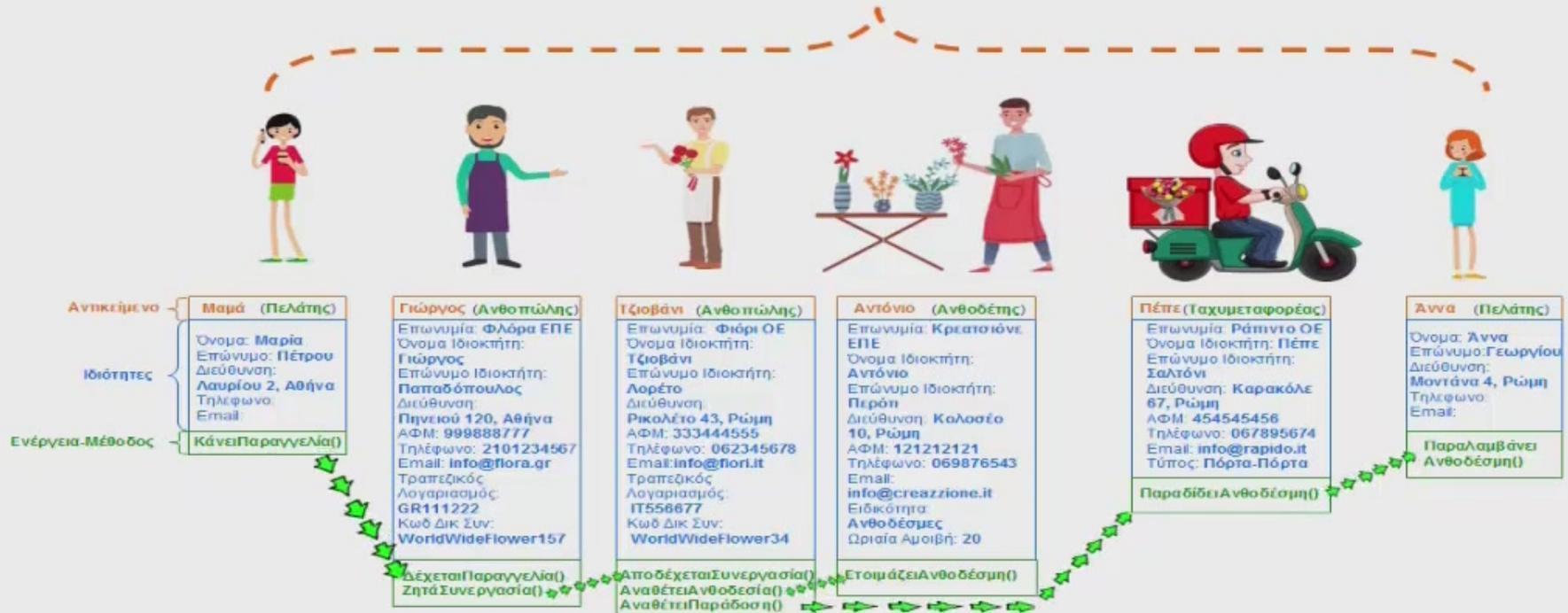
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Η **αναπαράσταση** αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, διότι μας δίνει την **εποπτική εικόνα** των **συνεργαζόμενων οντοτήτων** του **προβλήματός** μας και ουσιαστικά αποτελεί το **σχέδιο επίλυσής** του με βάση την **αντικειμενοστραφή προσέγγιση**.



αντικείμενα



Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Επίπεδο 1

Επίπεδο 2

Επίπεδο 3

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Όνομα Αντικειμένου 1 (Ρόλος)
Ιδιότητα1: Ιδιότητα2: ..
Μέθοδος1() Μέθοδος2() ...

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

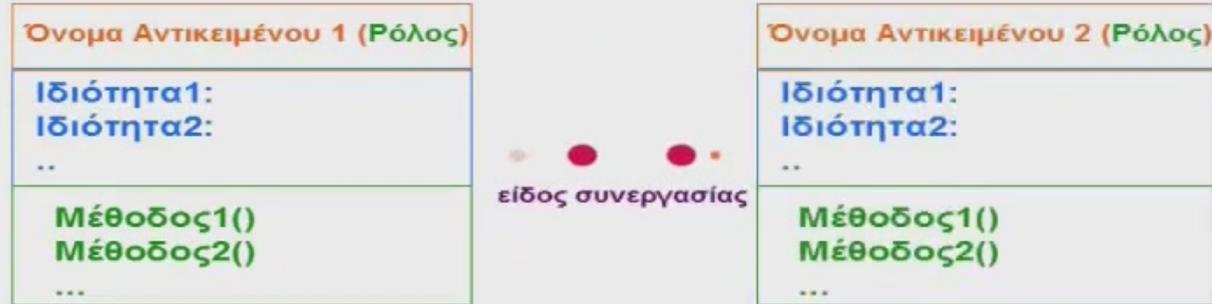
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Εικόνα 4.1 Διαγραμματική αναπαράσταση συστατικών επίλυσης προβλημάτων

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουί

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική**

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.

Μαριά (Πελάτης)
Όνομα: Μαρία Επώνυμο: Πέτρου Διεύθυνση: Λαυρίου 2, Αθήνα Τηλεφωνο: Email:
Κάνει Παραγγελία()

Γιώργος (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φλόρα ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Γιώργος Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Παπαδόπουλος Διεύθυνση: Πηγαιού 120, Αθήνα ΑΦΜ: 999888777 Τηλέφωνο: 2101234567 Email: info@flora.gr Τραπεζικός Λογαριασμός: GR111222 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower157
Δέχεται Παραγγελία() Ζητά Συνεργασία()

Άννα (Πελάτης)
Όνομα: Άννα Επώνυμο: Γεωργίου Διεύθυνση: Μοντάνα 4, Ρώμη Τηλεφωνο: Email:
Παραλαμβάνει Ανθοδέσμη()

Αντόνιο (Ανθοδέτης)
Επωνυμία: Κρεασιόνε ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Αντόνιο Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Περότι Διεύθυνση: Κολοσέο 10, Ρώμη ΑΦΜ: 121212121 Τηλέφωνο: 069876543 Email: info@creazzione.it Ειδικότητα: Ανθοδέσμες Ωριαία Αμοιβή: 20
Ετοιμάζει Ανθοδέσμη()

Τζοβάνι (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φιόρι ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Τζοβάνι Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Λορέτο Διεύθυνση: Ρικολέτο 43, Ρώμη ΑΦΜ: 333444555 Τηλέφωνο: 062345678 Email: info@fiori.it Τραπεζικός Λογαριασμός: IT556677 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower34
Αποδέχεται Συνεργασία() Αναθέτει Ανθοδέσμη() Αναθέτει Παράδοση()

Πέπε (Ταχυμεταφορέας)
Επωνυμία: Ράπιντο ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Πέπε Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Σαλτόνι Διεύθυνση: Καρακόλε 67, Ρώμη ΑΦΜ: 454545456 Τηλέφωνο: 067895674 Email: info@rapido.it Τύπος: Πόρτα-Πόρτα
Παραδίδει Ανθοδέσμη()

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.

Μαριά (Πελάτης)
Όνομα: Μαρία Επώνυμο: Πέτρου Διεύθυνση: Λαυρίου 2, Αθήνα Τηλεφωνο: Email:
Κάνει Παραγγελία()

Γιώργος (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φλόρα ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Γιώργος Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Παπαδόπουλος Διεύθυνση: Πηγαιού 120, Αθήνα ΑΦΜ: 999888777 Τηλέφωνο: 2101234567 Email: info@flora.gr Τραπεζικός Λογαριασμός: GR111222 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower157
Δέχεται Παραγγελία() Ζητά Συνεργασία()

Άννα (Πελάτης)
Όνομα: Άννα Επώνυμο: Γεωργίου Διεύθυνση: Μοντάνα 4, Ρώμη Τηλεφωνο: Email:
Παραλαμβάνει Ανθοδέσμη()

Αντόνιο (Ανθοδέτης)
Επωνυμία: Κρεασιόνε ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Αντόνιο Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Περότι Διεύθυνση: Κολοσέο 10, Ρώμη ΑΦΜ: 121212121 Τηλέφωνο: 069876543 Email: info@creazzione.it Ειδικότητα: Ανθοδέσμες Ωριαία Αμοιβή: 20
Ετοιμάζει Ανθοδέσμη()

Τζοβάνι (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φιόρι ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Τζοβάνι Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Λορέτο Διεύθυνση: Ρικολέτο 43, Ρώμη ΑΦΜ: 333444555 Τηλέφωνο: 062345678 Email: info@fiori.it Τραπεζικός Λογαριασμός: IT556677 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower34
Αποδέχεται Συνεργασία() Αναθέτει Ανθοδέσμη() Αναθέτει Παράδοση()

Πέπε (Ταχυμεταφορέας)
Επωνυμία: Ράπιντο ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Πέπε Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Σαλτόνι Διεύθυνση: Καρακόλε 67, Ρώμη ΑΦΜ: 454545456 Τηλέφωνο: 067895674 Email: info@rapido.it Τύπος: Πόρτα-Πόρτα
Παραδίδει Ανθοδέσμη()

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.

Μαριά (Πελάτης)
Όνομα: Μαρία Επώνυμο: Πέτρου Διεύθυνση: Λαυρίου 2, Αθήνα Τηλεφωνο: Email:
Κάνει Παραγγελία()

Γιώργος (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φλόρα ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Γιώργος Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Παπαδόπουλος Διεύθυνση: Πηγείου 120, Αθήνα ΑΦΜ: 999888777 Τηλέφωνο: 2101234567 Email: info@flora.gr Τραπεζικός Λογαριασμός: GR111222 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower157
Δέχεται Παραγγελία() Ζητά Συνεργασία()

Άννα (Πελάτης)
Όνομα: Άννα Επώνυμο: Γεωργίου Διεύθυνση: Μοντάνα 4, Ρώμη Τηλεφωνο: Email:
Παραλαμβάνει Ανθοδέσμη()

Αντόνιο (Ανθοδέτης)
Επωνυμία: Κρεασιόνε ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Αντόνιο Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Περότι Διεύθυνση: Κολοσό 10, Ρώμη ΑΦΜ: 121212121 Τηλέφωνο: 069876543 Email: info@creazzione.it Ειδικότητα: Ανθοδέσμες Ωριαία Αμοιβή: 20
Ετοιμάζει Ανθοδέσμη()

Τζιοβάνι (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φιόρι ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Τζιοβάνι Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Λορέτο Διεύθυνση: Ρικολέτο 43, Ρώμη ΑΦΜ: 333444555 Τηλέφωνο: 062345678 Email: info@fiori.it Τραπεζικός Λογαριασμός: IT556677 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower34
Αποδέχεται Συνεργασία() Αναθέτει Ανθοδέσμη() Αναθέτει Παράδοση()

Πέπε (Ταχυμεταφορέας)
Επωνυμία: Ράπιντο ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Πέπε Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Σαλτόνι Διεύθυνση: Καρακόλε 67, Ρώμη ΑΦΜ: 454545456 Τηλέφωνο: 067895674 Email: info@rapido.it Τύπος: Πόρτα-Πόρτα
Παραδίδει Ανθοδέσμη()

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.

Μαμά (Πελάτης)
Όνομα: Μαρία Επώνυμο: Πέτρου Διεύθυνση: Λαυρίου 2, Αθήνα Τηλεφωνο: Email:
Κάνει Παραγγελία()

Γιώργος (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φλόρα ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Γιώργος Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Παπαδόπουλος Διεύθυνση: Πηγείου 120, Αθήνα ΑΦΜ: 999888777 Τηλέφωνο: 2101234567 Email: info@flora.gr Τραπεζικός Λογαριασμός: GR111222 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower157
Δέχεται Παραγγελία() Ζητά Συνεργασία()

Άννα (Πελάτης)
Όνομα: Άννα Επώνυμο: Γεωργίου Διεύθυνση: Μοντάνα 4, Ρώμη Τηλεφωνο: Email:
Παραλαμβάνει Ανθοδέσμη()

Αντόνιο (Ανθοδέτης)
Επωνυμία: Κρεασιόνε ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Αντόνιο Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Περότι Διεύθυνση: Κολοσό 10, Ρώμη ΑΦΜ: 121212121 Τηλέφωνο: 069876543 Email: info@creazzione.it Ειδικότητα: Ανθοδέσμες Ωριαία Αμοιβή: 20
Ετοιμάζει Ανθοδέσμη()

Τζιοβάνι (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φιόρι ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Τζιοβάνι Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Λορέτο Διεύθυνση: Ρικολέτο 43, Ρώμη ΑΦΜ: 333444555 Τηλέφωνο: 062345678 Email: info@fiori.it Τραπεζικός Λογαριασμός: IT556677 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower34
Αποδέχεται Συνεργασία() Αναθέτει Ανθοδέσμη() Αναθέτει Παράδοση()

Πέπε (Ταχυμεταφορέας)
Επωνυμία: Ράπιντο ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Πέπε Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Σαλτόνι Διεύθυνση: Καρακόλε 67, Ρώμη ΑΦΜ: 454545456 Τηλέφωνο: 067895674 Email: info@rapido.it Τύπος: Πόρτα-Πόρτα
Παραδίδει Ανθοδέσμη()

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.

Μαμά (Πελάτης)
Όνομα: Μαρία Επώνυμο: Πέτρου Διεύθυνση: Λαυρίου 2, Αθήνα Τηλεφωνο: Email:
Κάνει Παραγγελία()

Γιώργος (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φλόρα ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Γιώργος Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Παπαδόπουλος Διεύθυνση: Πηγαιού 120, Αθήνα ΑΦΜ: 999888777 Τηλέφωνο: 2101234567 Email: info@flora.gr Τραπεζικός Λογαριασμός: GR111222 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower157
Δέχεται Παραγγελία() Ζητά Συνεργασία()

Άννα (Πελάτης)
Όνομα: Άννα Επώνυμο: Γεωργίου Διεύθυνση: Μοντάνα 4, Ρώμη Τηλεφωνο: Email:
Παραλαμβάνει Ανθοδέσμη()

Αντόνιο (Ανθοδέτης)
Επωνυμία: Κρεασιόνε ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Αντόνιο Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Περότι Διεύθυνση: Κολοσό 10, Ρώμη ΑΦΜ: 121212121 Τηλέφωνο: 069876543 Email: info@creazzione.it Ειδικότητα: Ανθοδέσμες Ωριαία Αμοιβή: 20
Ετοιμάζει Ανθοδέσμη()

Τζιοβάνι (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φιόρι ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Τζιοβάνι Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Λορέτο Διεύθυνση: Ρικολέτο 43, Ρώμη ΑΦΜ: 333444555 Τηλέφωνο: 062345678 Email: info@fiori.it Τραπεζικός Λογαριασμός: IT556677 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower34
Αποδέχεται Συνεργασία() Αναθέτει Ανθοδεσία() Αναθέτει Παράδοση()

Πέπε (Ταχυμεταφορέας)
Επωνυμία: Ράπιντο ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Πέπε Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Σαλτόνι Διεύθυνση: Καρακόλε 67, Ρώμη ΑΦΜ: 454545456 Τηλέφωνο: 067895674 Email: info@rapido.it Τύπος: Πόρτα-Πόρτα
Παραδίδει Ανθοδέσμη()

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.

Μαμά (Πελάτης)
Όνομα: Μαρία Επώνυμο: Πέτρου Διεύθυνση: Λαυρίου 2, Αθήνα Τηλεφωνο: Email:
Κάνει Παραγγελία()

Γιώργος (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φλόρα ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Γιώργος Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Παπαδόπουλος Διεύθυνση: Πηγείου 120, Αθήνα ΑΦΜ: 999888777 Τηλέφωνο: 2101234567 Email: info@flora.gr Τραπεζικός Λογαριασμός: GR111222 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower157
Δέχεται Παραγγελία() Ζητά Συνεργασία()

Άννα (Πελάτης)
Όνομα: Άννα Επώνυμο: Γεωργίου Διεύθυνση: Μοντάνα 4, Ρώμη Τηλεφωνο: Email:
Παραλαμβάνει Ανθοδέσμη()

Αντόνιο (Ανθοδέτης)
Επωνυμία: Κρεασιόνε ΕΠΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Αντόνιο Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Περότι Διεύθυνση: Κολοσό 10, Ρώμη ΑΦΜ: 121212121 Τηλέφωνο: 069876543 Email: info@creazzione.it Ειδικότητα: Ανθοδέσμες Ωριαία Αμοιβή: 20
Ετοιμάζει Ανθοδέσμη()

Τζιοβάνι (Ανθοπώλης)
Επωνυμία: Φιάρι ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Τζιοβάνι Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Λορέτο Διεύθυνση: Ρικολέτο 43, Ρώμη ΑΦΜ: 333444555 Τηλέφωνο: 062345678 Email: info@fion.it Τραπεζικός Λογαριασμός: IT556677 Κωδ Δικ Συν: WorldWideFlower34
Αποδέχεται Συνεργασία() Αναθέτει Ανθοδεσία() Αναθέτει Παράδοση()

Πέπε (Ταχυμεταφορέας)
Επωνυμία: Ράπιντο ΟΕ Όνομα Ιδιοκτήτη: Πέπε Επώνυμο Ιδιοκτήτη: Σαλτόνι Διεύθυνση: Καρακόλε 67, Ρώμη ΑΦΜ: 454545456 Τηλέφωνο: 067895674 Email: info@rapido.it Τύπος: Πόρτα-Πόρτα
Παραδίδει Ανθοδέσμη()

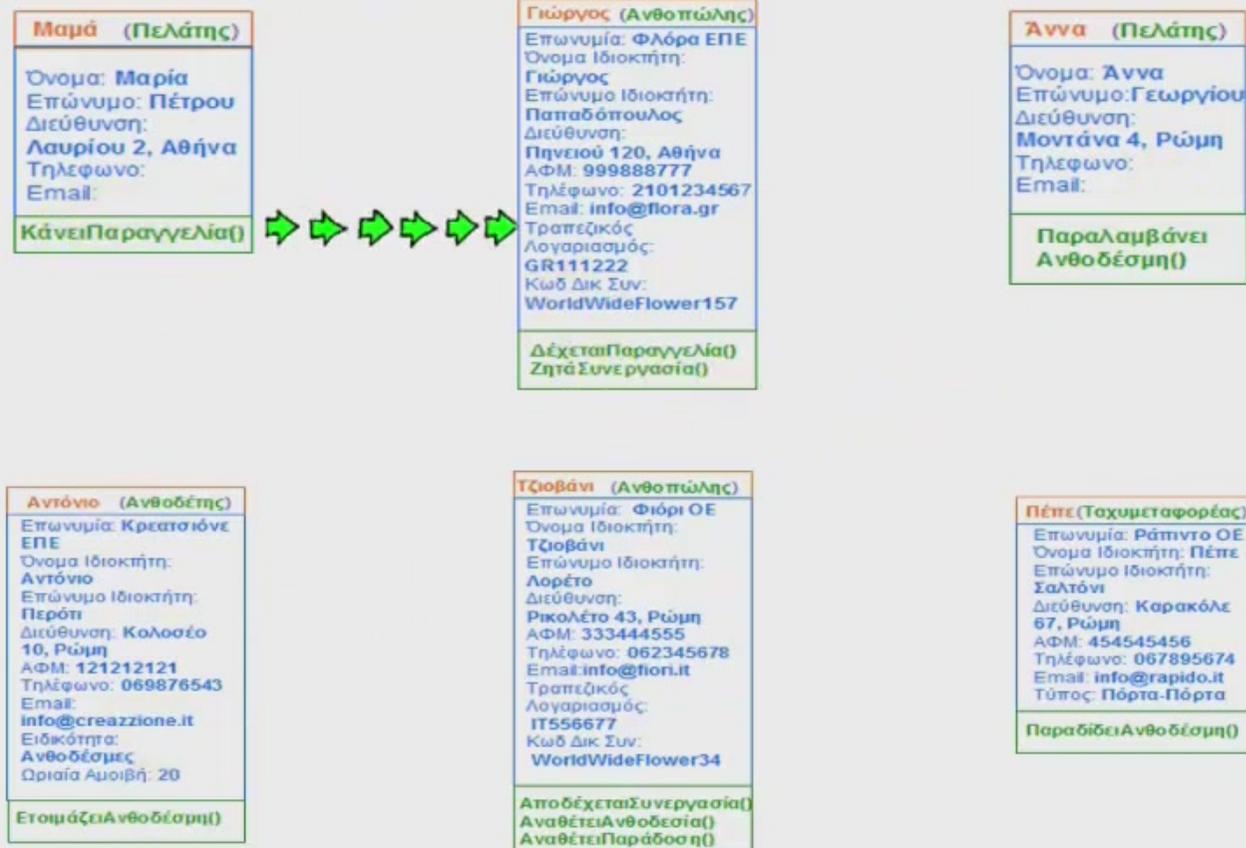
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.



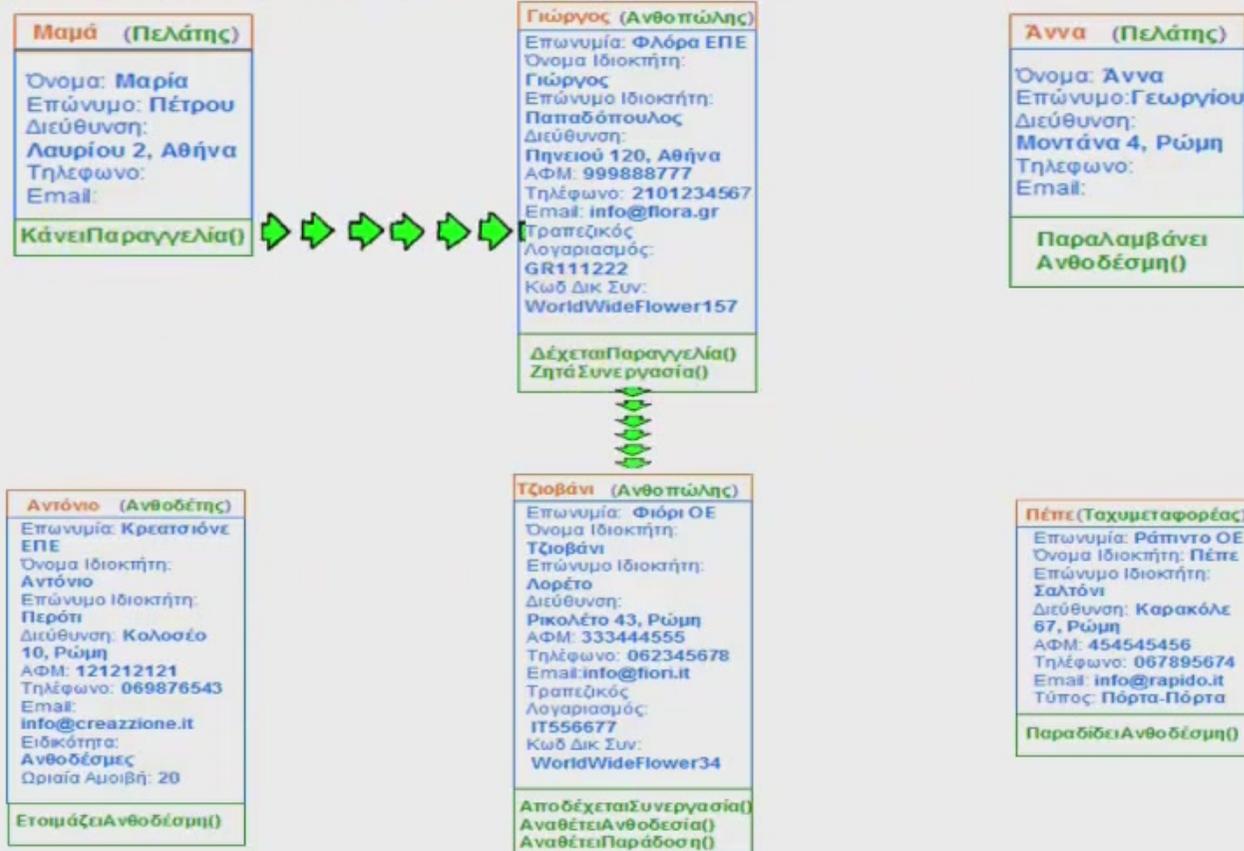
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.



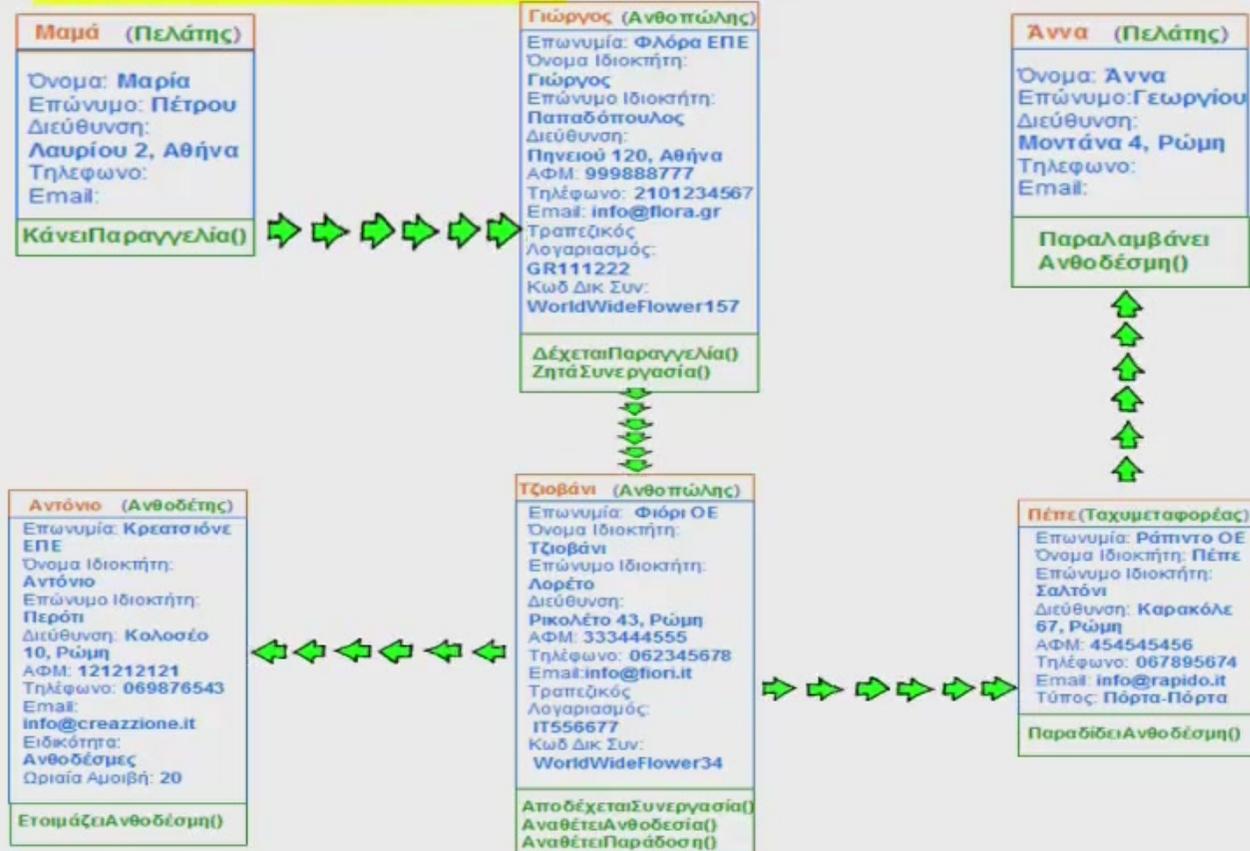
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.



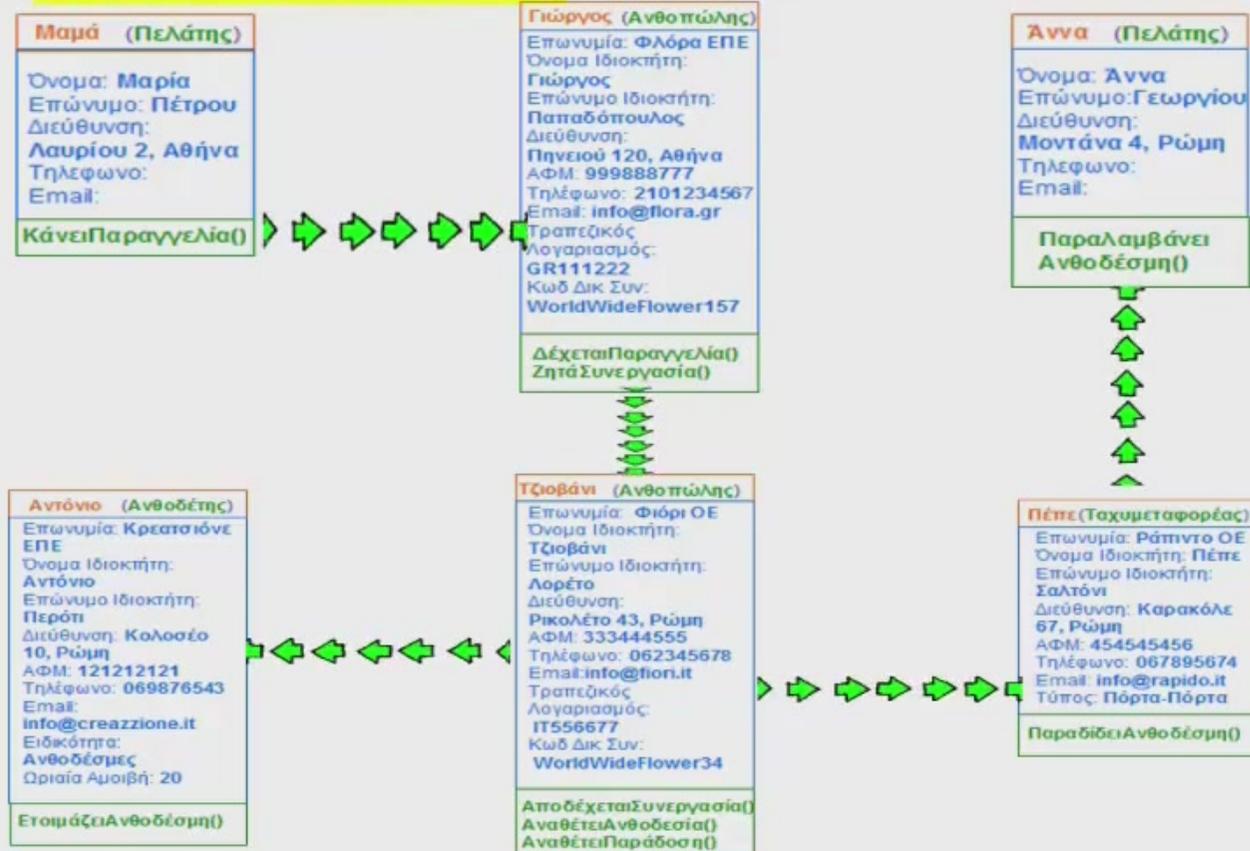
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.



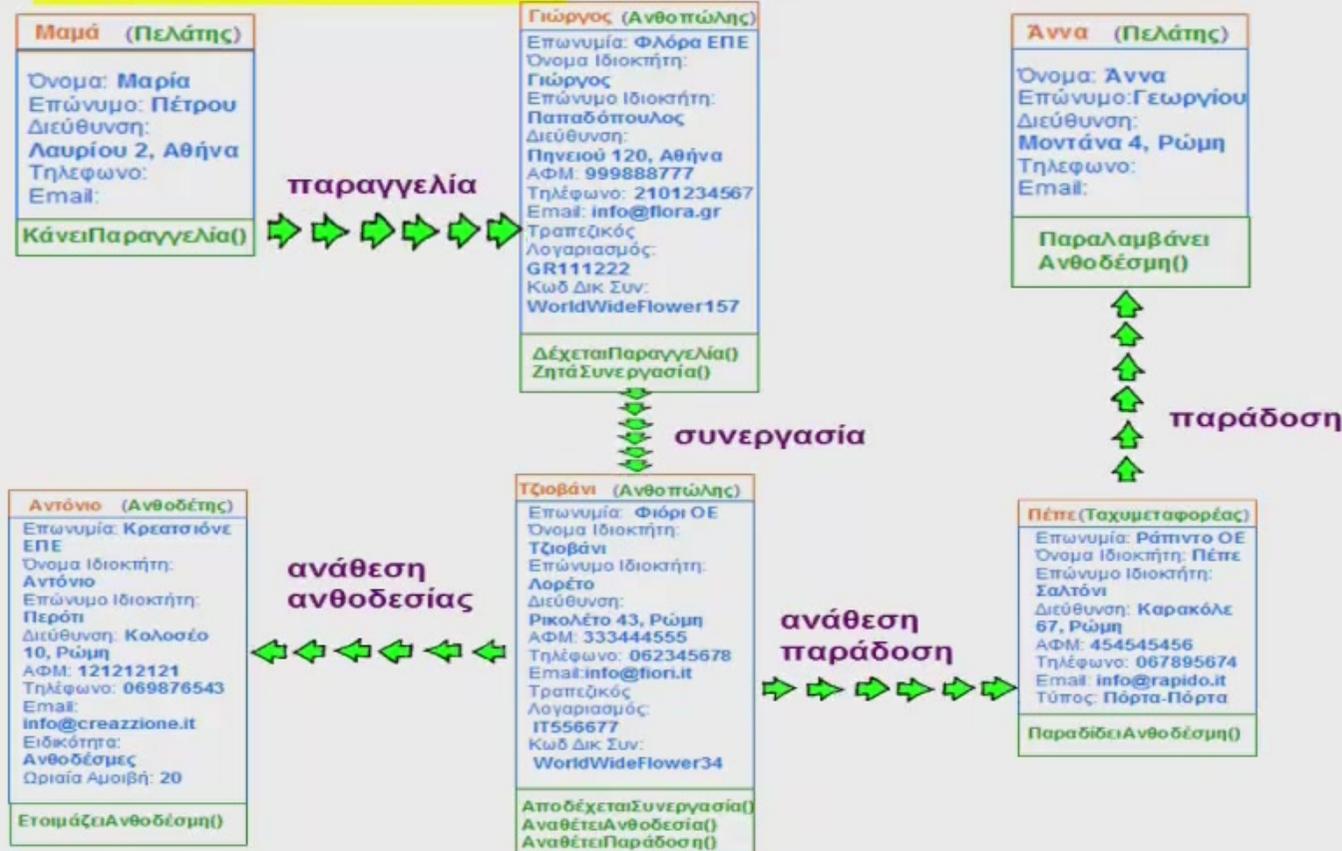
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

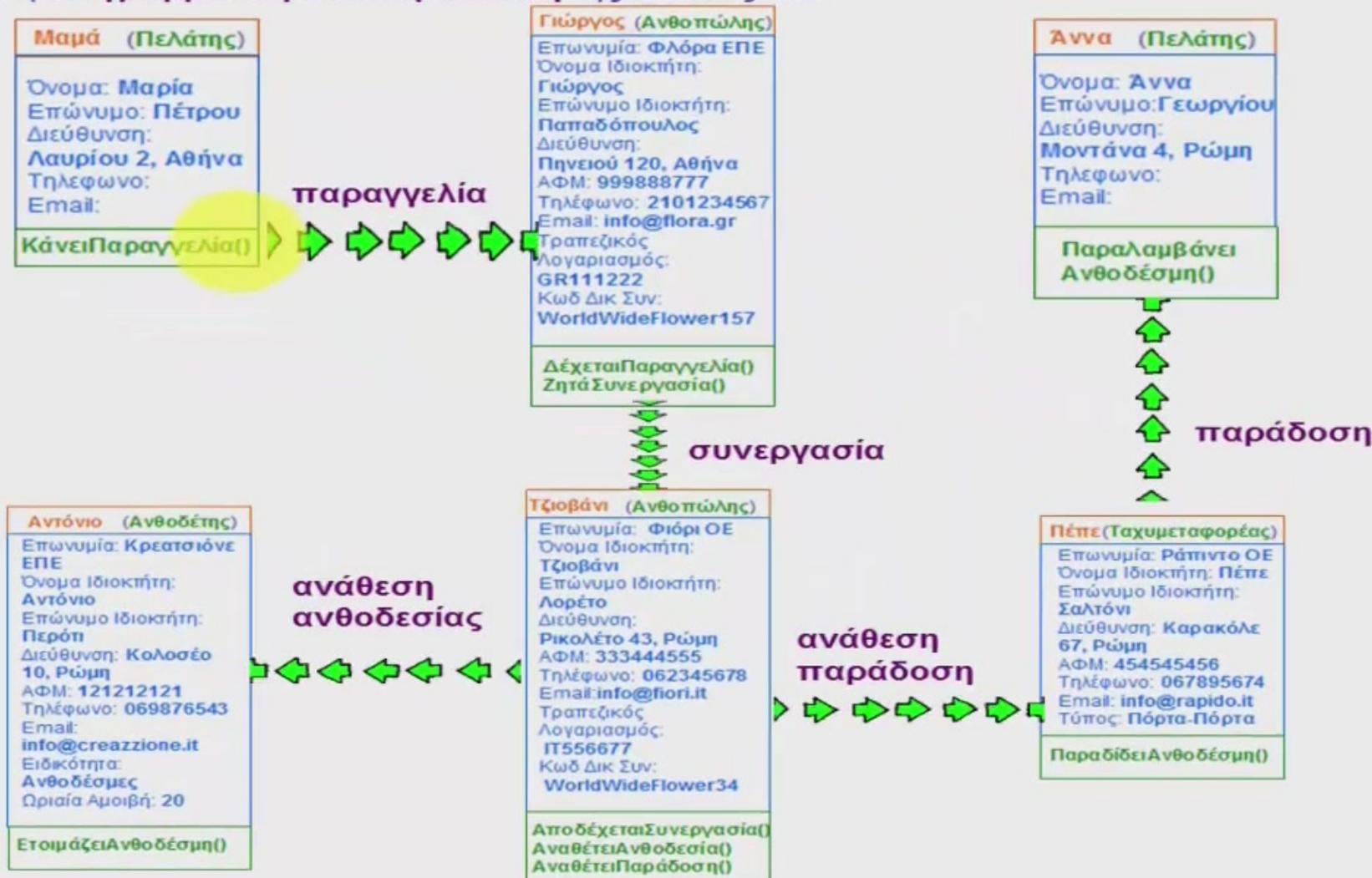
Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.

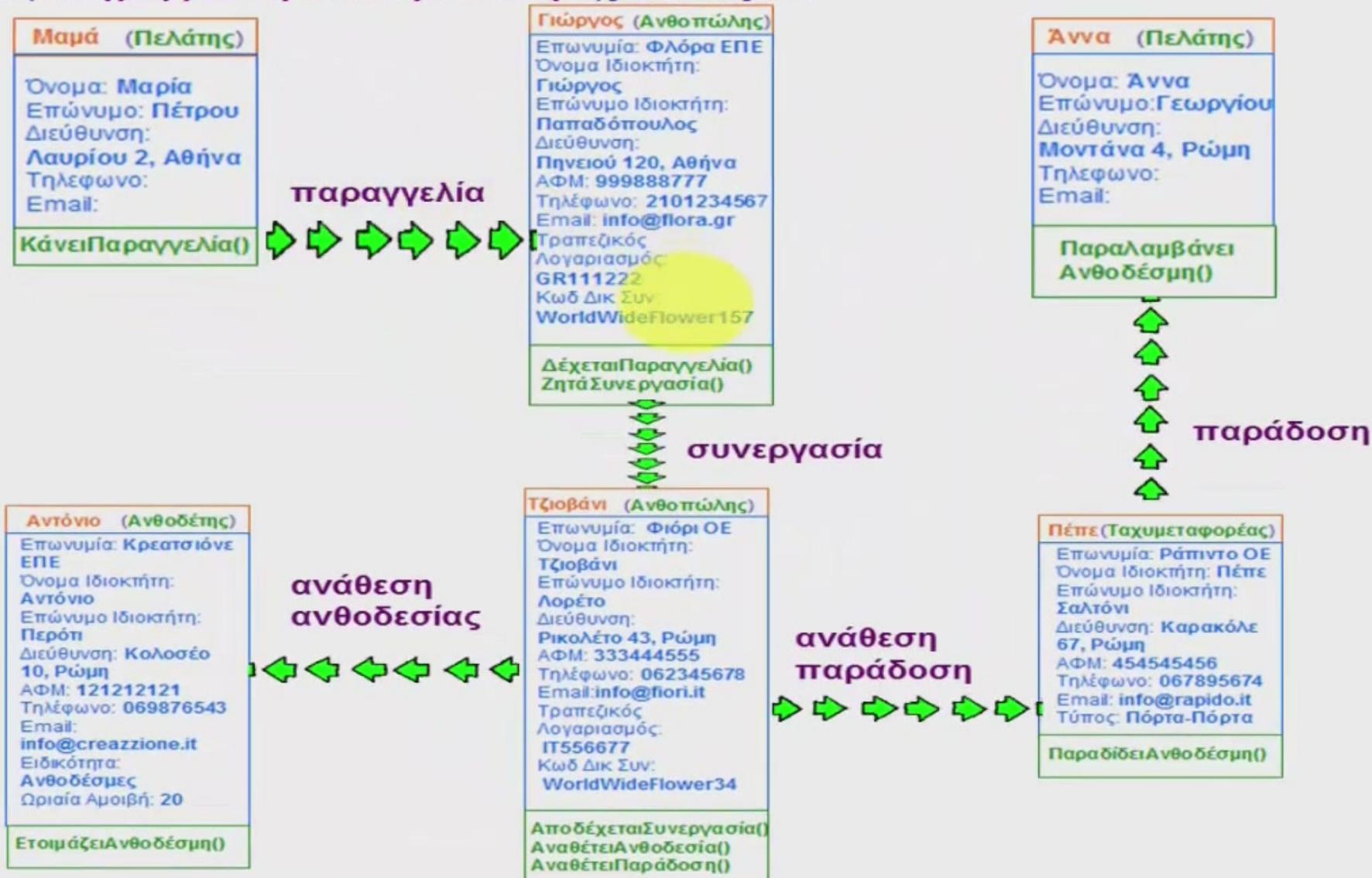


«Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

α συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών με τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.



τατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών
σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.



τατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών
σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.

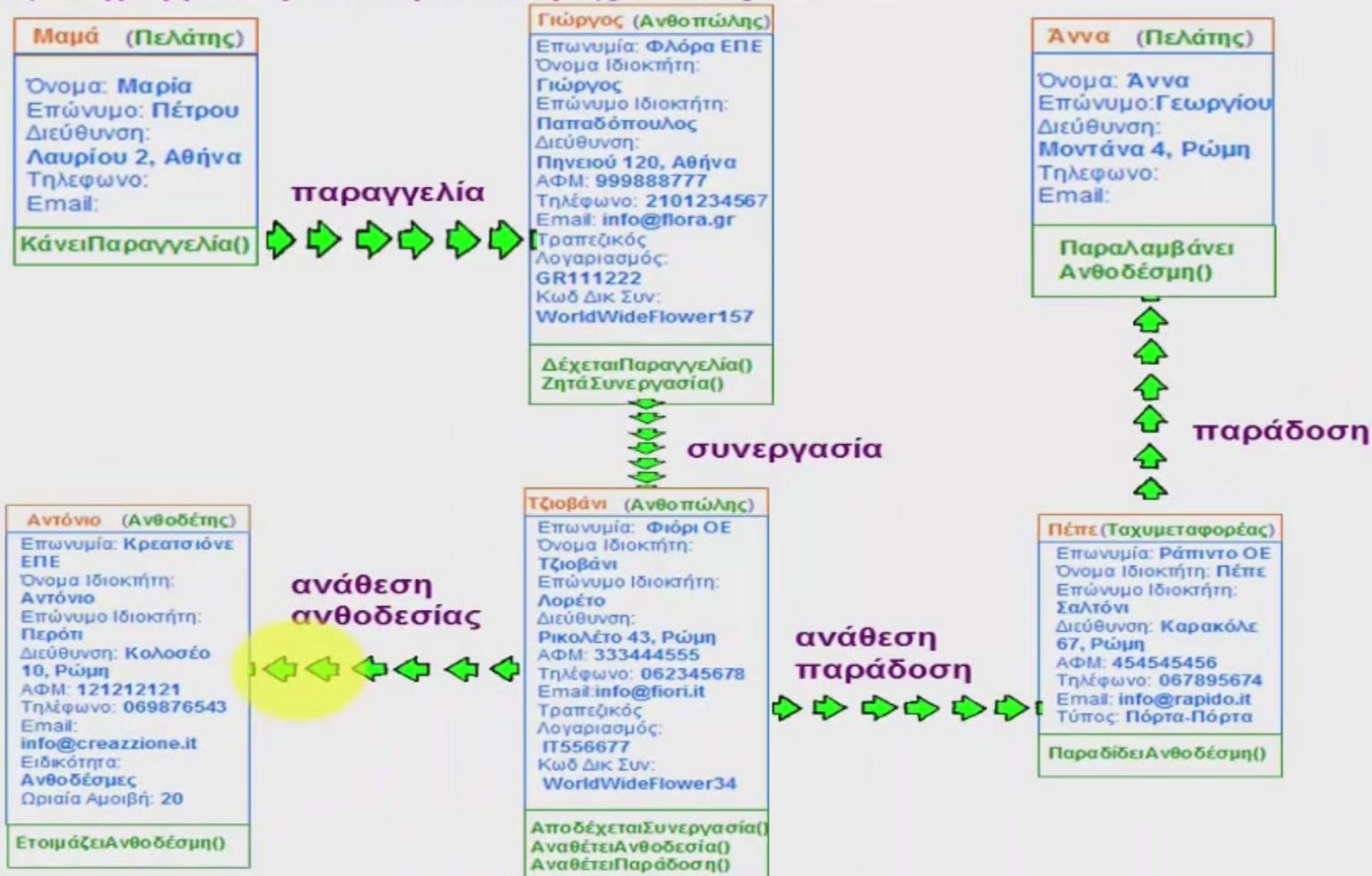


Παράδειγμα 4. Συναρτησιακά προγραμματιστικά Περιβαλλόντα

Διαγραμματική αναπαράσταση

Παράδειγμα «Αποστολή Λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Για να τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών υλοποιήσουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.



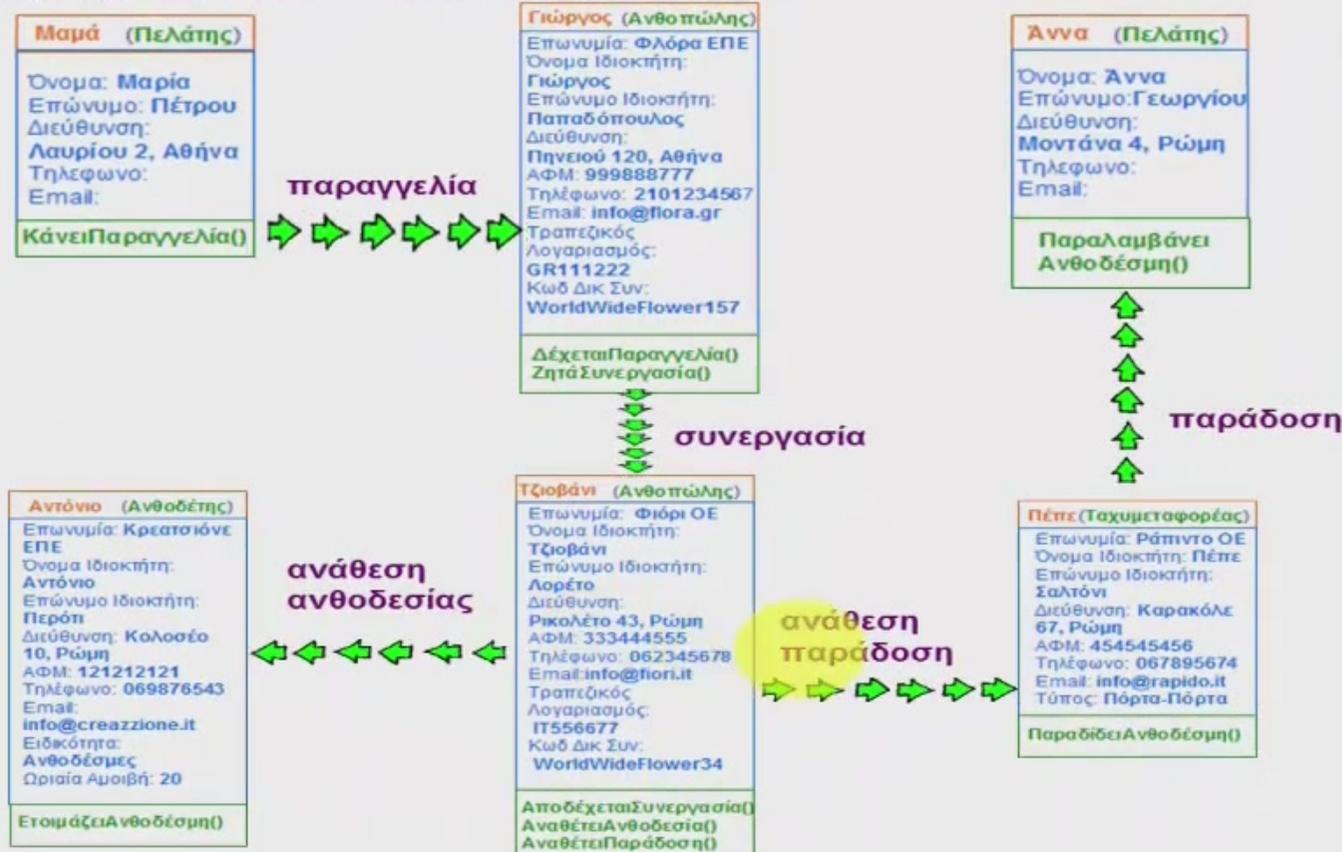
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.



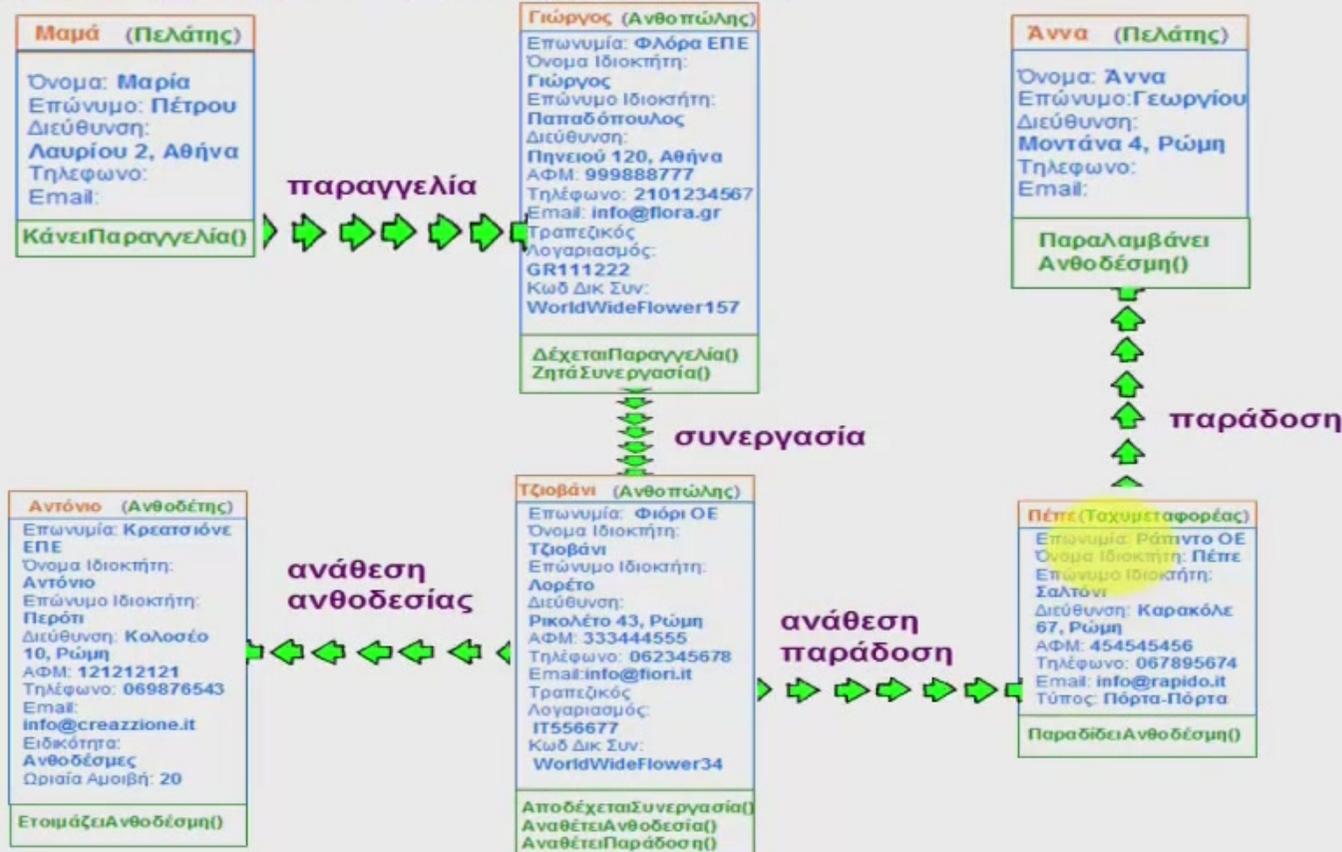
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.



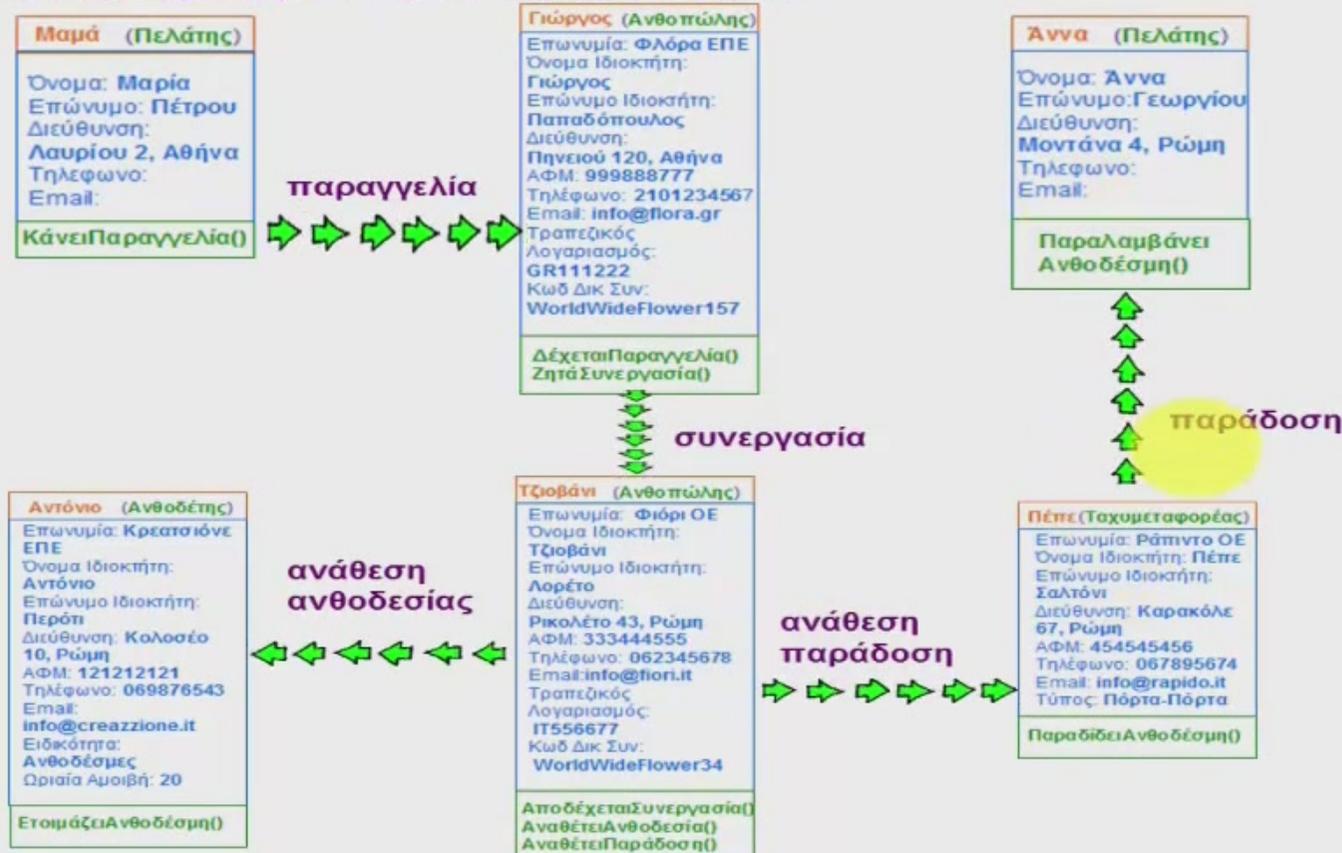
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.



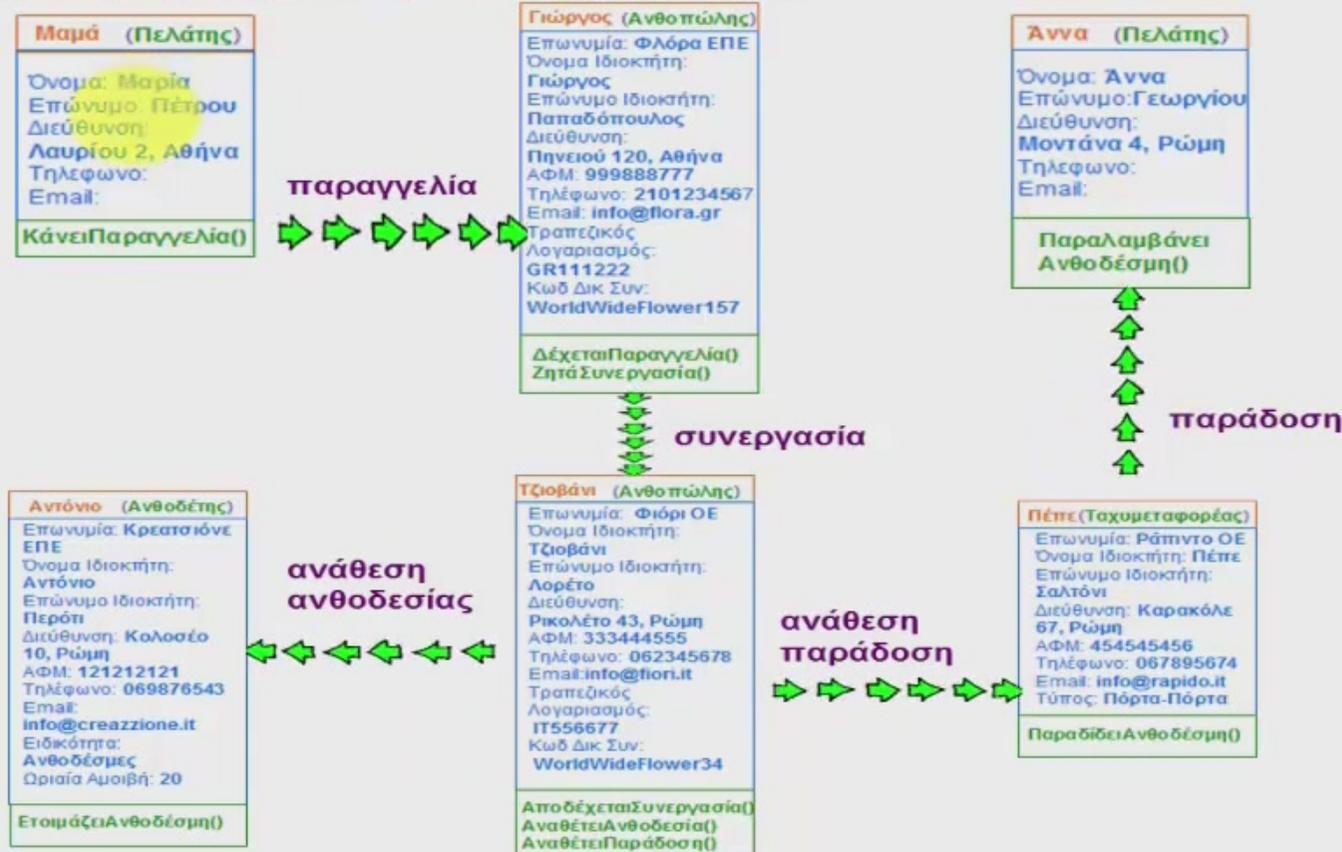
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.



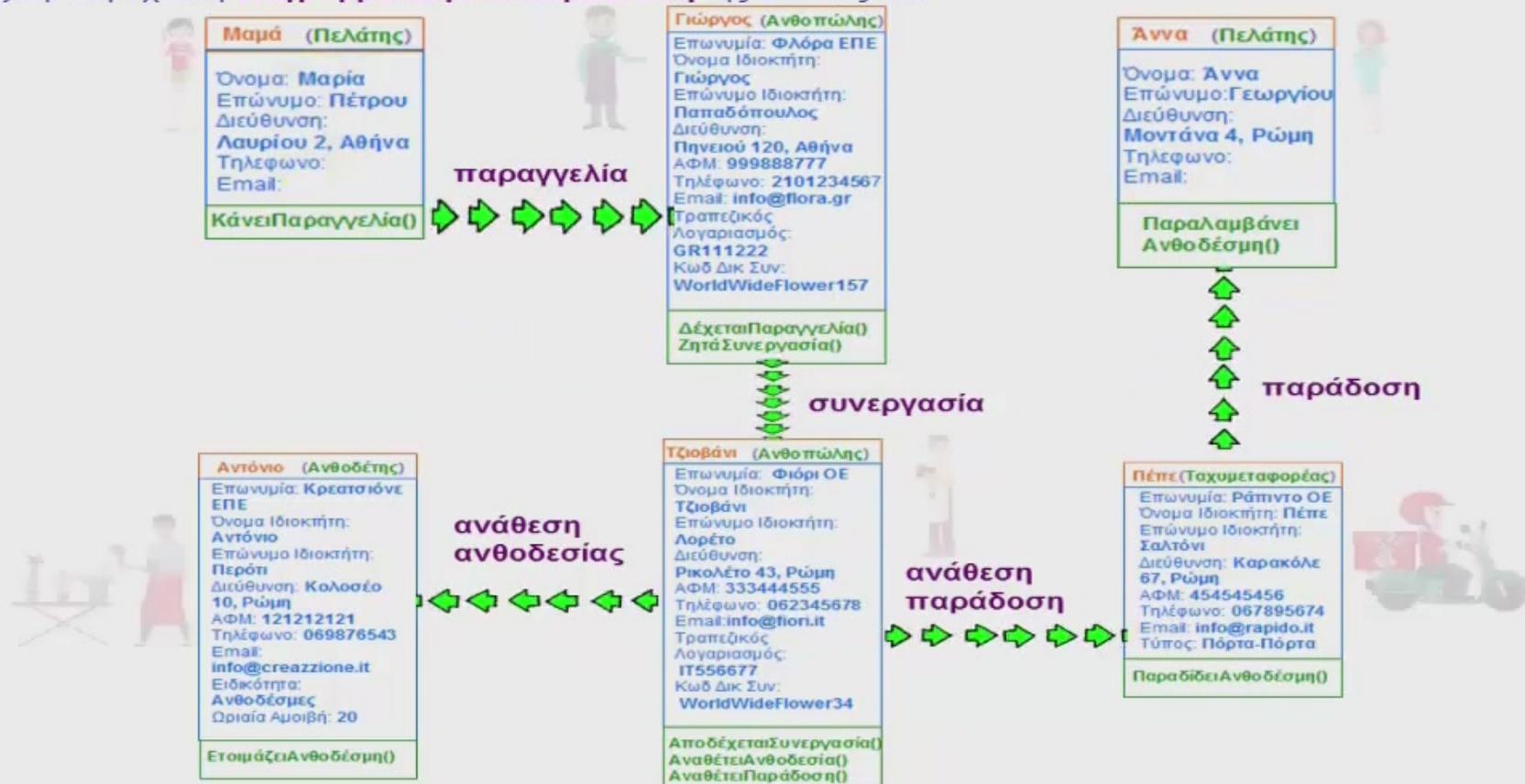
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)

Με δεδομένα τα συστατικά επίλυσης που εντοπίσαμε για το πρόβλημα της αποστολής λουλουδιών κατασκευάζουμε τη σχετική **διαγραμματική αναπαράσταση** της Εικόνας 4.2.

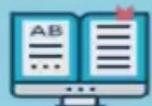


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα **αντικειμενοστραφές** πρόγραμμα δομείται

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

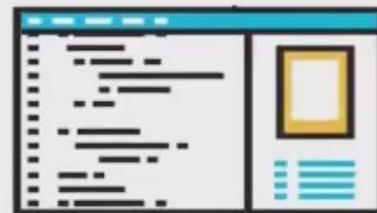
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα αντικειμενοστραφές πρόγραμμα δομείται

ως ένα δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων που είναι τα αντικείμενα



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

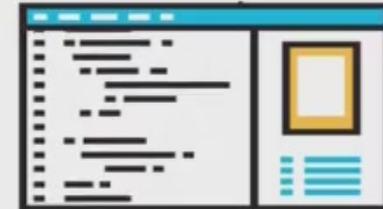
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα **αντικειμενοστραφές** πρόγραμμα **δομείται** ως ένα **δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων** που είναι τα **αντικείμενα**.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

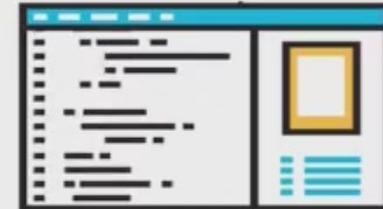
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα **αντικειμενοστραφές** πρόγραμμα **δομείται** ως ένα **δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων** που είναι τα **αντικείμενα**.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα **αντικειμενοστραφές** πρόγραμμα **δομείται** ως ένα **δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων** που είναι τα **αντικείμενα**. Κάθε **αντικείμενο** έχει ένα **συγκεκριμένο ρόλο** στην **εφαρμογή**.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

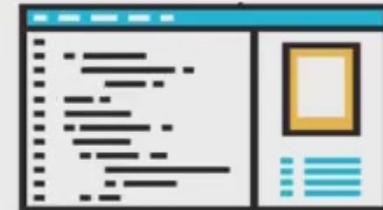
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα **αντικειμενοστραφές** πρόγραμμα **δομείται** ως ένα **δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων** που είναι τα **αντικείμενα**. Κάθε **αντικείμενο** έχει ένα **συγκεκριμένο ρόλο στην εφαρμογή**



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

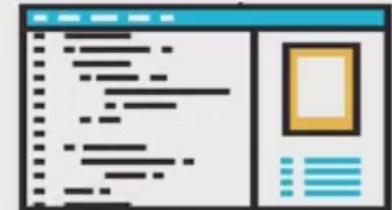
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα **αντικειμενοστραφές** πρόγραμμα **δομείται** ως ένα **δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων** που είναι τα **αντικείμενα**. Κάθε **αντικείμενο** έχει ένα **συγκεκριμένο ρόλο** στην **εφαρμογή** και **παρέχει μια υπηρεσία** ή **εκτελεί μια ενέργεια (μέθοδο)** που χρησιμοποιείται από άλλα μέλη του δικτύου,



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

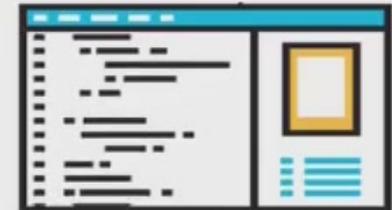
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα **αντικειμενοστραφές** πρόγραμμα **δομείται** ως ένα **δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων** που είναι τα **αντικείμενα**. Κάθε **αντικείμενο** έχει ένα **συγκεκριμένο ρόλο** στην **εφαρμογή** και **παρέχει μια υπηρεσία** ή **εκτελεί μια ενέργεια (μέθοδο)** που χρησιμοποιείται από άλλα μέλη του δικτύου,



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

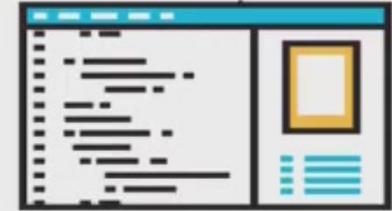
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα **αντικειμενοστραφές πρόγραμμα δομείται** ως ένα **δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων** που είναι τα **αντικείμενα**. Κάθε **αντικείμενο** έχει ένα **συγκεκριμένο ρόλο** στην **εφαρμογή** και **παρέχει μια υπηρεσία** ή **εκτελεί μια ενέργεια (μέθοδο)** που χρησιμοποιείται από άλλα μέλη του δικτύου, δηλαδή από **άλλα αντικείμενα**, για την υλοποίηση της συνεργασίας που θα επιλύσει το πρόβλημα.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

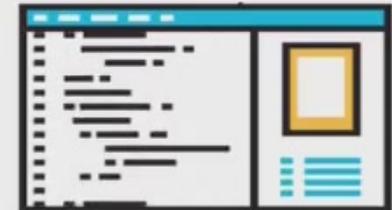
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα **αντικειμενοστραφές** πρόγραμμα **δομείται** ως ένα **δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων** που είναι τα **αντικείμενα**. Κάθε **αντικείμενο** έχει ένα **συγκεκριμένο ρόλο** στην **εφαρμογή** και **παρέχει μια υπηρεσία** ή **εκτελεί μια ενέργεια (μέθοδο)** που χρησιμοποιείται από άλλα μέλη του δικτύου, δηλαδή από **άλλα αντικείμενα**, για την υλοποίηση της συνεργασίας που θα επιλύσει το πρόβλημα.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

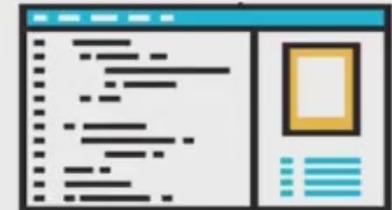
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα **αντικειμενοστραφές** πρόγραμμα **δομείται** ως ένα **δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων** που είναι τα **αντικείμενα**. Κάθε **αντικείμενο** έχει ένα **συγκεκριμένο ρόλο** στην **εφαρμογή** και **παρέχει μια υπηρεσία** ή **εκτελεί μια ενέργεια (μέθοδο)** που χρησιμοποιείται από άλλα μέλη του δικτύου, δηλαδή από **άλλα αντικείμενα**, για την υλοποίηση της συνεργασίας που θα επιλύσει το πρόβλημα.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

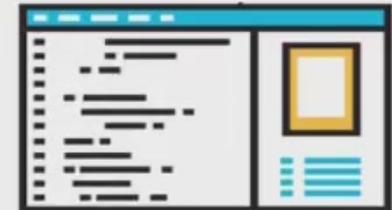
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

Πρόβλημα «Αποστολή λουλουδιών» (διαγραμματική αναπαράσταση)



Ένα **αντικειμενοστραφές** πρόγραμμα **δομείται** ως ένα **δίκτυο συνεργαζόμενων οντοτήτων** που είναι τα **αντικείμενα**. Κάθε **αντικείμενο** έχει ένα **συγκεκριμένο ρόλο** στην **εφαρμογή** και **παρέχει μια υπηρεσία** ή **εκτελεί μια ενέργεια (μέθοδο)** που χρησιμοποιείται από άλλα μέλη του δικτύου, δηλαδή από **άλλα αντικείμενα**, για την υλοποίηση της συνεργασίας που θα επιλύσει το πρόβλημα.



Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση
Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση
Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza».

Εφαρμόστε τη μεθοδολογία ανάλυσης που παρουσιάστηκε στην ενότη

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της παραγγελίας σε

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση του σεναρίου της παραγγελίας σας**

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της παραγγελίας σας στον κ. Αλέξανδρο και της 1

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της **παραγγελίας** σας στον κ. Αλέξανδρο και της **παράδοσης** της πίτσας από τον κ. Πέτρο.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της **παραγγελίας** σας στον κ. Αλέξανδρο και της **παράδοσης** της πίτσας από τον κ. Πέτρο.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον ρόλο τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον ρόλο τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον ρόλο τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

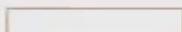
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον ρόλο τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

- Εγώ (Πελάτης)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση

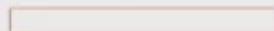


Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον ρόλο τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**

ΕΓΩ (Πελάτης)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον ρόλο τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**

ΕΓΩ (Πελάτης)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον ρόλο τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

- Εγώ (Πελάτης)
- Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Τα **αντικείμενα** που συμμετέχουν με βάση τον ρόλο τους στο συγκεκριμένο σενάριο είναι:

- **Εγώ (Πελάτης)**
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)**
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)**

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzeria)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση
Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

Πέτρος (Ταχυμεταφορέας)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους,

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

Πέτρος (Ταχυμεταφορέας)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους,

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

Πέτρος (Ταχυμεταφορέας)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των **αντικειμένων** αυτών, οι **συνεργασίες** δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής.

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

Πέτρος (Ταχυμεταφορέας)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: Εγώ (Πελάτης) – Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

Πέτρος (Ταχυμεταφορέας)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: Εγώ (Πελάτης) – Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)

ΕΓΩ (Πελάτης)

Αλέξανδρος (Pizzero)

Πέτρος (Ταχυμεταφορέας)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: Εγώ (Πελάτης) – Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: Εγώ (Πελάτης) – Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- Ανάθεση Παράδοσης: Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας) - Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: Εγώ (Πελάτης) – Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας)
- Ανάθεση Παράδοσης: Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας) - Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: Εγώ (Πελάτης) – Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- Ανάθεση Παράδοσης: Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας) - Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: Εγώ (Πελάτης) – Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- Ανάθεση Παράδοσης: Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας) - Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: Εγώ (Πελάτης) – Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας)
- Ανάθεση Παράδοσης: Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας) - Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)
- Παράδοση: Πέτρος (Διανομέας Πίτσας) - Εγώ (Πελάτης)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: Εγώ (Πελάτης) – Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας)
- Ανάθεση Παράδοσης: Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας) - Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)
- Παράδοση: Πέτρος (Διανομέας Πίτσας) - Εγώ (Πελάτης)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: Εγώ (Πελάτης) – Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- Ανάθεση Παράδοσης: Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας) - Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)
- Παράδοση: Πέτρος (Διανομέας Πίτσας) - Εγώ (Πελάτης)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, **οι συνεργασίες** δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: **Εγώ** (Πελάτης) – **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- Ανάθεση Παράδοσης: **Αλέξανδρος** (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας) - **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας)
- Παράδοση: **Πέτρος** (Διανομέας Πίτσας) - **Εγώ** (Πελάτης)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των αντικειμένων αυτών, οι συνεργασίες δηλαδή που αναπτύσσονται μεταξύ τους, είναι οι εξής:

- Παραγγελία: Εγώ (Πελάτης) – Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας)
- Ανάθεση Παράδοσης: Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πιτσαρίας) - Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)
- Παράδοση: Πέτρος (Διανομέας Πίτσας) - Εγώ (Πελάτης)



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση
Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή ο



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή οι **υπηρεσίες** που παρέχει είναι οι παρακάτω:



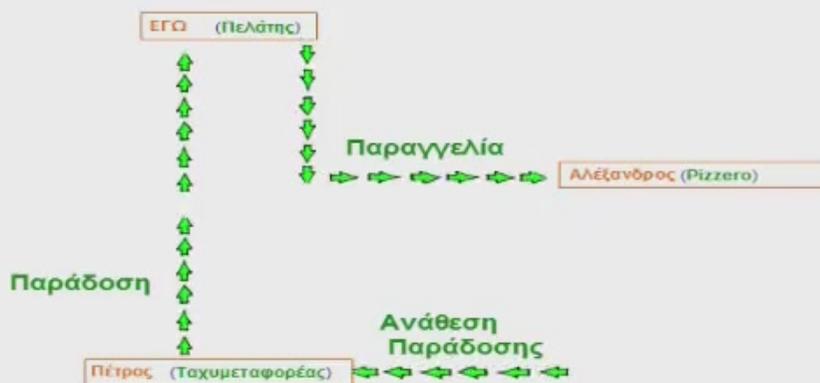
Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή οι **υπηρεσίες** που παρέχει είναι οι παρακάτω:



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή οι **υπηρεσίες** που παρέχει είναι οι παρακάτω:

• **Εγώ (Πελάτης):** Κάνει Παραγγελία(), Παραλαμβάνει()



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή οι **υπηρεσίες** που παρέχει είναι οι παρακάτω:

• **Εγώ (Πελάτης):** Κάνει Παραγγελία(), Παραλαμβάνει()



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

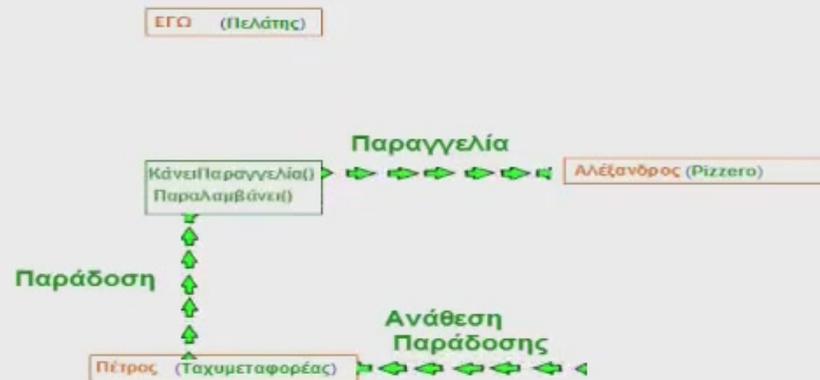
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή οι **υπηρεσίες** που παρέχει είναι οι παρακάτω:

• **Εγώ (Πελάτης):** Κάνει Παραγγελία(), Παραλαμβάνει()



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

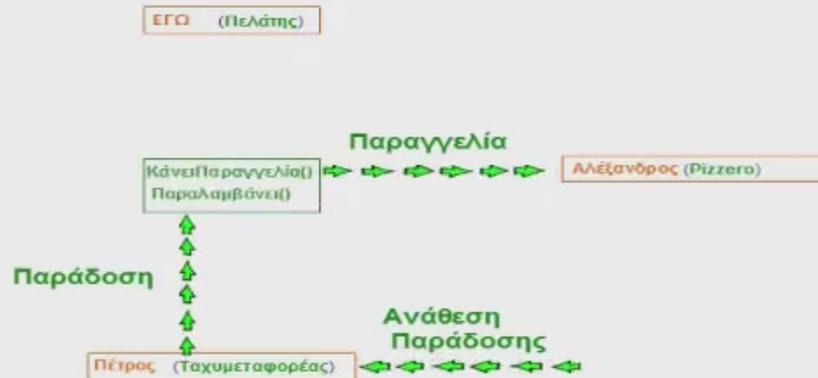
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή οι **υπηρεσίες** που παρέχει είναι οι παρακάτω:

- **Εγώ (Πελάτης):** Κάνει Παραγγελία(), Παραλαμβάνει()
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας):** Ετοιμάζει Πίτσα()



Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

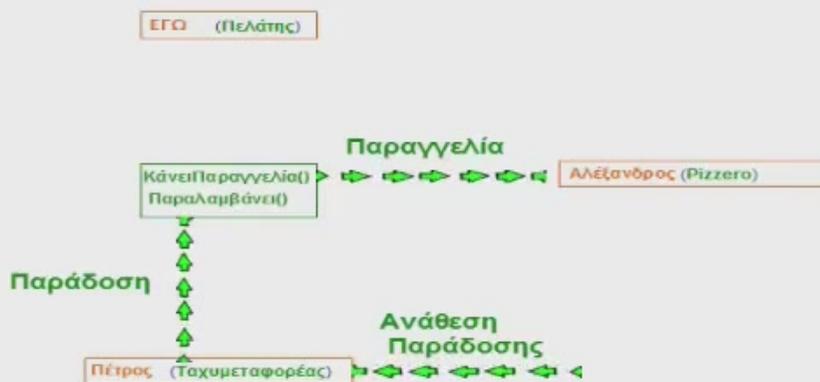
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή οι **υπηρεσίες** που παρέχει είναι οι παρακάτω:

- **Εγώ (Πελάτης)**: ΚάνειΠαραγγελία(), Παραλαμβάνει()
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας)**: ΕτοιμάζειΠίτσα()



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή **οι υπηρεσίες** που παρέχει είναι οι παρακάτω:

- **Εγώ (Πελάτης):** Κάνει Παραγγελία(), Παραλαμβάνει()
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας):** Ετοιμάζει Πίτσα()
- **Πέτρος**



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή **οι υπηρεσίες** που παρέχει είναι οι παρακάτω:

- **Εγώ (Πελάτης):** Κάνει Παραγγελία(), Παραλαμβάνει()
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας):** Ετοιμάζει Πίτσα()
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας):** Παραδίδει Πίτσα()



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή οι **υπηρεσίες** που παρέχει είναι οι παρακάτω:

- **Εγώ (Πελάτης)**: Κάνει Παραγγελία(), Παραλαμβάνει()
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας)**: Ετοιμάζει Πίτσα()
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)**: Παραδίδει Πίτσα()



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

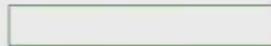
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ρόλοι** που υποστηρίζει το κάθε **αντικείμενο**, δηλαδή **οι υπηρεσίες** που παρέχει είναι οι παρακάτω:

- **Εγώ (Πελάτης):** Κάνει Παραγγελία(), Παραλαμβάνει()
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας):** Ετοιμάζει Πίτσα()
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας):** Παραδίδει Πίτσα()



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση
Οι **ιδιότητες** των



Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι ιδιότητες των παραπάνω αντικειμένων που εξυπηρετούν το σενάριο, για το κάθε αντικείμενο, είναι οι εξής:



Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι ιδιότητες των παραπάνω αντικειμένων που εξυπηρετούν το σενάριο, για το κάθε αντικείμενο, είναι οι εξής:



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι ιδιότητες των παραπάνω αντικειμένων που εξυπηρετούν το σενάριο, για το κάθε αντικείμενο, είναι οι εξής:

- **Εγώ (Πελάτης):** Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ιδιότητες** των παραπάνω **αντικειμένων** που εξυπηρετούν το **σενάριο**, για το κάθε **αντικείμενο**, είναι οι εξής:

- **Εγώ (Πελάτης)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

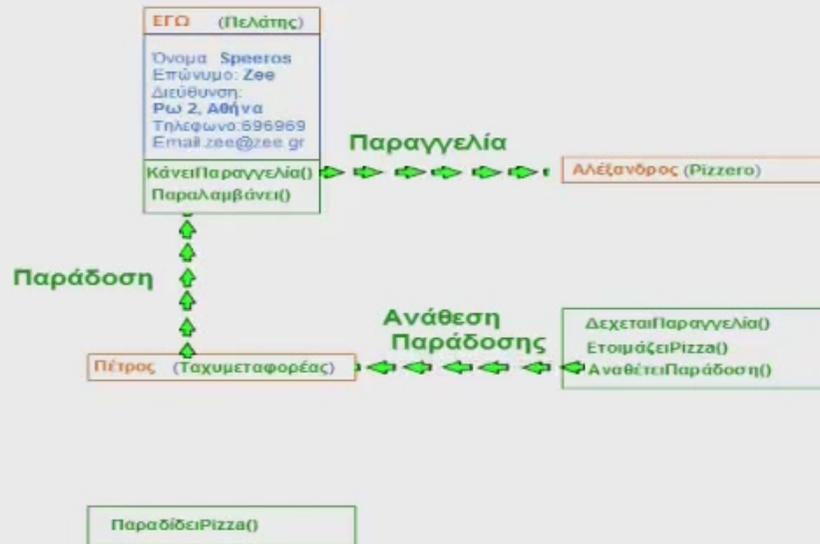
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ιδιότητες** των παραπάνω **αντικειμένων** που εξυπηρετούν το **σενάριο**, για το κάθε **αντικείμενο**, είναι οι εξής:

- **Εγώ (Πελάτης):** Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκι**



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ιδιότητες** των παραπάνω **αντικειμένων** που εξυπηρετούν το **σενάριο**, για το κάθε **αντικείμενο**, είναι οι εξής:

- **Εγώ (Πελάτης):** Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας):** Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

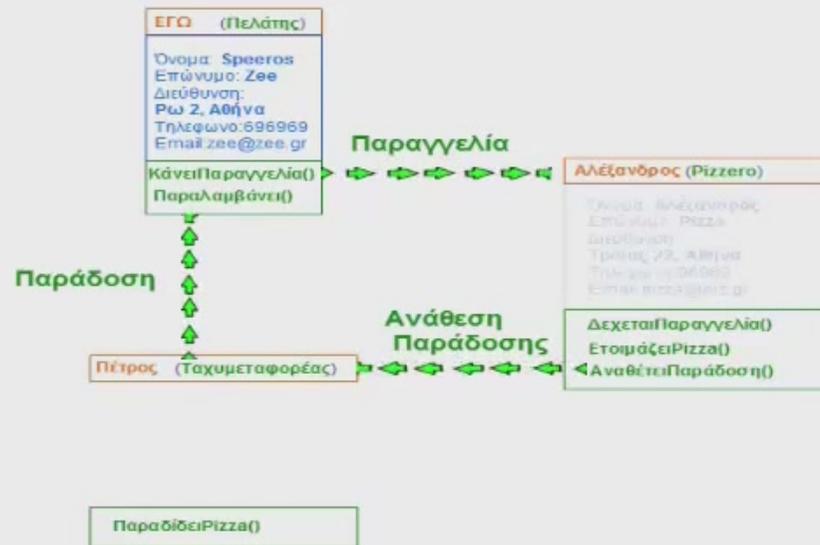
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ιδιότητες** των παραπάνω **αντικειμένων** που εξυπηρετούν το **σενάριο**, για το κάθε **αντικείμενο**, είναι οι εξής:

- **Εγώ (Πελάτης)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

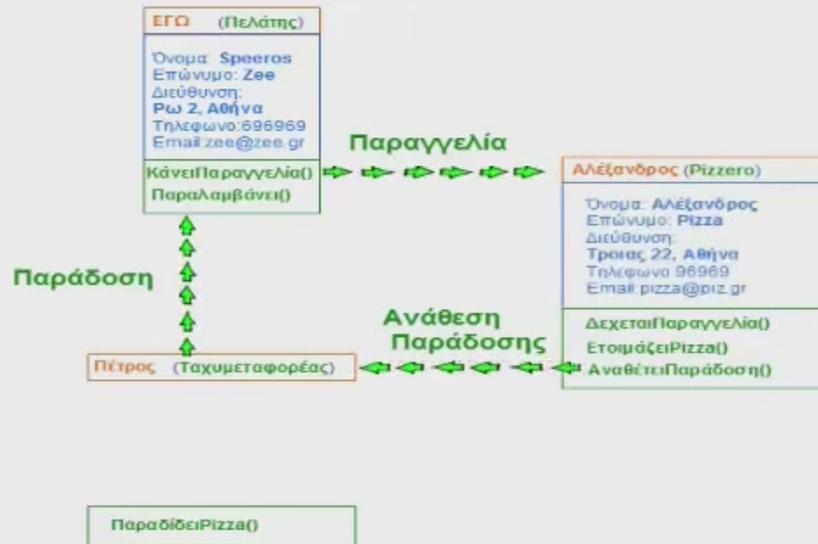
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ιδιότητες** των παραπάνω **αντικειμένων** που εξυπηρετούν το **σενάριο**, για το κάθε **αντικείμενο**, είναι οι εξής:

- **Εγώ (Πελάτης)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

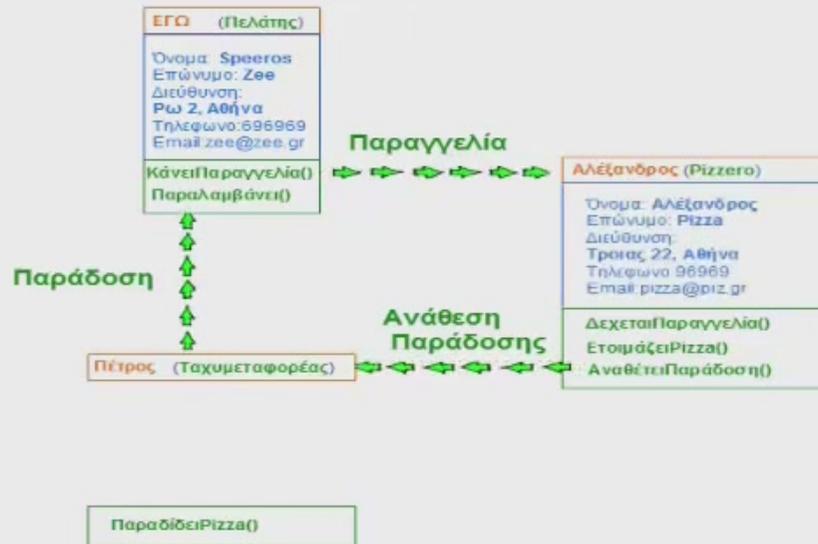
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ιδιότητες** των παραπάνω **αντικειμένων** που εξυπηρετούν το **σενάριο**, για το κάθε **αντικείμενο**, είναι οι εξής:

- **Εγώ (Πελάτης)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

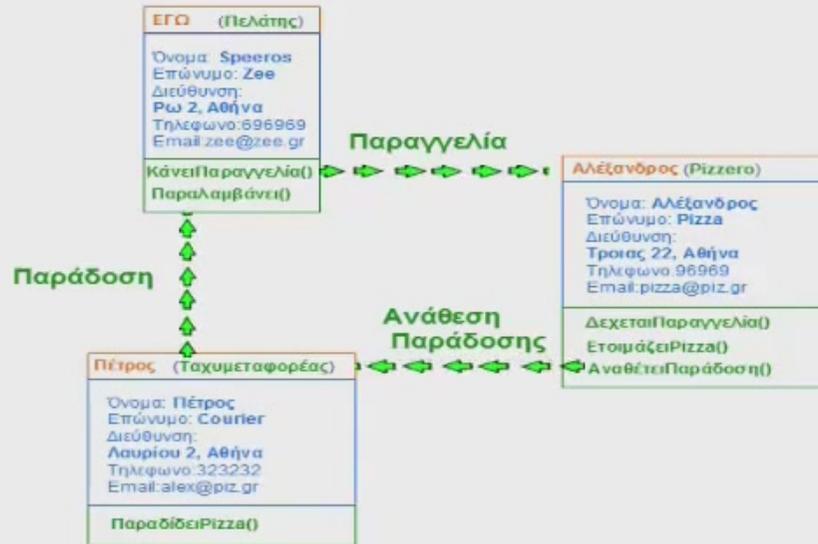
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Οι **ιδιότητες** των παραπάνω **αντικειμένων** που εξυπηρετούν το **σενάριο**, για το κάθε **αντικείμενο**, είναι οι εξής:

- **Εγώ (Πελάτης)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο
- **Αλέξανδρος (Μάγειρας/Ιδιοκτήτης Πισσαρίας)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο
- **Πέτρος (Διανομέας Πίτσας)**: Όνομα, Επώνυμο, Διεύθυνση, Τηλέφωνο

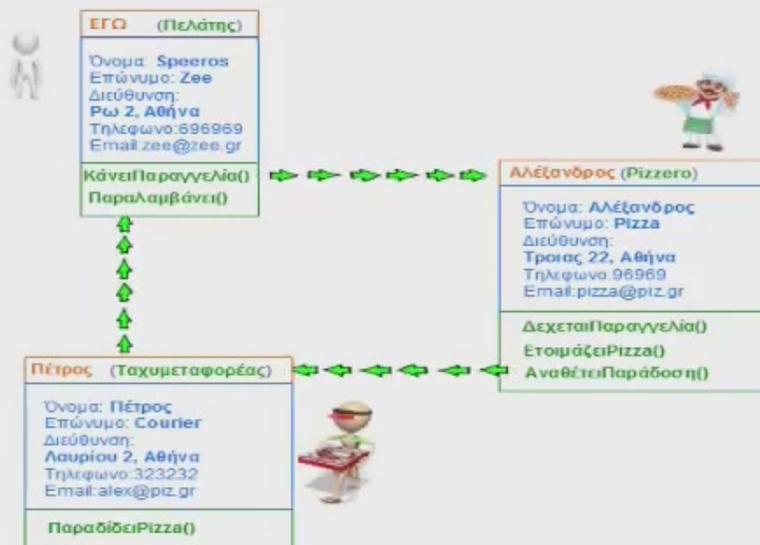


Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση



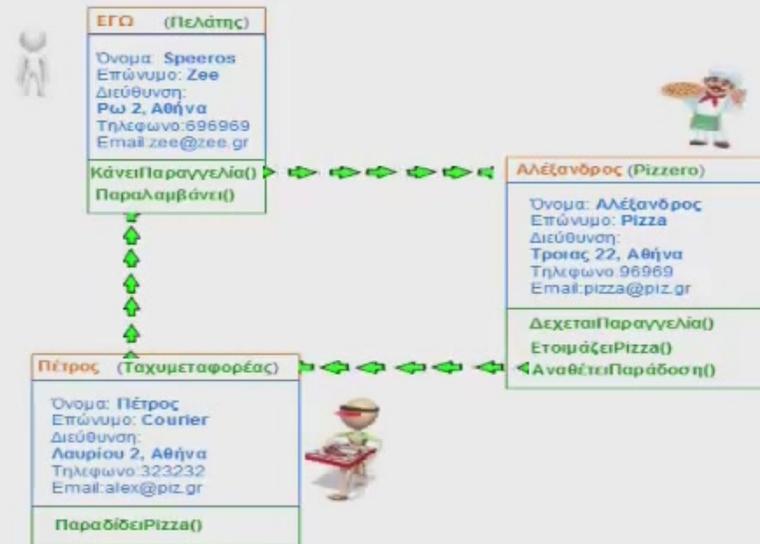
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση
Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.



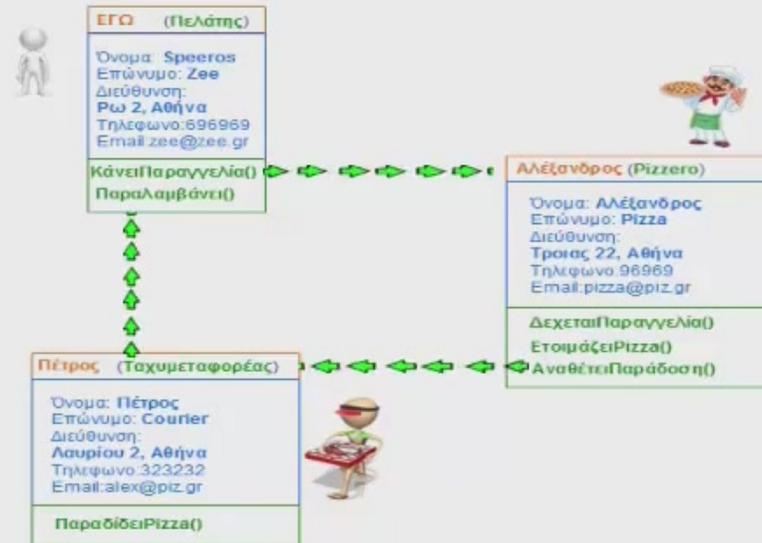
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση
Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

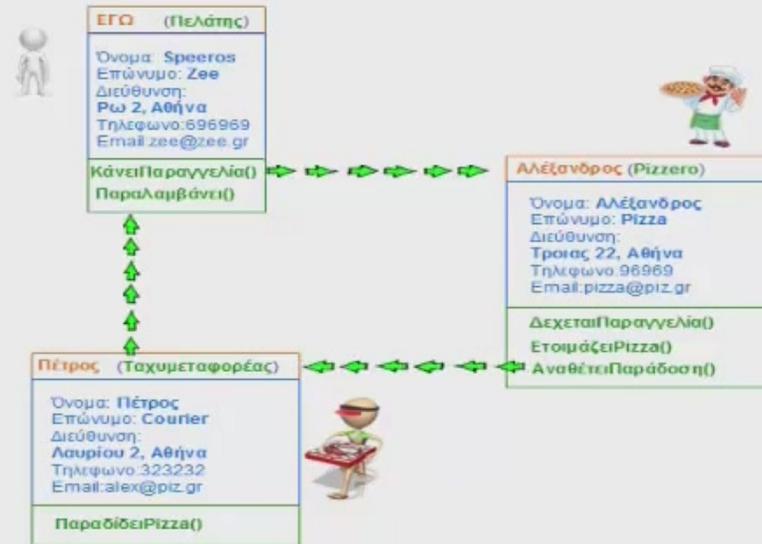
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της **παραγγελίας** σας στις



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

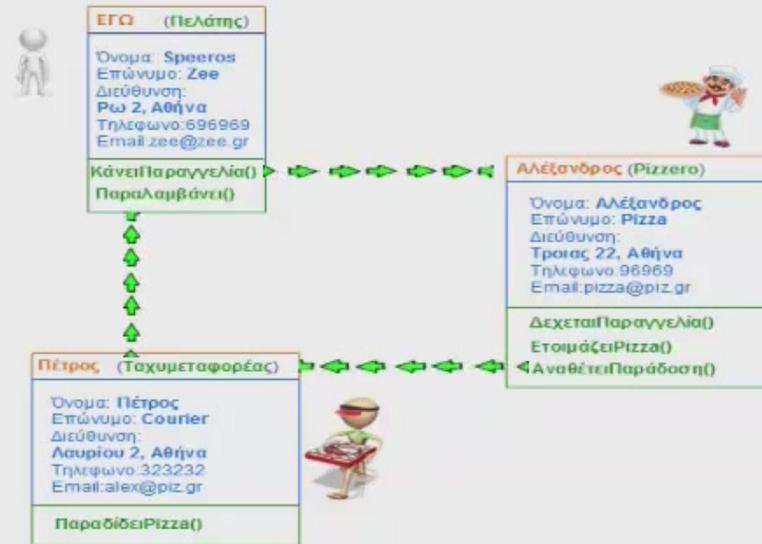
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

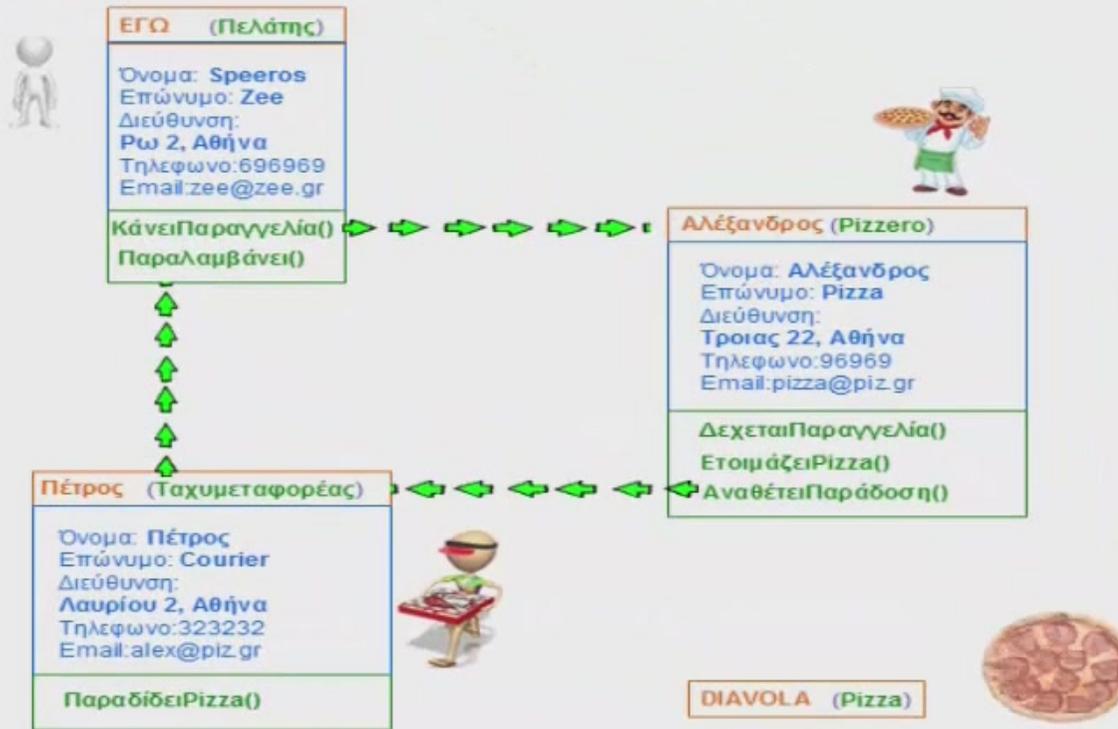
Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της **παραγγελίας** σας στον κ. Αλέξανδρο και της **παράδοσης** της πίτσας από τον κ. Πέτρο.

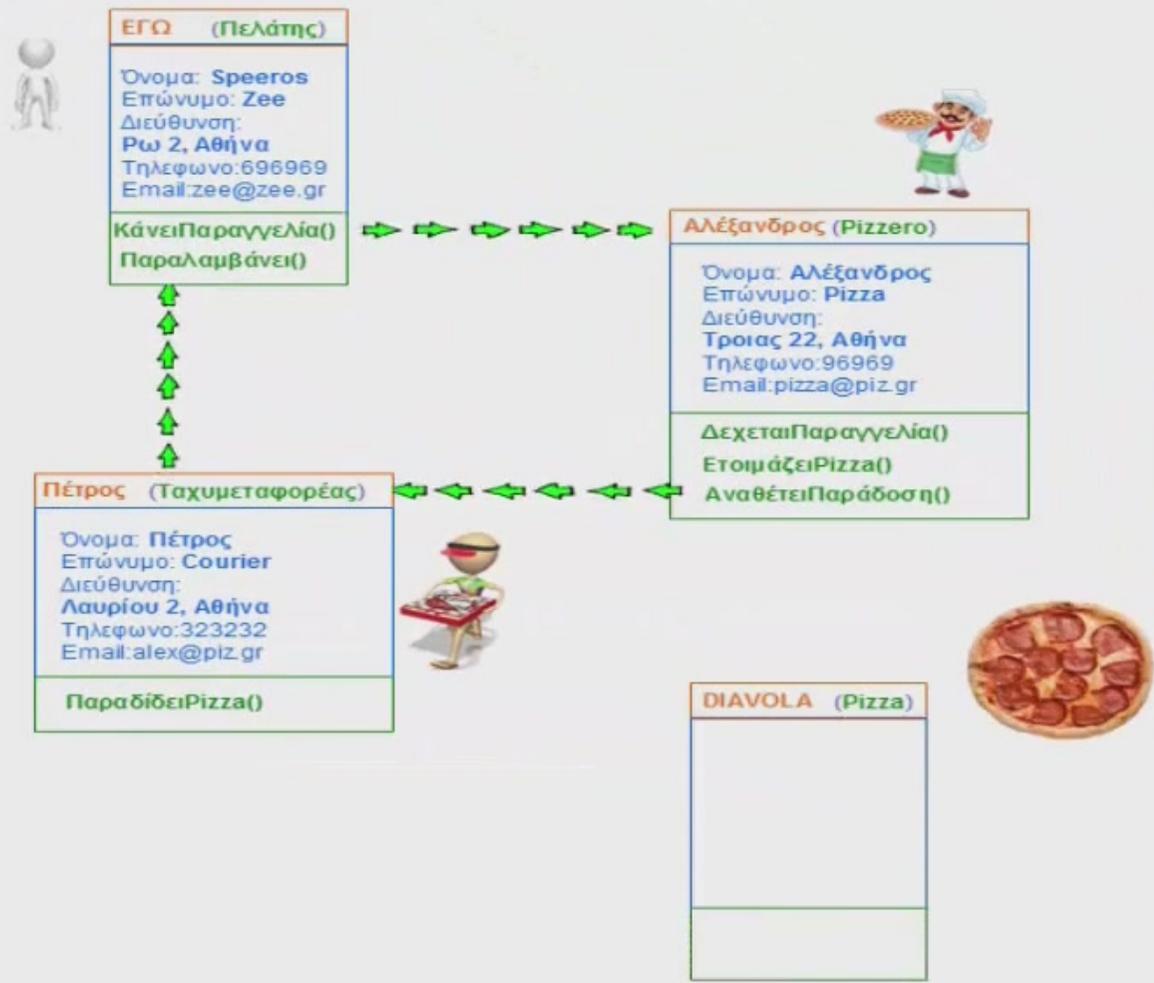


ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza».

λογία ανάλυσης που παρουσιάστηκε στην ενότητα και
 πικρή αναπαράσταση του σεναρίου της παραγγελίας σας
 της παράδοσης της πίτσας από τον κ. Πέτρο.

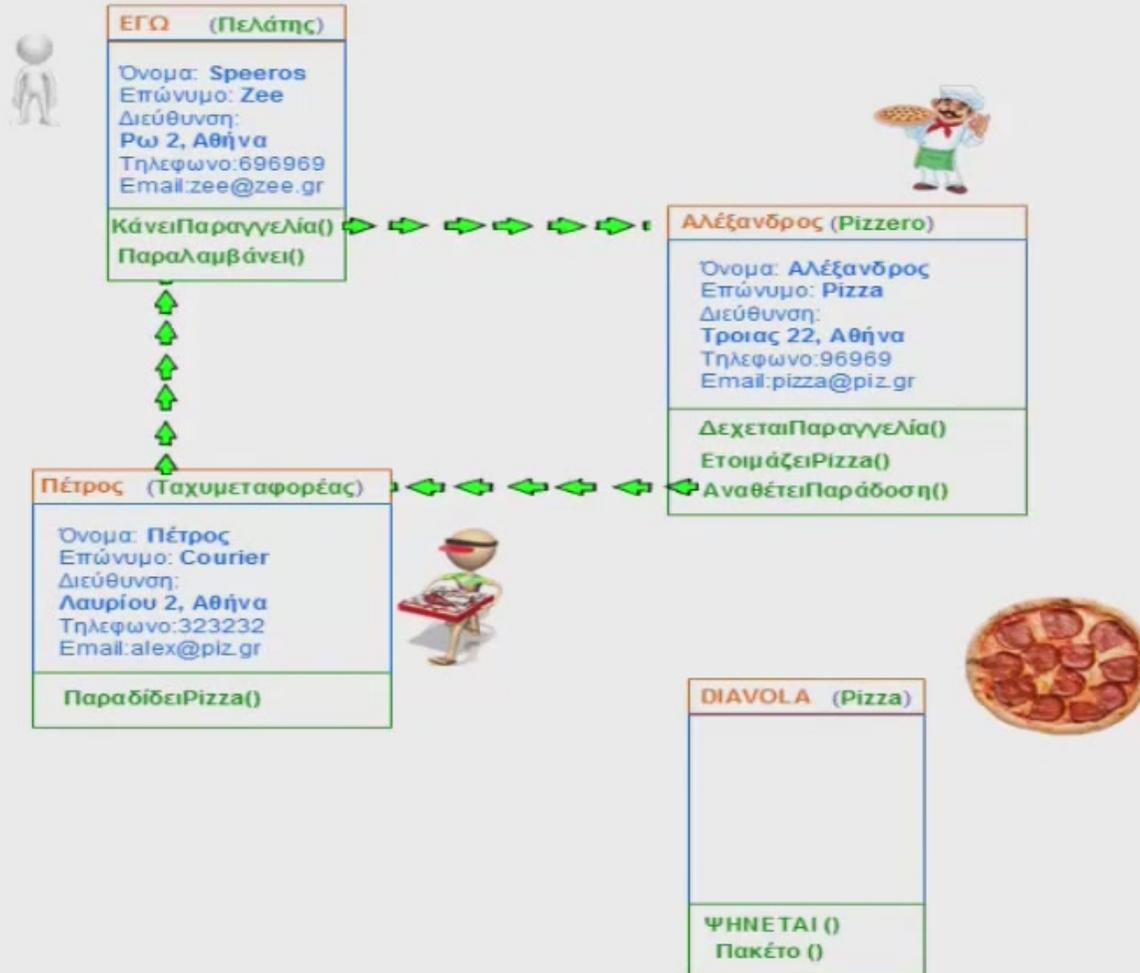


σενάριο «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο έχουμε
 ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza».
 λογία ανάλυσης που παρουσιάστηκε στην ενότητα και
 πικρή αναπαράσταση του σεναρίου της παραγγελίας σας
 της παράδοσης της πίτσας από τον κ. Πέτρο.



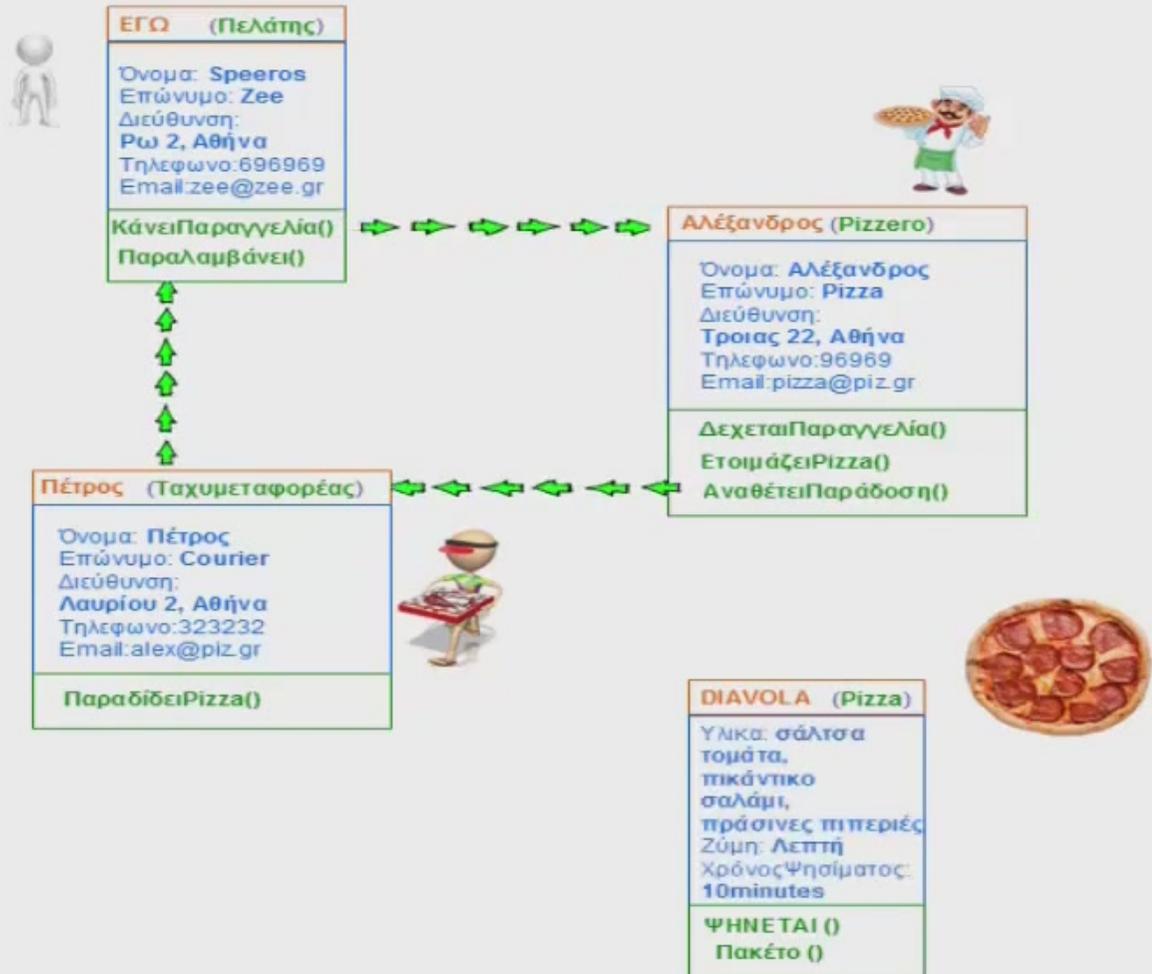
Ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza».

Λογία ανάλυσης που παρουσιάστηκε στην ενότητα και
 ραφική αναπαράσταση του σεναρίου της παραγγελίας σας
 της παράδοσης της πίτσας από τον κ. Πέτρο.



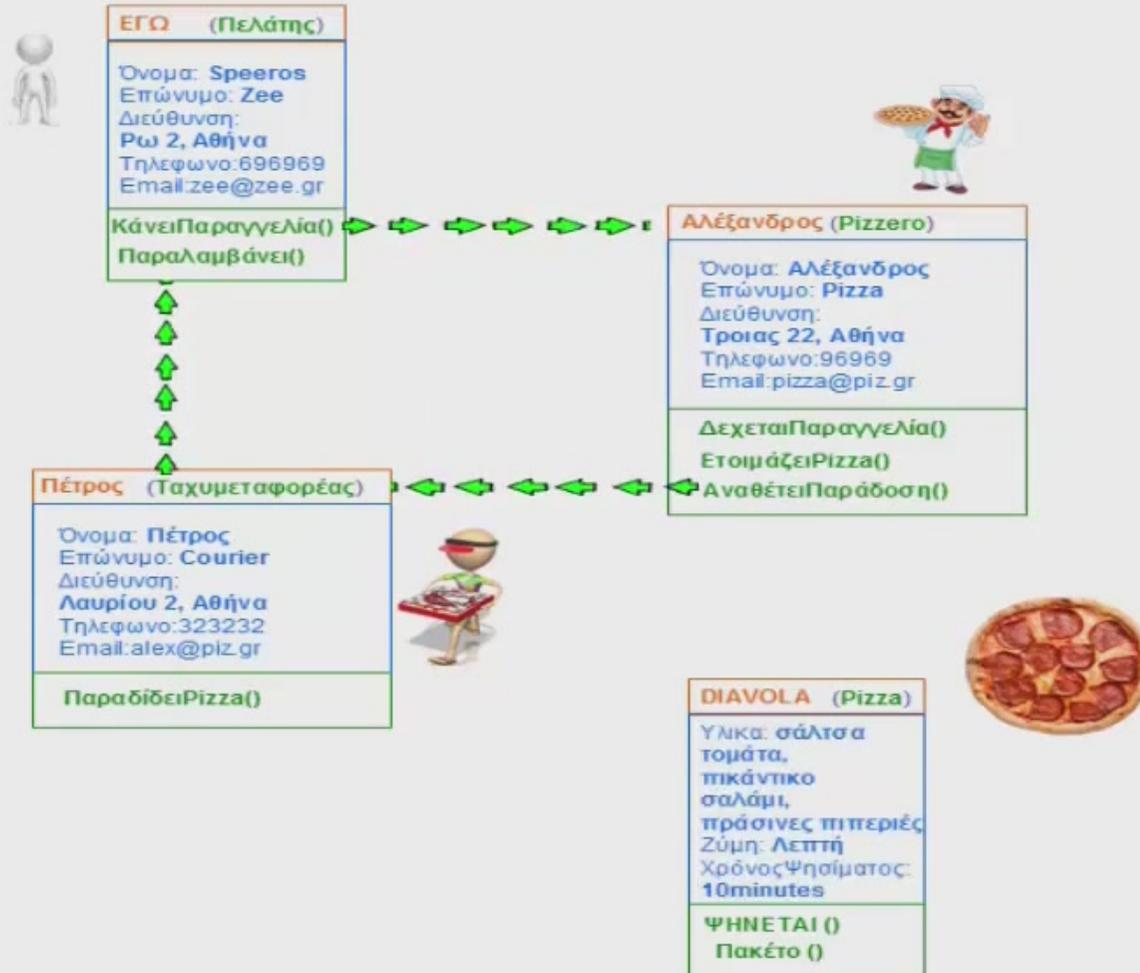
Εφαρμογή «e-pizza».

Λογία ανάλυσης που παρουσιάστηκε στην ενότητα και
 ραφική αναπαράσταση του σεναρίου της παραγγελίας σας
 της παράδοσης της πίτσας από τον κ. Πέτρο.



Ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza».

Λογία ανάλυσης που παρουσιάστηκε στην ενότητα και
 ραφική αναπαράσταση του σεναρίου της παραγγελίας σας
 της παράδοσης της πίτσας από τον κ. Πέτρο.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

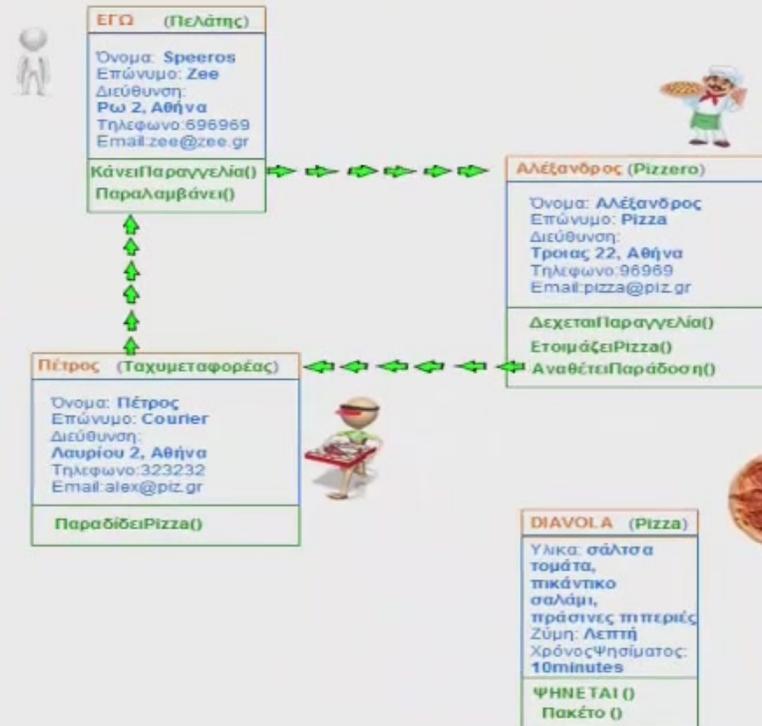
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της **παραγγελίας** σας στον κ. Αλέξανδρο και της **παράδοσης** της πίτσας από τον κ. Πέτρο.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

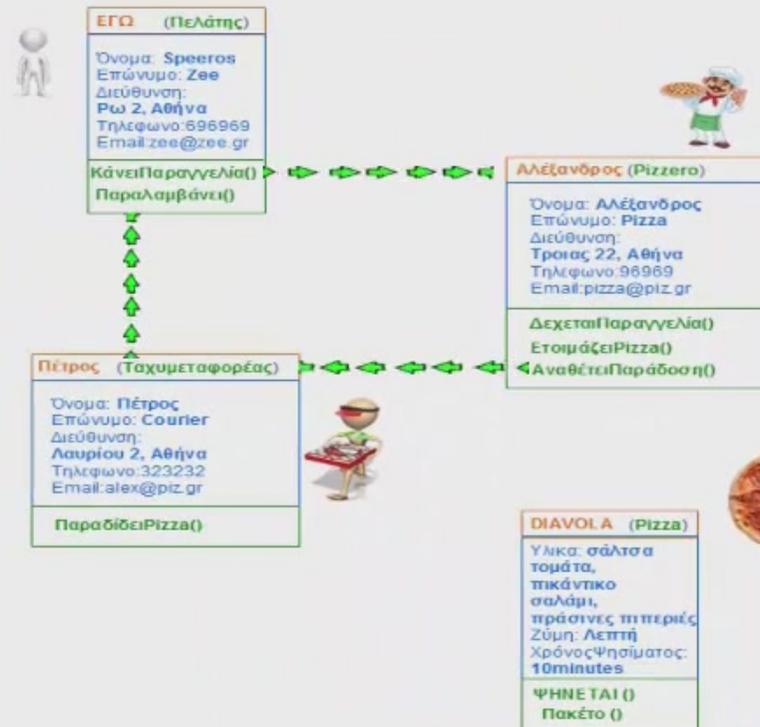
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της **παραγγελίας** σας στον κ. Αλέξανδρο και της **παράδοσης** της πίτσας από τον κ. Πέτρο.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

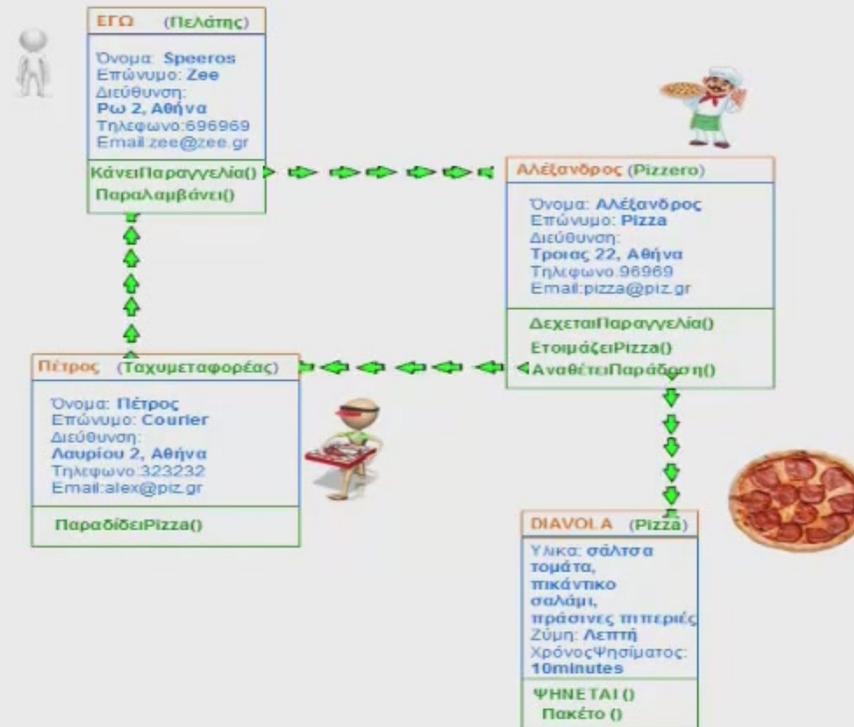
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της **παραγγελίας** σας στον κ. Αλέξανδρο και της **παράδοσης** της πίτσας από τον κ. Πέτρο.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

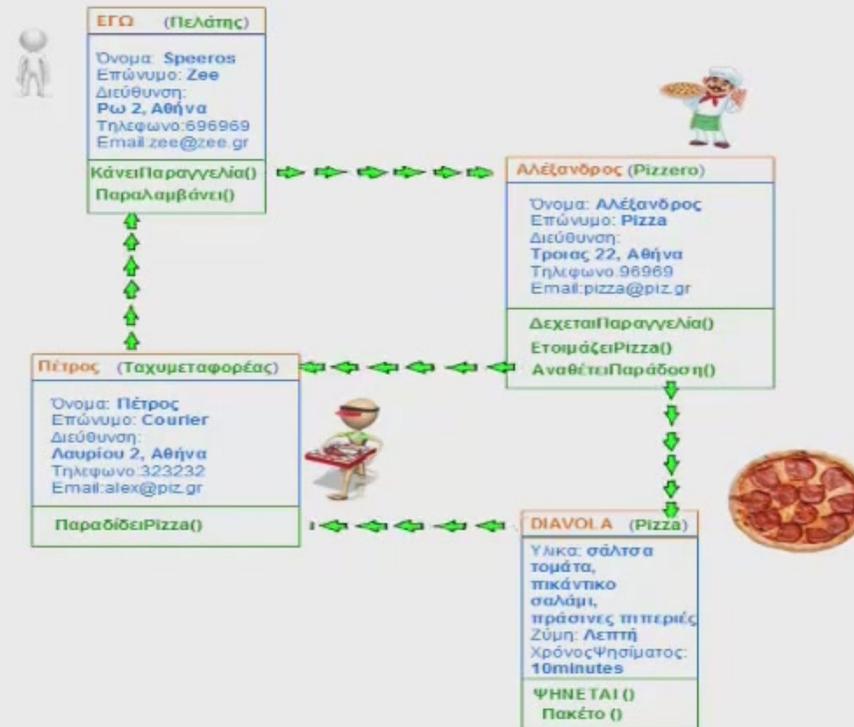
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της **παραγγελίας** σας στον κ. Αλέξανδρο και της **παράδοσης** της πίτσας από τον κ. Πέτρο.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

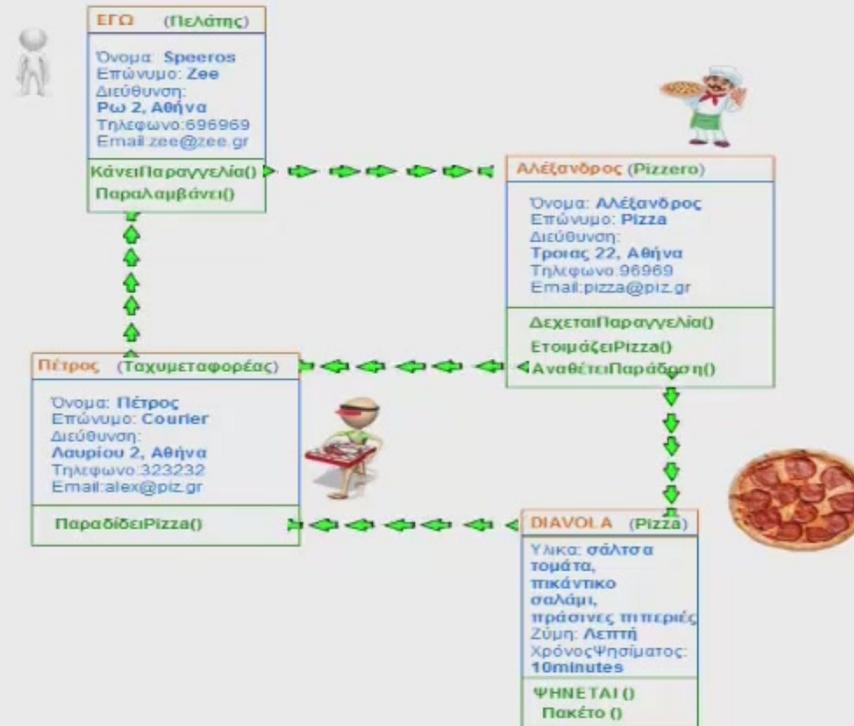
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της **παραγγελίας** σας στον κ. Αλέξανδρο και της **παράδοσης** της πίτσας από τον κ. Πέτρο.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Ενότητα 4. Σύγχρονα Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα

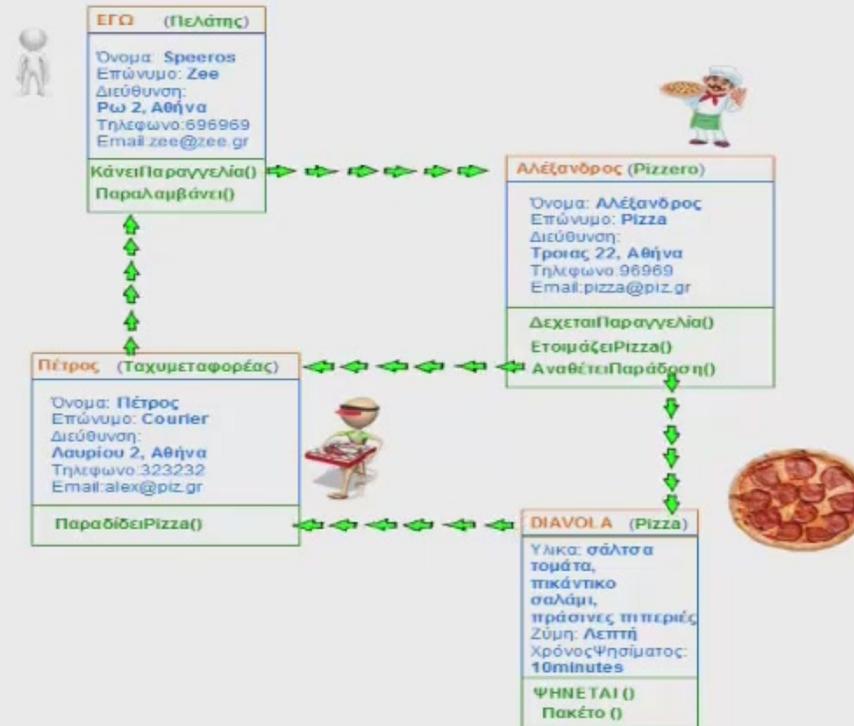
4.2.2 Διαγραμματική αναπαράσταση



Δραστηριότητα 2 – Παραγγελία Πίτσας: Μεθοδολογία και διαγραμματική αναπαράσταση

Ας επιστρέψουμε στο πρόβλημα «Παραγγελία πίτσας» της υποενότητας 4.1 για το οποίο θέλουμε να αναπτύξουμε την **ηλεκτρονική εφαρμογή «e-pizza»**.

Εφαρμόστε τη **μεθοδολογία ανάλυσης** που παρουσιάστηκε στην ενότητα και **δώστε τη διαγραμματική αναπαράσταση** του σεναρίου της **παραγγελίας** σας στον κ. Αλέξανδρο και της **παράδοσης** της πίτσας από τον κ. Πέτρο.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

 Σπύρος Γ. Ζυγούρης
Καθηγητής Πληροφορικής

 **spzygouris@gmail.com**

You **Tube**



spyros georgios zygouris

**VIDEO
LEARNER**
FREE INTERNET TEACHING

 YouTube

SUBSCRIBED

