

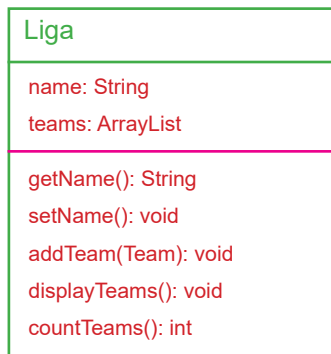
Modelling 2

OK, let's populate our UML.

Ilagay natin yung mga ATTRIBUTES ng ating UML. Ang ibig sabihin nyan, ilalagay na natin yung mga VARIABLES and METHODS/FUNCTIONS na kailangan natin kada isang COMPONENT (and from now on, we call each component CLASS)

Ito na yung mga Classes (formerly called "Components") ng ating system

Ilagay na nating yung mga attributes (variables and methods) kada isang CLASS.

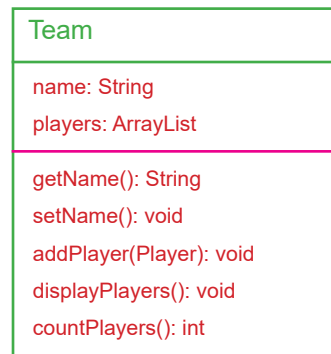


1) ang LIGA ay composed of many TEAMS

2) ang LIGA ay nasa BARANGAY

Kailangan natin ng:

- 1) pangalan ng LIGA so we put "name" variable and it's a String
- 2) TEAMS na kasali sa LIGA..so we put "teams" and it's an ArrayList. Personal preference ko lang ang ArrayList. Puwedeng rin array or other collection kung gusto nyo.
- 3) isang function: para sabihin ang name ng LIGA. we call it getName()...that returns a String
- 4) isa pang function: na maglalagay ng pangalan ng LIGA. call it setName()....and walang return value so we call it void.
- 5) 3 more functions:
 - addTeam(Team)....void (ito ay taga add ng team sa liga)..merong siyang parameter na Team
 - displayTeams()....void (taga display lang ng mga pangalan ng teams na kasali sa liga)
 - countTeams()....int (ibibigay ang bilang kung ilang teams ang kasali sa liga)



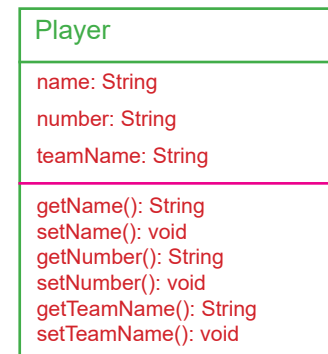
1) ang TEAM ay composed of many PLAYERS

2) ang TEAM ay member siya ng LIGA

Kailangan natin ng:

- pangalan ng Team
- mga players na kasali sa Team
- tapos may mga functions
 - *getName para sa team name
 - *setName para taga assign ng name ng Team
 - *addPlayer(Player) taga dagdag ng player
 - *displayPlayers()...display lahat ang mga players na kasali sa team
 - *countPlayers....para alamin kung ilang players kasali sa team

*****of course, marami pang puwedeng ilagay na functions, pero yan lang ang nasa isip natin sa umpisa. We may include more functions or variables as we start coding.

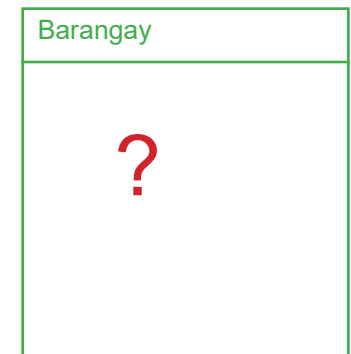


1) ang PLAYER ay may NAME

2) ang PLAYER ay may NUMBER

2) ang PLAYER ay may TEAM

Ang player naman, POJO lang siya (meaning "plain old java object" lang siya.
- we have the variables and ang mga functions ay SET and GET methods lang



1) ang BARANGAY ay may LIGA

OK, para sa inyong mga 'tol. ASSIGNMENT.. hehehe..

Paki lagyan ng attributes ang barangay.