**Задание:**для диаграммы вариантов использования нужно отобразить на диаграмме следующие основные действия с объектом «компьютер»: ввод программы с клавиатуры, подсоединение внешнего устройства (флэшки), просмотр результата работы программы на мониторе.

На диаграмме классов необходимо отобразить класс объекта «компьютер», основные поля класса (номер компьютера, расположение-аудитория), методы класса, перечисленные в диаграмме вариантов использования, а также отобразить классы, представляющие собой основные компоненты (части) объекта «компьютер»: системный блок, монитор, клавиатура, мышка. Созданные классы необходимо соединить между собой ассоциациями с указанием множественности на концах ассоциаций.

**Рекомендации к выполнению:**

Для построения UML диаграммы можно воспользоваться любым графическим редактором или использовать программу, включающую в себя графические примитивы языка UML – программа Dia.