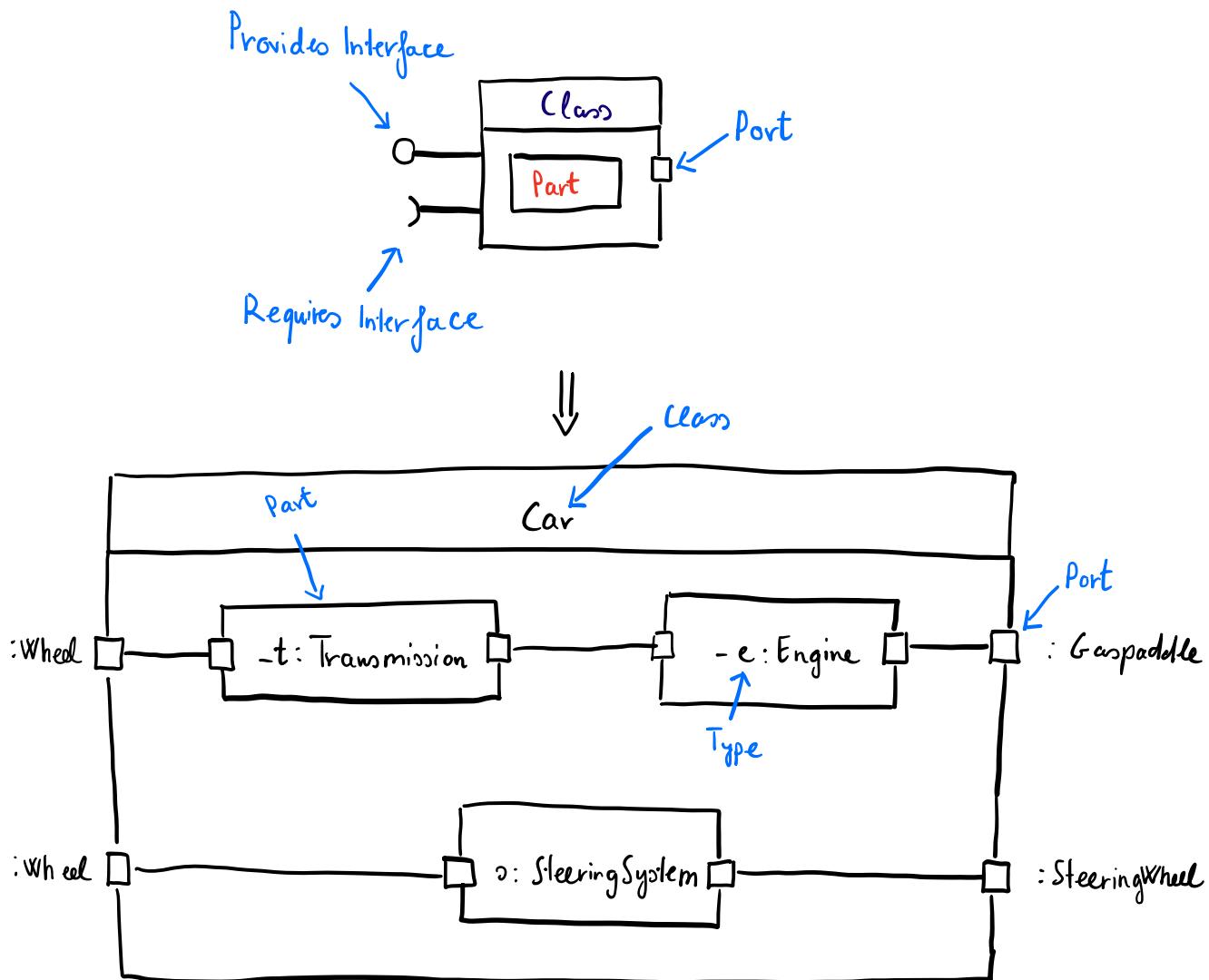
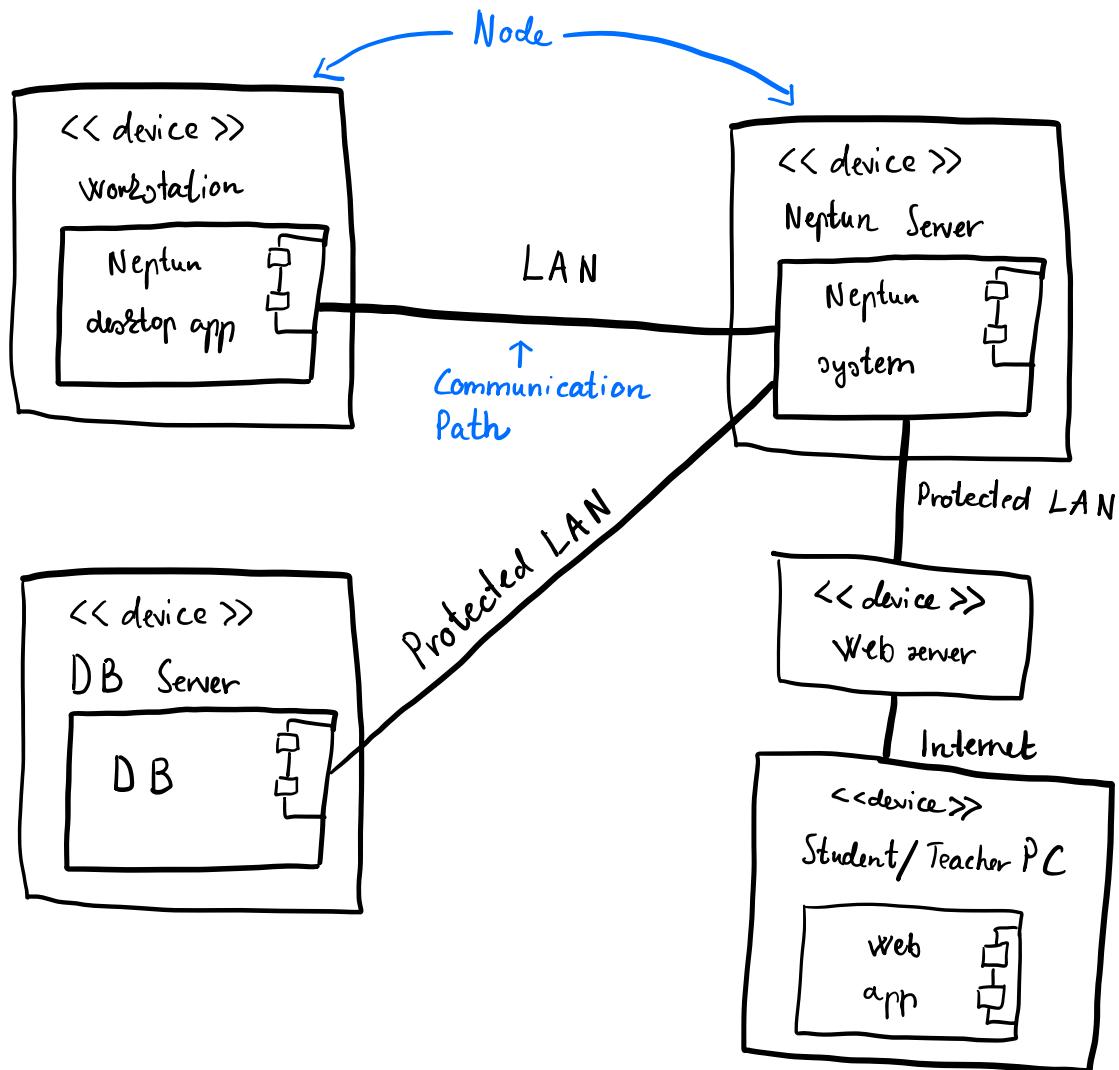


Composite structure diagram



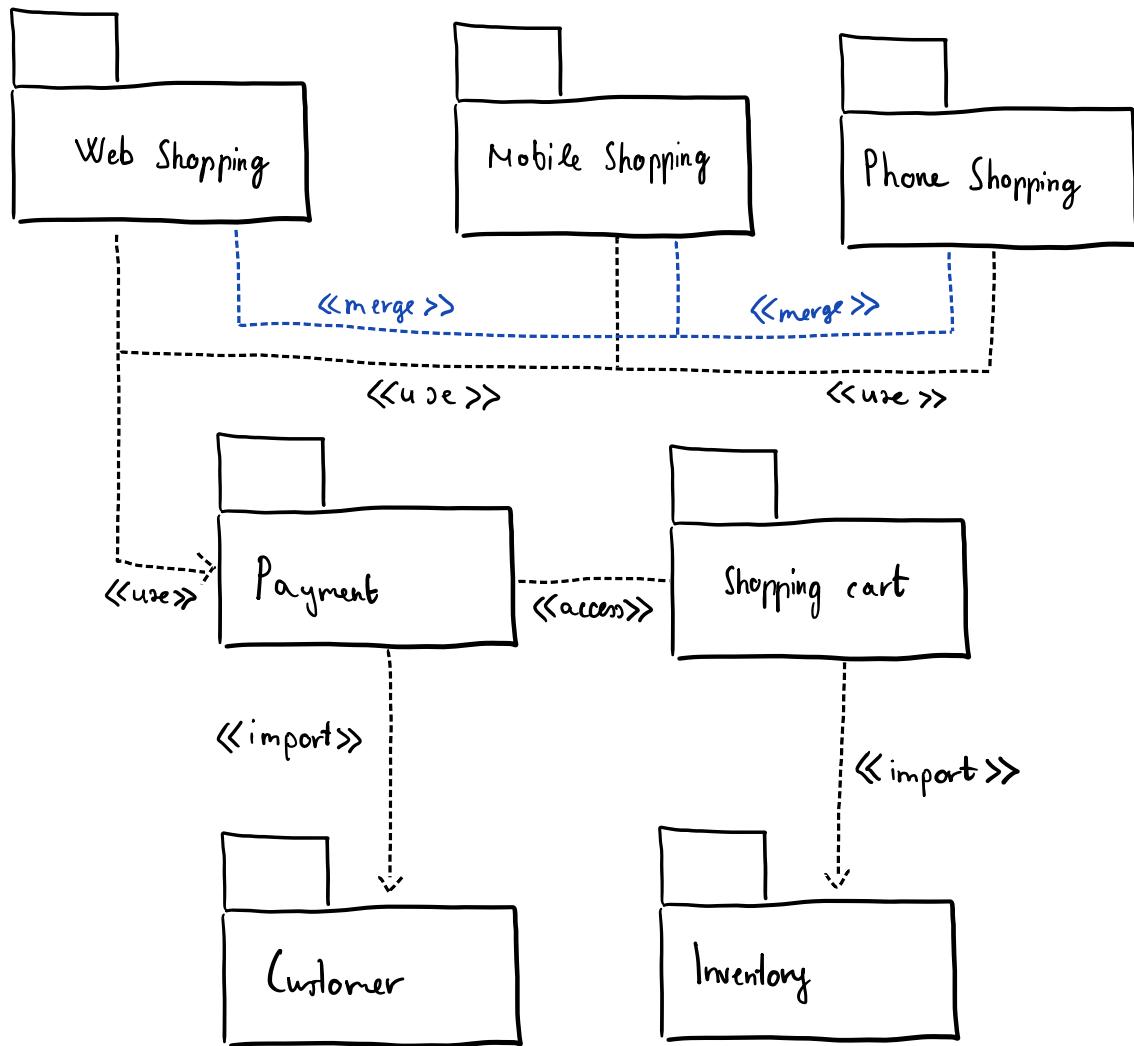
- Megmutatja a "működésben belülről" szerkezetet.
- Tartalmazza az osztályokat, interféciót, csomagokat és azok kapcsolatait.
- Segít a felhasználónak látni, hogy mi van egy objektumon belül és hogyan illeszkednek össze a különböző tulajdonságok.
- Részei:
 - Class
 - Type
 - Part
 - Port
 - Requires interface
 - Provides interface

Deployment diagram



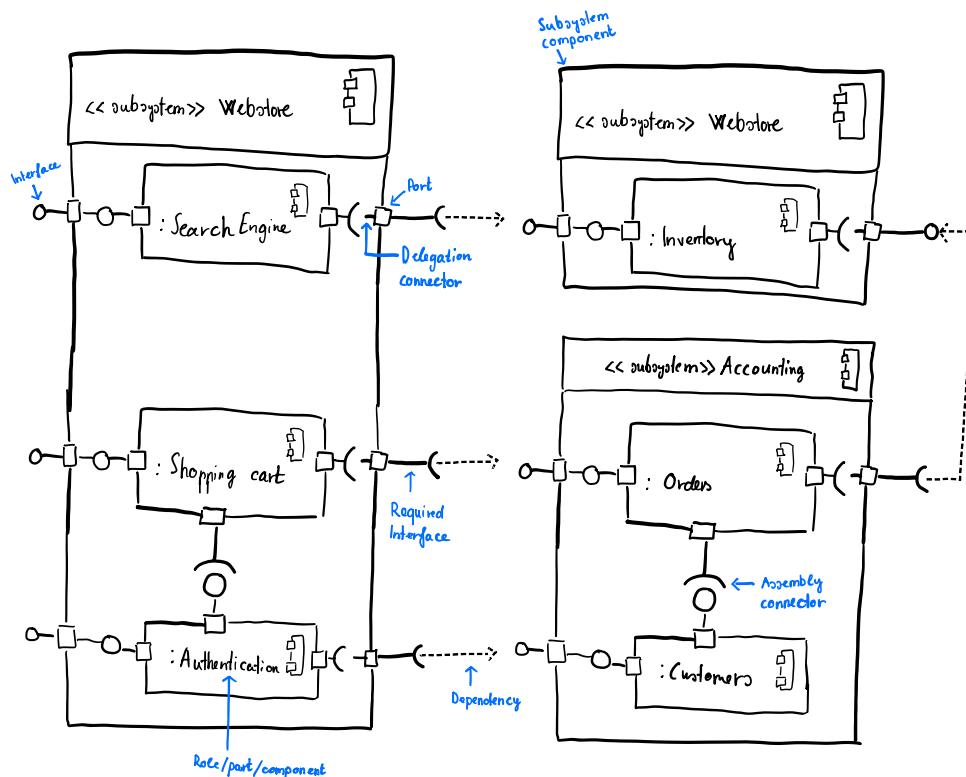
- Rendírj futásának elemét bemutató diagram.
- Működtető elemek lehetnek: PC-ek, Hálózati csomponosz, VM, stb..
- Az a fejlesztési fázis első diagramja is lehet
 - új rendszernél a részletes tervezések használjuk.

Package diagram

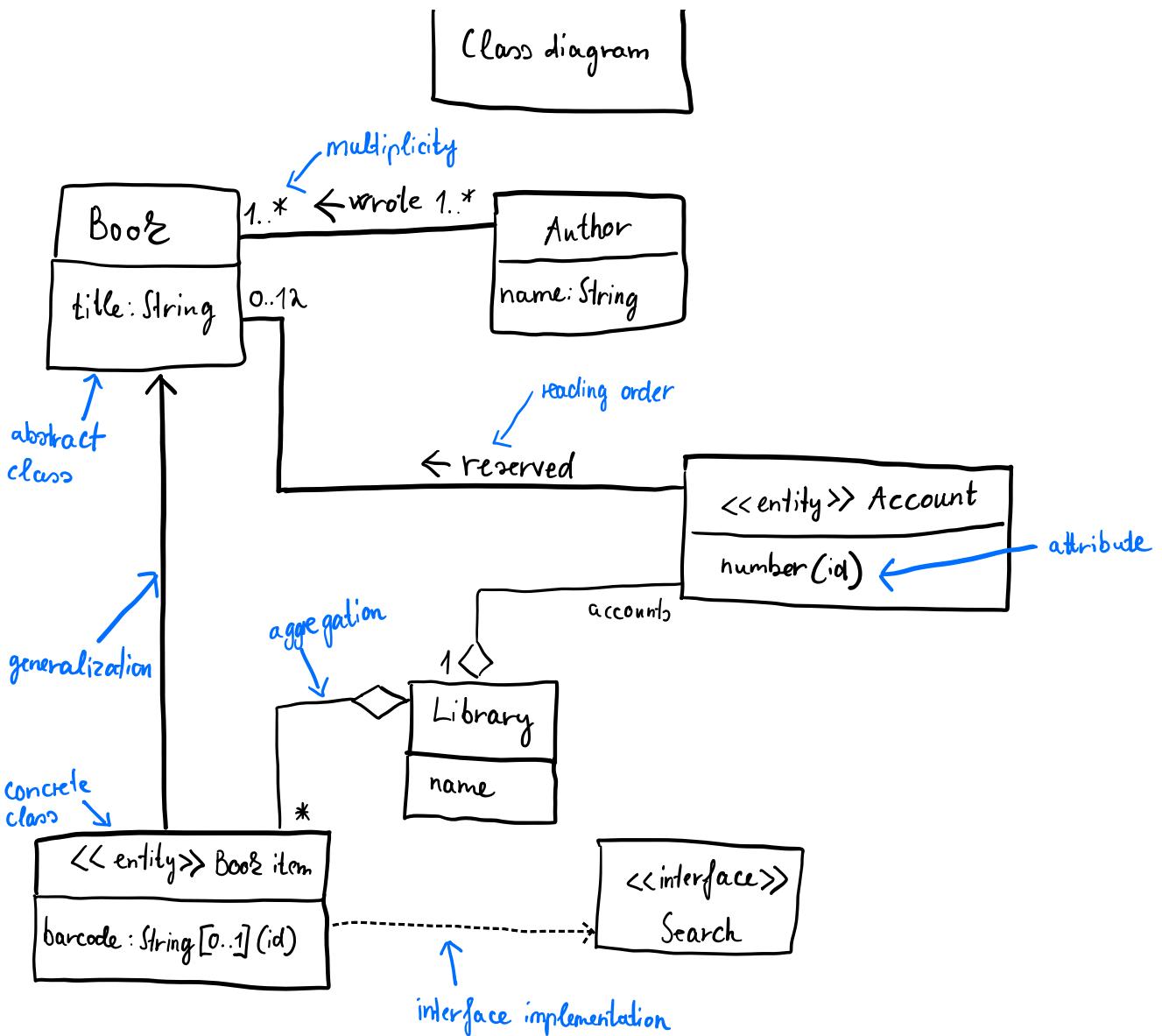


- Különböző DLL-eket, rögzítéket és a közöttük való összefonásokat, projekt függőzégeket ábrázolja.
- Felelős, tartalmazás függőleg
- Kapcsolatok:
 - package
 - package merge
 - usage dependency
 - import (public vagy private)

Component diagram



- Altendőreket tartalmaz, azon belül minden osztályoz vannak és ezeknek minden kapcsolataik vannak.
- Abban különbözik a Package diagramtól, hogy külön szolgáltatásokat is jelölhetünk benne.
- Részei:
 - Subsystem component
 - Component
 - Interface
 - Port
 - Delegation connector
 - Required interface
 - Assembly connector
 - Dependency

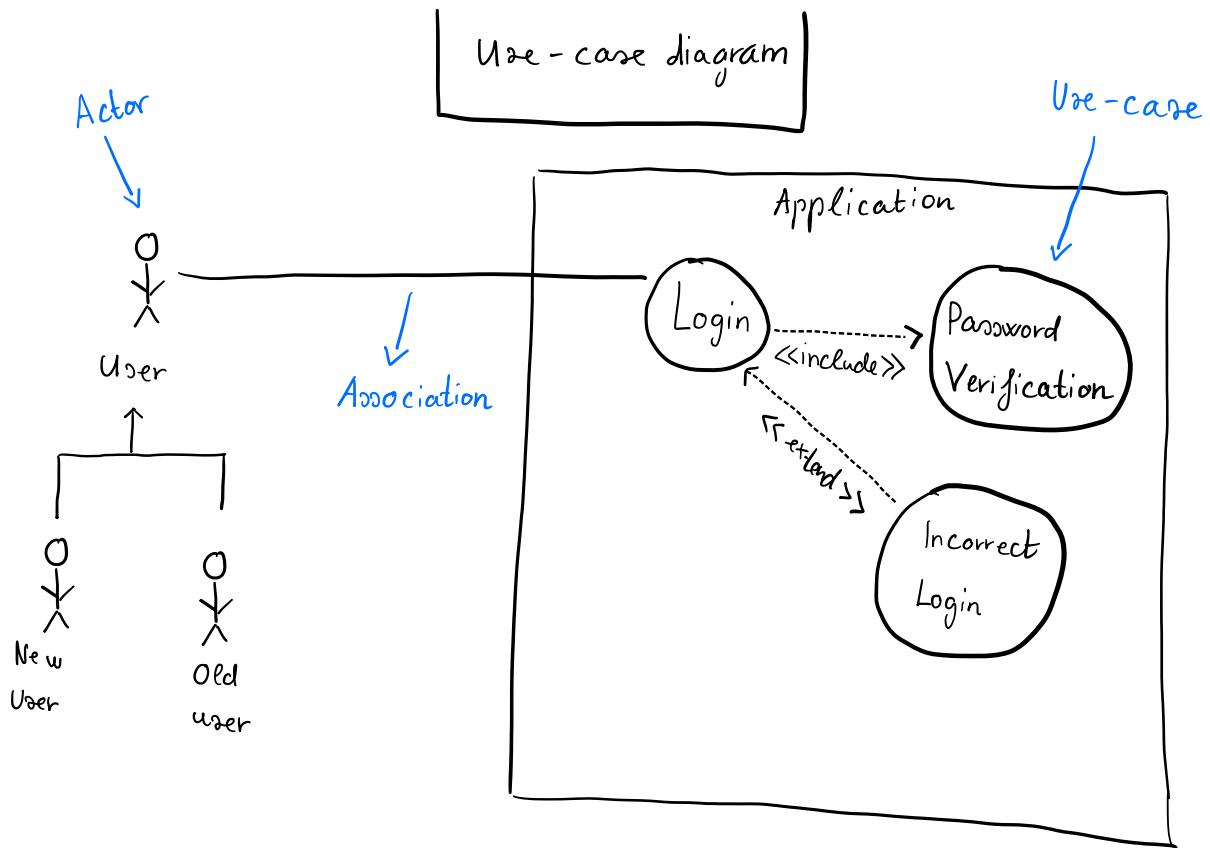


- Association
- Inheritance
- Implementation
- Dependency
- Aggregation
- Composition

OOP

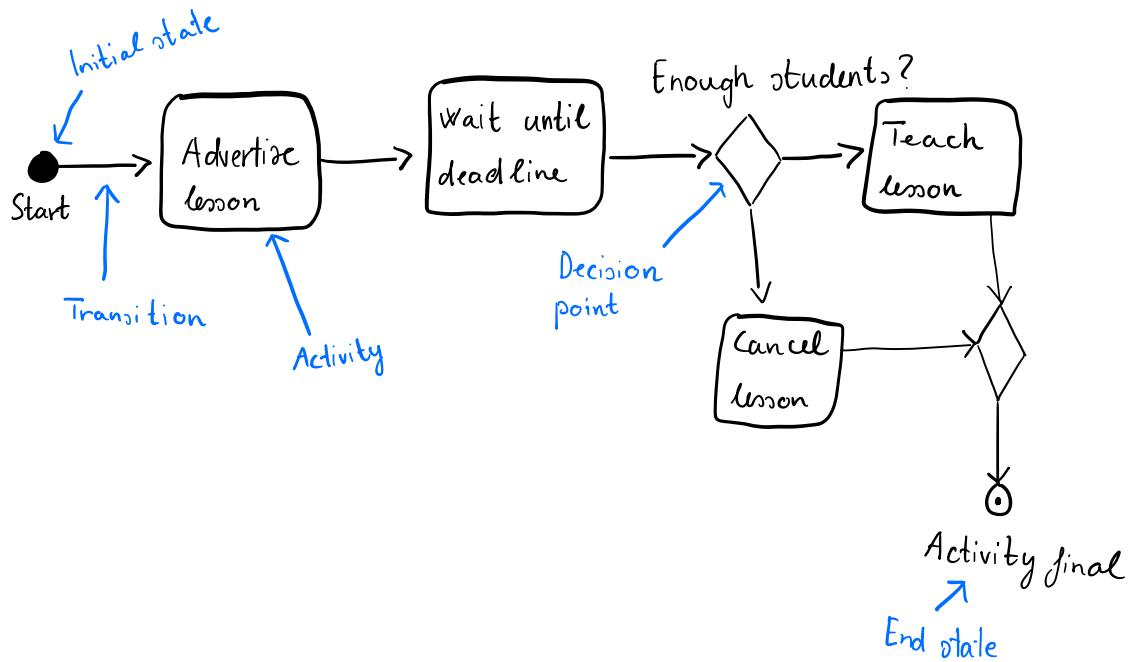
- Osztályok vagy konkrétt objektumok ábrázolása.
- Adattagok, metódusok
- Korai tervezéskor még nem lévők el. Package diagram interfései elegek.
- Rétei:

 - Multiplicity
 - Reading order
 - Generalization
 - Concrete class
 - Interface implementation
 - Attributes



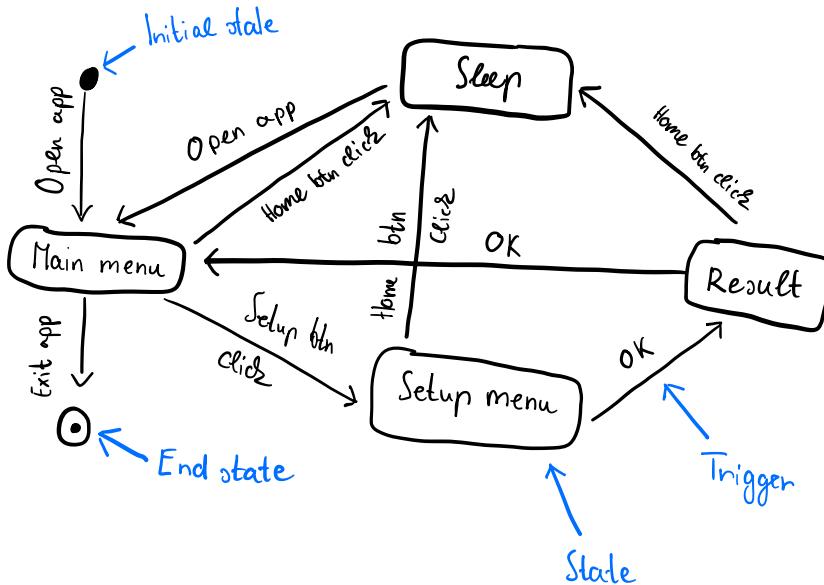
- Megindelővel való egységek, hogy pontosan milyen szerepkörökkel, funkciókkal rendelkezik el, és ezeket a funkciókat melyik szerepkörrrel lehet igénybe venni.
- Actor és használati eset közötti megfelelés.
- Van öröklés:
 - Actor örökölt
 - Használati esetek örökölt
- Tárolás/Kibocsátás → <<include>> / <<extend>>
 - Használati esetek örökölt

Activity diagram



- Use-case utáni "következő" lépések
- Rendszervilágban leírás
- Leírja az egyik tevékenységtől a másik tartó sorrendet
- Leírja a párhuzamos, elágazó és egyidejű folyamatokat
- 1 használati eset = 1 Activity diagram
- Egy diagramon belül más use-case-ek is előfordulhatnak
- Rendjei:
 - Initial state
 - End state
 - Transition
 - Activity
 - Decision point

State machine diagram



- Rendszerv / objektum állapotainak egymás után következőjéget ábrázolja.
- Irányított graf, aminek csomópontjai a logikai állapotok, amik elői a köztük lévő átmenetek.
- A végrehajtható műveletek az állapotokhoz és az átmenetekhez is tartoznak.
- Probléma, hogy egy idő után átláthatatlan lesz a diagram.

- State transition

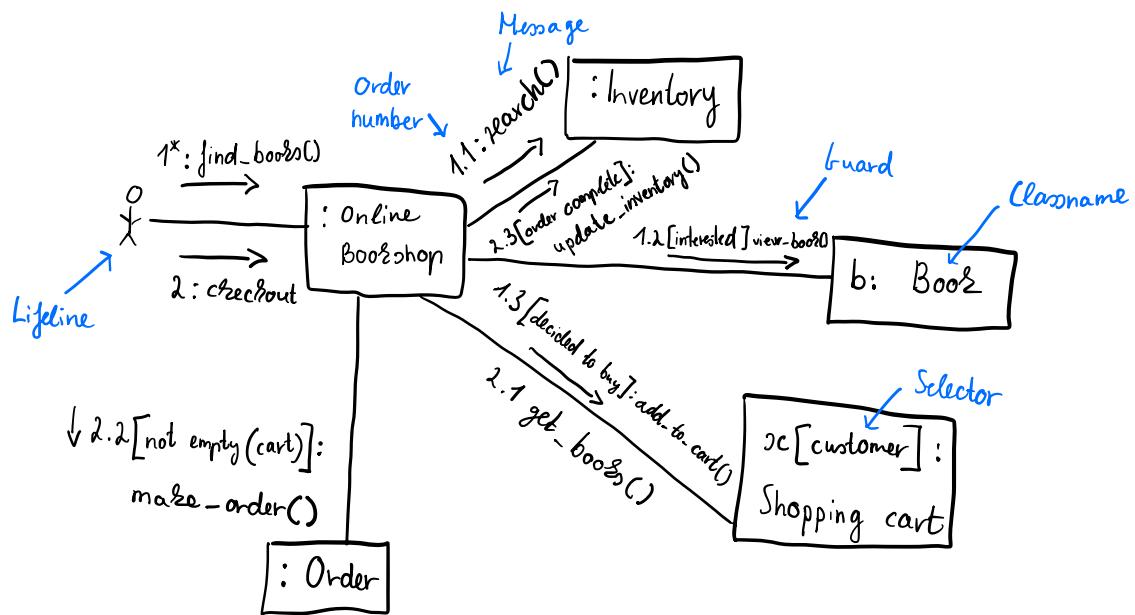
- Részei:

- Initial state
- End state
- State
- Trigger

Interaction diagram

- Egy folyamat résztvevői (aktorok vagy modulok vagy rétegek) közötti kommunikációs folyamatokat ábrázoljuk.
- 3 különböző diagramot különbözik meg:
 - Communication diagram: résztvevők és tartalék
 - Timing diagram: időzítési információk, megbütközések és állapotok
 - Sequence diagram: címlapok, feltekületek és életciklusok
- Mind három típus ugyanarra a célra való, csak más módon működőben mutatja be a kommunikációs folyamatokat.

Communication diagram

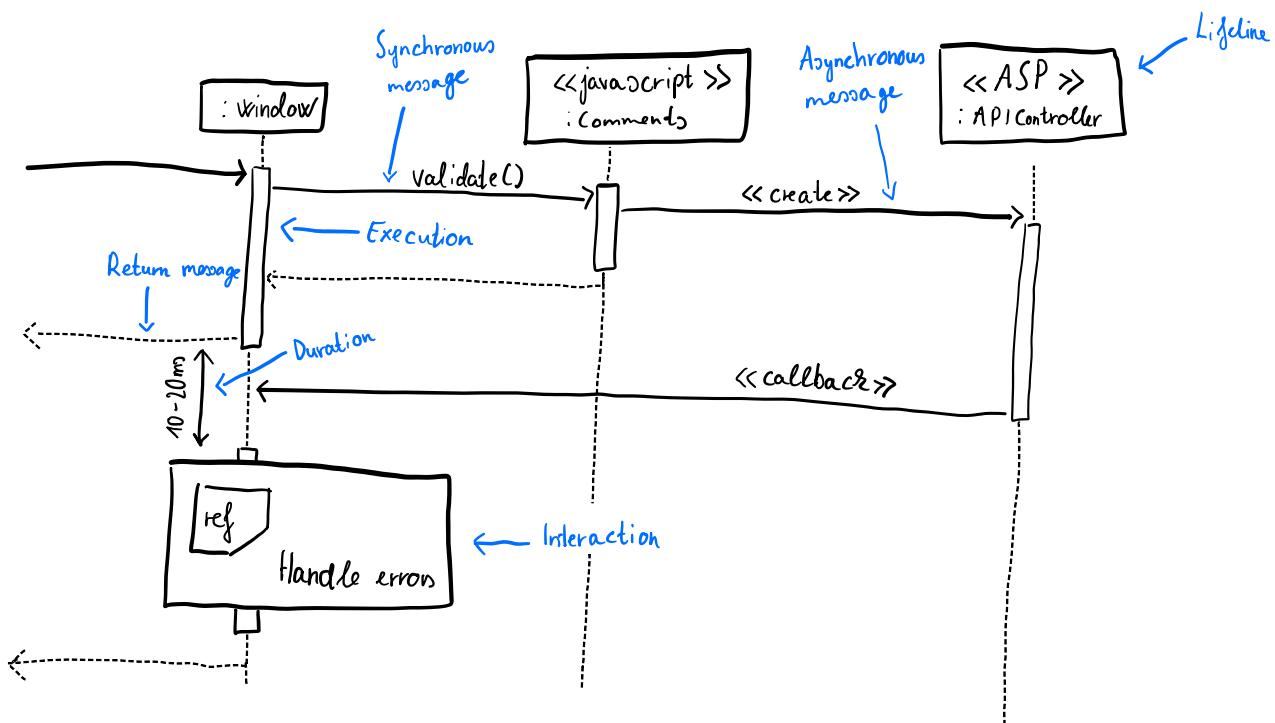


- Behavioral diagram

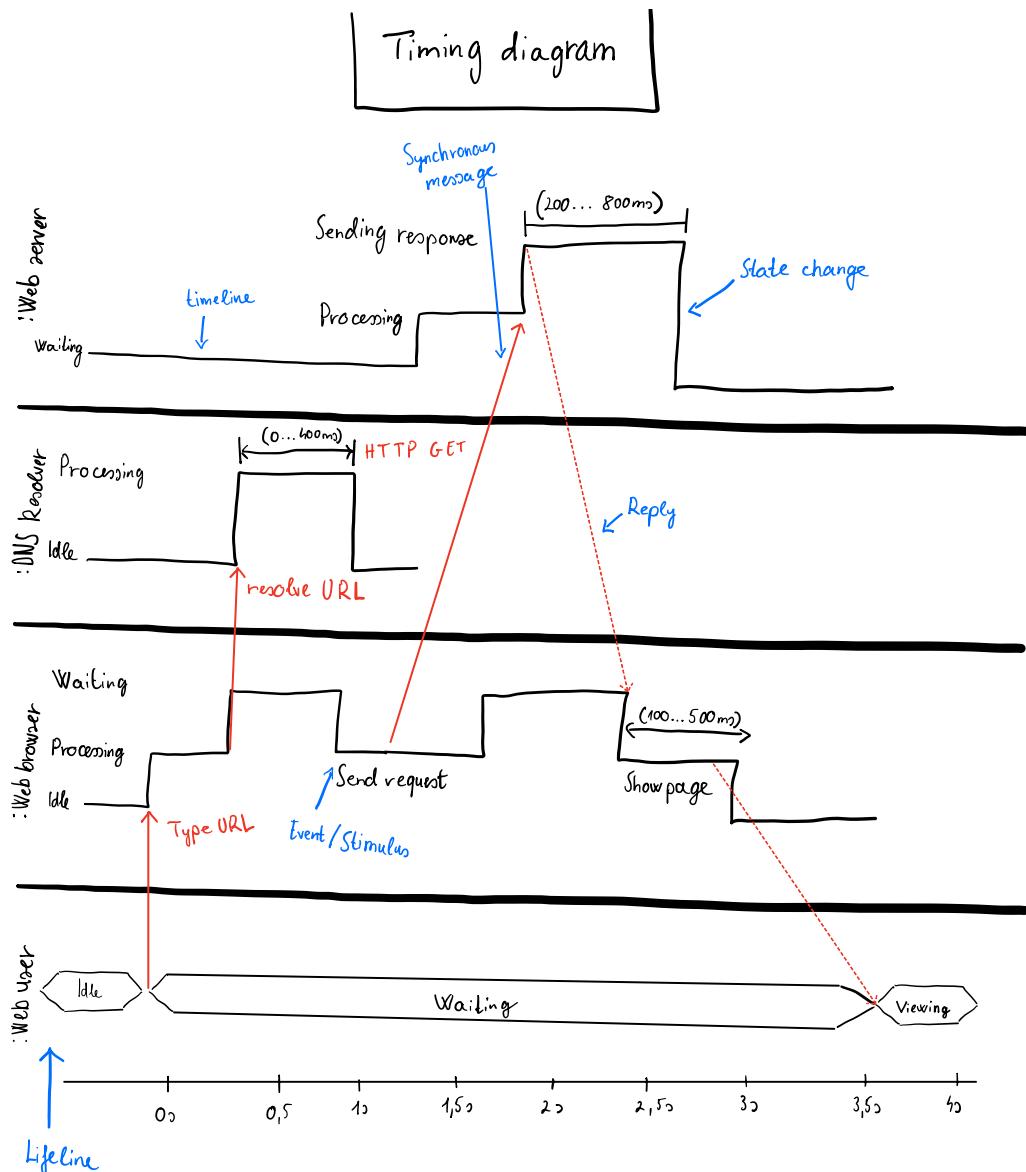
- Részletek:

- Lifeline: Felhasználó hogyan tud az osztályokkal kommunikációba kerülni.
- Message: Vályog metódus végrehajtása
- Order number: Sorrendet írja le.
- Guard: „Örzem”, csak akkor hajlódik végre ha xy
- Classname: Osztály neve
- Selector: Paramétereket adhatunk aki jelzésre jo'.

Sequence diagram



- Validációk, majd azonar válásra, de validáció közben végrehajtódhat egy másik folyamat.
- Lifeline: Pl egy ApiController
- Synchronous message: Visszaad üzenetet
- Asynchronous message: Nem ad vissza üzenetet
- Return message: Vissza ad egy értéket vagy üzenetet



- Rétei:

- Lifeline: "Élelveny"

- Timeline: "Idővonal", ami a lifeline-on belül mutatja, hogy az ö timeline-ja az a különböző állapotok között hogyan változik.

- Synchronous message: Kértet küldünk az egyik lifeline-ból a másikba.

↳ Időzítések miatt nincsenek Asynchronous Message-ek.

- Reply: válasz

- State change: Függőleges vonalak az állapot változások.

- Event/stimulus: "Címzés", ami valamilyen triggert jelöl.