UML (Unified Modeling Language)

# UML nélkül

* **Kommunikációs szakadék van a megrendelő és a fejlesztők között.**
  + Agilis módszereket be kell vonni.
  + Prototípusokat kell fejleszteni és azokat véleményeztetni.
  + Meg kell találni a közös nyelvet.
* **Kommunikációs szakadék van fejlesztő és fejlesztő között**
  + Tapasztalat, tudásszint béli különbségek lehetnek.

# Alapelvek

* Grafikus leírónyelv, ami segít vizualizálni, specifikálni, tervezni és dokumentálni.
* **Kinek jó?**
  + Megrendelő egy folyamatábrát könnyen tud értelmezni.
  + Fejlesztő könnyebben megérti, hogy a másik fejlesztő rendszere hogy működik.
  + Vizuális ábrázolás jobb megértést biztosít.
  + Dokumentáció és így alapos lesz általa.

## UML használata

* UML egy szigorú modellező nyelv.
* **Modellező eszközök:**
  + Microsoft Visio
  + Visual Paradigm for UML
  + Rational Rose

# Célok

* Egyszerűsíti a bonyolult struktúrákat.
* Kommunikációs eszközként szolgál.
* Automatizálja a szoftverek előállítását és folyamatokat.
* Segíti a szerkezeti problémák megoldását.
* Javítja a munka minőségét.

# Diagramok bemutatása (kategóriák: Deployment / Behavioral / Structural / Implementation).

# Structural

### Structural – Composit Structure Diagram

* A Composite Structure diagram egy UML diagram, ami megmutatja a szoftverrendszer belső szerkezetét.
* Tartalmazza az osztályokat, interfészeket, csomagokat és azok kapcsolatait.
* Segít a felhasználónak látni, hogy mi van egy objektumon belül és hogyan illeszkednek össze a különböző tulajdonságok.
* A részek (**parts**) a strukturált osztályozó (**classifier**) által tulajdonolt egy vagy több példányt jelentik.
* A csatlakozók (**connectors**) a részek közötti kommunikációt jelölik.
* A portok (**ports**) az osztályozó példány és annak környezete közötti interakciós pontokat jelölik.
* A kollaboráció (**collaboration**) az osztályozók közötti interakciók leírására szolgál.

### Structural – Deployment Diagram

* A rendszer futásának elemeit bemutató diagram.
* **A működtető elemek lehetnek**
  + Számítógépek
  + Hálózati csomópontok
  + Egyéb környezetek (VM, konténer)
* **Akár a fejlesztési fázis első diagramja is lehet**
  + Ha a környezet már készen van (új szoftvert kell írni meglévő környezetre)
  + **Új rendszernél a részletes tervezéskor használjuk.**

**A képen diagram látható

Automatikusan generált leírás**

### Structural – Package Diagram

* **Package diagrammon ábrázoljuk a különböző DLL-eket, rétegeket és a köztük való összevonásokat, projekt függőségeket.**
* Felépítés, tartalmazás, függőség (Amiket csomagolni lehet pl. egy DLL-be)
* **Kapcsolatok**
  + **package**: Maga a Class Library (DLL)
  + **package merge**: <<merge>>
  + **usage dependency**: <<use>>
    - Függőség, mert lehet, hogy egy másik package is használhatja
  + **private import:** <<access>>
    - Projekt referenciaként használ egy másik package-t.
    - Szigorúbb kapcsolat
  + **public import:** <<import>>
    - Lazább kapcsolat

A képen diagram látható

Automatikusan generált leírás

### Structural - Class Diagram

* Osztályok vagy konkrét objektumok ábrázolása
  + Adattagok, metódusok
* Korai tervezéskor még nem készül el, ilyenkor a Package diagram interfészei elegek.
* **Multiplicitás**
* **Aggregáció**
* **Reading order**
* **Generalization**
* **Concrete class**
* **Interface realization**
* **Attributes**

A képen diagram látható

Automatikusan generált leírás

### Structure – Component Diagram

* Alrendszereket tartalmaz, azon belül milyen osztályok vannak és ezeknek milyen kapcsolataik vannak.
* Abban különbözik a Package diagramtól, hogy külső szolgáltatásokat is jelölhetünk benne.
* **Subsystem component:** Alrendszer
* **Component:** Komponens, részek
* **Interface:** körökkel ábrázoljuk
* **Port:** Négyzettel ábrázoljuk, várunk paramétert konstruktoron interfésszel
* **Delegation connector:** Kapcsolat
* **Required interface:** Vár interfészt
* **Assembly connector:** Alrendszerekben komponensek közötti kapcsolat
* **Dependency:** Függőség, Dependency Injection

A képen diagram, sematikus rajz látható

Automatikusan generált leírás

# Behavioral

### Behavioral – Use Case Diagram

* **Célja:** Megrendelővel való egyeztetés, hogy pontosan milyen szerepköröket, funkciókat képzelt el, és ezeket a funkciókat melyik szerepkörrel lehet igénybe venni.
* **Aktor és használati eset közötti megfeleltetés.**
* **Van öröklődés:**
  + Aktorok között
  + Használati esetek között
* **Tartalmazás/Kibővítés**
  + Használati esetek között

### Behavioral – Activity Diagram

* Use-case utáni következő lépés.
* **Célja**:
  + Rendszer folyamat lerajzolása.
  + Leírja az egyik tevékenységtől a másikig tartó sorrendet.
  + Leírja a rendszer párhuzamos, elágazó és egyidejű folyamatát.
* A lépésenkénti tevékenységek és műveletek munkafolyamatainak grafikus ábrázolása.
* **Használati eseteknél a cél:**
  + Belső folyamatok ábrázolása
  + Egymás után következőségek ábrázolása
* 1 használati eset = 1 Activity diagram
* Egy diagrammon belül más use case-ek is előjöhetnek.
* **Initial state, End state:** kezdő és vég állapot
* **Transition:** Átmenet
* **Activity:** Aktivitás
* **Decision point:** Döntési pontok

A képen diagram látható

Automatikusan generált leírás

### Behavioral – State Machine Diagram

* Rendszer/Objektum állapotainak egymás után következőségét ábrázolja.
* Irányított gráf, aminek csomópontjai a logikai állapotok, amik élei a köztük lévő átmenetek.
* A végrehajtható műveletek az állapotokhoz és az átmenetekhez is tartozhatnak.
* **Probléma, hogy egy idő után átláthatatlan lesz a diagram.**
  + State transition
* **Initial, end state:** kezdő és vég állapot
* **State:** az adott állapot
* **Trigger:** átviszi egyik állapotból a másikba

A képen diagram látható

Automatikusan generált leírás

### Behavioral – Interaction Diagram

* Egy folyamat résztvevői (aktorok vagy modulok vagy rétegek) közötti kommunikációs folyamatokat ábrázoljuk
* Három különböző diagramot különböztet meg:
  + **Communication diagram:** résztvevők és sorrend
  + **Timing diagram:** időzítési információk, megkötések és állapotok is
  + **Sequence diagram:** ciklusok, feltételek és élettartamok is.
* Mindhárom típus ugyanarra a célra való csak más mélységben mutatja be a kommunikációs folyamatokat.

### Behavioral – Communication Diagram

* **Lifeline:** Felhasználó hogyan tud az osztályokkal kommunikációba kerülni.
* **Message:** Vmilyen metódus végrehajtása
* **Order number:** Sorrendet írja le
* **Guard:** „Őrszem”, csak akkor hajtódjon végre ha xy
* **Classname:** Osztály neve
* **Selector:** Paramétereket adhatunk át, jelzésre jó

A képen diagram látható

Automatikusan generált leírás

### Behavioral – Sequence Diagram

* Validációk, majd azoknak válasza, 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

A képen diagram látható

Automatikusan generált leírás

### Behavioral – Timing Diagram

* **Lifeline:** „Életvonal”
* **Timeline:** Idővonal", ami az lifeline-on belül mutatja, hogy az ő timeline-ja az a különböző állapotok között hogyan változik.
* **Synchronous message:** Kérést küldünk az egyik lifeline-ból a másikba egy kérést, és az időzítések miatt nincsenek **asynchronous message-**k.
* **Reply:** Válasz
* **State change:** Függőleges vonalak az állapot változások.
* **Event/stimulus:** Címke, ami vmilyen triggert jelöl.

A képen diagram látható

Automatikusan generált leírás