软件工程

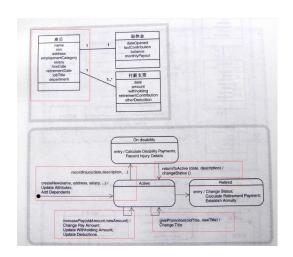
第十四周作业

姓名: 唐川淇学号: 1131190111 班级: 信计 1901

江南大学 理学院 2022 年 5 月 27 日

为雇员类开发设计类图的长形形式 1

1.1 属性和方法



由于有三种状态,添加状态变量:

<<Design Class>> Employee

- name: Character ssn: Integer address: Character employmentCategory:Enum
- salary:Double
- hireData:Date
- retirementDate:Date
- jobtitle:Enum
- department:Enum
- status:Enum
- + createNew(name,address,salary...)
- + increasePay(oldAmount,newAmount)
- + givePromotion(oldTitle,newTitle)
- + returnToActive(date,description)
- + recordinjury(date, description)
- + Retire(ssn)

1.2 确定方法的逻辑结构

Method 1

Num=createNewEmployee; Update Attributes; Add Departments; Return Num; Status=Active;

Method 1

if(Status==Activre){
Change Pay Amount;
Update Withholding Amount;
Update Deductions;
}

Method 1

if(Status==Active){ Change Title;

Method 1

if(Status==active){
Calculate Disability Payments;
Record injury Details;
Status=onDisability;
}

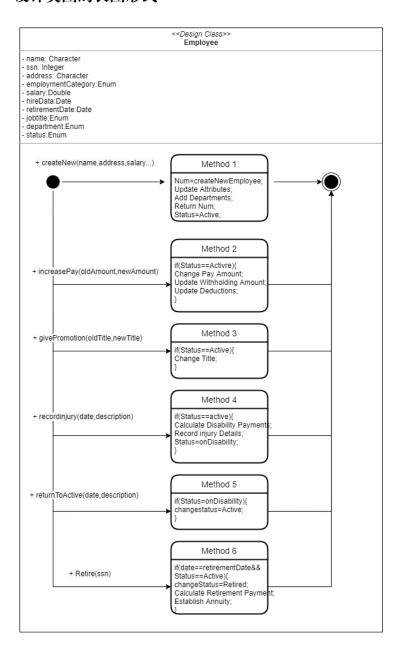
Method 1

if(Status=onDisability){ changestatus=Active;

Method 1

if(date==retirementDate&& Status==Active){ changeStatus=Retired; Calculate Retirement Payment; Establish Annuity;

1.3 设计类图的长图形式



2 选择题

2.1 下面选项中,不属于输出设计的内容的是(C)。

- A. 选择输出设备和介质
- B. 确定输出格式
- C. 确定输出信息的接收对象
- D. 确定输出内容

2.2 以下关于输出设计错误的说法是(A)。

- A. 输出应考虑数据的正确性校验
- B. 打印机、写卡器和触摸屏都是输出设备
- C. 输出的格式应考虑使用者的管理层次
- D. 不是所有输出都需要图形用户界面

2.3 下列有关人机对话设计的说法不正确的是 (D)。

- A. 考虑不同教育背景和操作水平的用户, 便于维护和修改
- B. 对话过程要清楚、简单, 用词符合用户习惯
- C. 提供积极的有价值的反馈, 错误提示要有建设性
- D. 所有操作都要有强调和警告

2.4 有关 E-R 图向关系数据模型的转换说法不正确的是 (B)。

- A.E-R 图中每个实体,相应转换为一个关系
- B. 对于多对多的关系,一般可以分解为3个1对多的关系
- C. 对于联系集,根据联系方式不同,采取不同手段处理
- D. 对于 1: 1 的实体关系,可以直接先将每个实体转换成一个关系

2.5 持久类应该来自于(C)。

- A. 边界类
- B. 控制类
- C. 实体类
- D. 消息类

3 将图示类图转换位关系模型

1 客户表:

姓名。	地址。	电话。].
٥	o.	ø	•

2 账户表

账户。	余额。	开户日期。	姓名。	ē
ş	٥	ş	P	ē

3 存储账户。

利率。	账户。	٠
a)	٠	٥

4 支票账户。

3	支票类型。	最小余额。	账户。	٥
٠		٠	ē.	٠