

用户与管理员功能用例图：  
flowchart LR
classDef process fill:#E5F6FF,stroke:#73A6FF,stroke-width:2px
A(系统):::process -->|使用| B(普通用户):::process
A -->|管理| C(超级管理员):::process
B -->|注册| A
B -->|登录| A
B -->|查看病虫害知识| D(病虫害百科页面):::process
B -->|上传图像识别| E(搜索页面):::process
E -->|给出分类结果和防治方法| B
B -->|认可记录| F(历史搜索记录):::process
B -->|查看与管理| F
B -->|查看与修改| G(个人账号信息):::process
C -->|管理| F
C -->|管理| H(所有账户信息):::process

模板

## 用例图

### 什么是用例图？

作为14种统一建模语言(UML)之一，用例图描述了用户(也称为参与者)与系统交互的方式。用例图包括三部分内容：用例（Use Case）；参与者（Actor）；参与者与用例之间的关系（扩展、包含、泛化等），它有一组专门的符号和连接器。一个有效的用例图可以在以下方面帮助你的团队：

- 展示整个系统的蓝图
- 突出不同用户的特定需求
- 描述系统上下文
- 结合系统的内外部元素
- 显示不同用户之间可能的交互方式

### 什么时候使用用例图？

需要注意的是，用例图不关注操作的顺序，因此它不以序列为特征。此外，用例图不会过多涉及细节，因为它旨在提供系统的概览。因此，它应该与更具描述性的文本用例一起使用。一般来说，UML用例图非常适合以下情况：

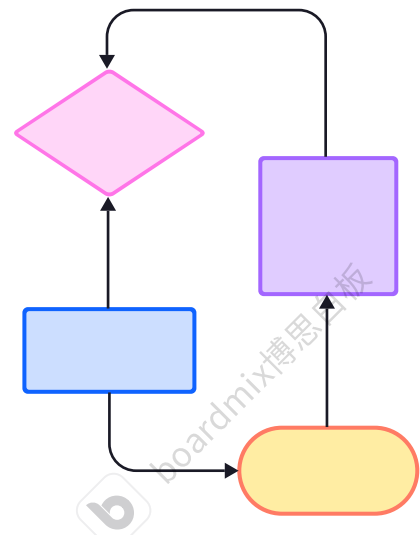
- 可视化系统和用户之间的交互
- 澄清系统中的功能机制
- 探索潜在的用户交互
- 对用例中的基本事件流进行建模

### 更多实用技巧

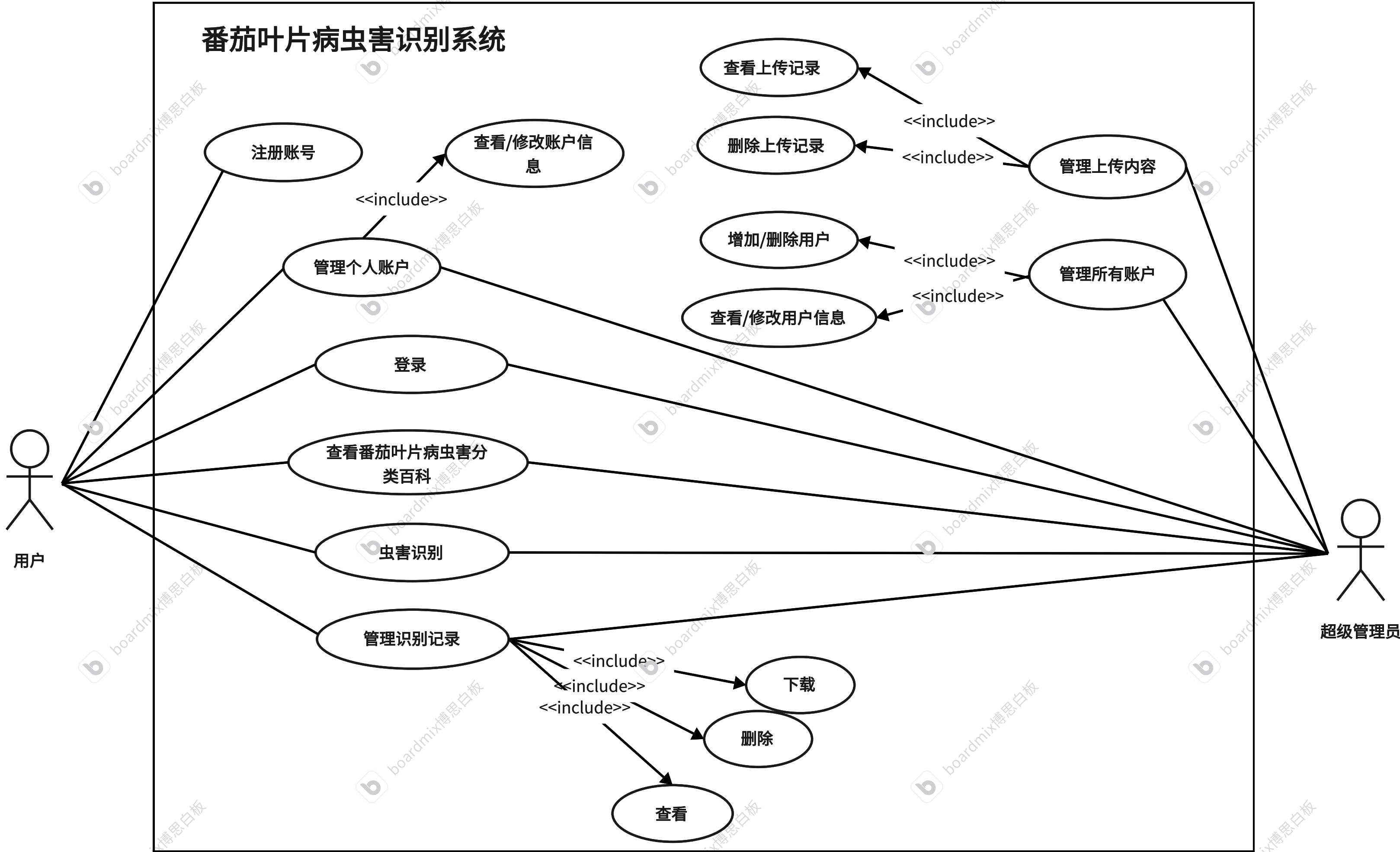
#### 连接线

按“L”快速选择连接线工具。你可以在画布上画出图形和图形之间的联系。

L



## 番茄叶片病虫害识别系统



用例

- 一个用例通常代表了参与者可以在系统中使用的完整功能。
- 一个用例必须向参与者提供有价值的东西。
- 一个系统的一组用例（功能）定义了该系统的使用方式。

用例关系（关联）

- 表明参与者和用例之间的交流。
- 在两个方向上流动--参与者到用例，用例到参与者。
- 用连接双方的实线表示，在某些情况下用箭头表示。

模板来自

boardmix