

Что такое стереотипы?

Стереотипы являются одним из трех типов механизмов расширяемости в унифицированном языке моделирования (UML). Они позволяют проектировщикам расширять словарь UML для создания новых элементов моделирования, получаемых из существующих, но имеющих определенные свойства, которые подходят для конкретной проблемы предметной области или для другого специализированного использования. Термин происходит от первоначального значения слова «стереотип», который используется в книгопечатании. Например, при моделировании сети вам могут понадобиться символы для представления маршрутизаторов и концентраторов. С помощью стереотипных узлов вы можете представлять их в виде примитивных строительных блоков. Графически стереотип отображается как имя, заключенное в кавычки («», или, если такие кавычки недопустимы, <<>>) и расположенное над именем другого элемента. В дополнение или в качестве альтернативы он может быть обозначен соответствующей иконкой. Значок может даже заменить весь символ UML. Например, стереотипы диаграммы классов могут быть использованы для описания методов поведения, таких как «конструктор» и «геттер». Несмотря на своё внешнее представление, «интерфейс» – не стереотип, а классификатор. [1]