

Типы диаграмм в UML

Структурные диаграммы

- 1) Диаграмма классов
- 2) Диаграмма объектов
- 3) Диаграмма компонентов
- 4) Составная структурная диаграмма
- 5) Диаграмма развертывания
- 6) Диаграмма пакетов
- 7) Диаграмма профиля

Поведенческие диаграммы

- 1) Диаграмма деятельности
- 2) Диаграмма вариантов использования
- 3) Обзорная диаграмма взаимодействия
- 4) Временная диаграмма
- 5) Диаграмма конечного автомата
- 6) Диаграмма последовательности
- 7) Диаграмма связи

Виды отношений между классами

- 1) Отношения ассоциации
- 2) Отношение зависимости
- 3) Отношение обобщения (или отношение наследования)
- 4) Отношение агрегации
- 5) Отношение композиции

Стереотип в UML

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 «getter». Несмотря на своё внешнее представление, «интерфейс» - не стереотип, а классификатор. Графическое изображение связей с различными стереотипами.

Одной из альтернатив стереотипам, предложенной Петром Коудом в своей книге «Применение Java в моделировании цветом с UML: Организация и производство» является использование цветных архетипов. Архетипы, обозначенные UML-блоками разных цветов, могут быть использованы в сочетании со стереотипами. Это добавочное определение назначения показывает роль, которую играет объект UML в рамках более широкой программной системы.