



第4章 面向对象的软件分析与设计

4.1 4+1模型及UML语言实现

4.2 面向对象的软件工程

4.3 用例图

4.4 活动图

4.5 用户界面设计

4.6 类图

4.7 交互图

4.8 包图

4.9 系统与子系统

4.10 部署图



第4章 面向对象的软件分析与设计

4.5 用户界面设计

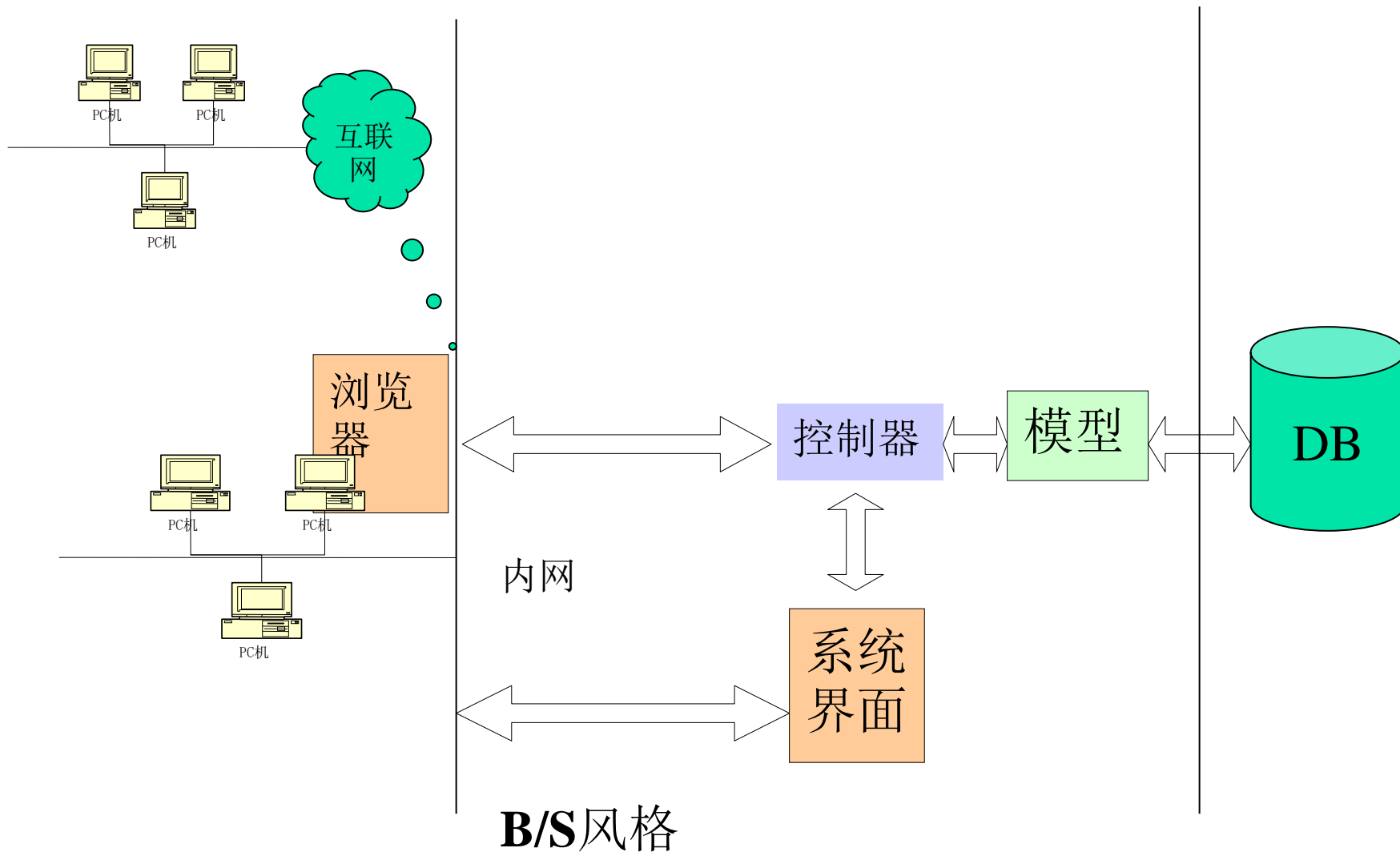
4.5.1 软件体系结构风格

4.5.2 例：图书管理系统的登录用例界面

4.5.3 例：图书管理系统的借书用例界面

4.5 用户界面设计

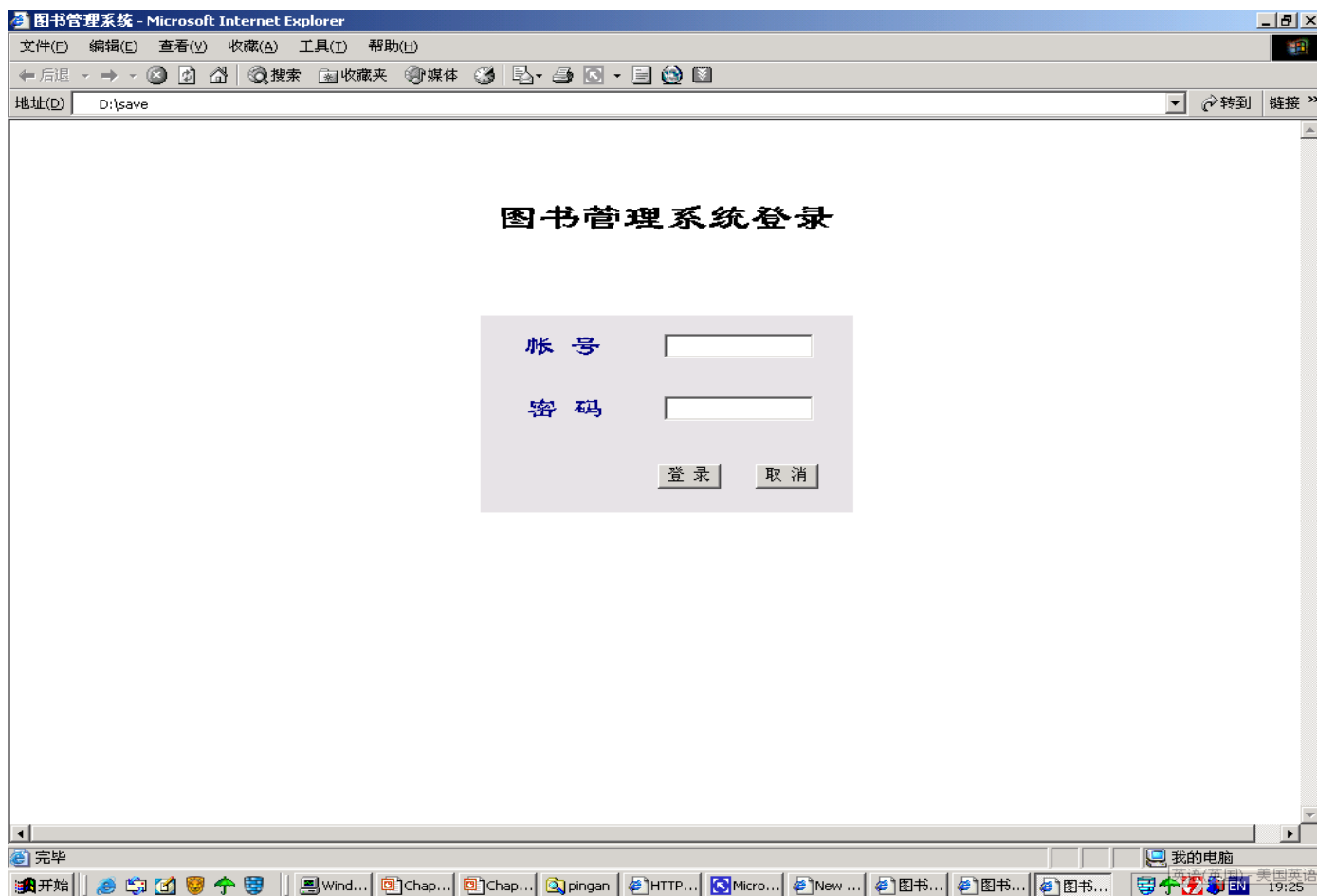
4.5.1 软件体系结构风格



4.5 用户界面设计

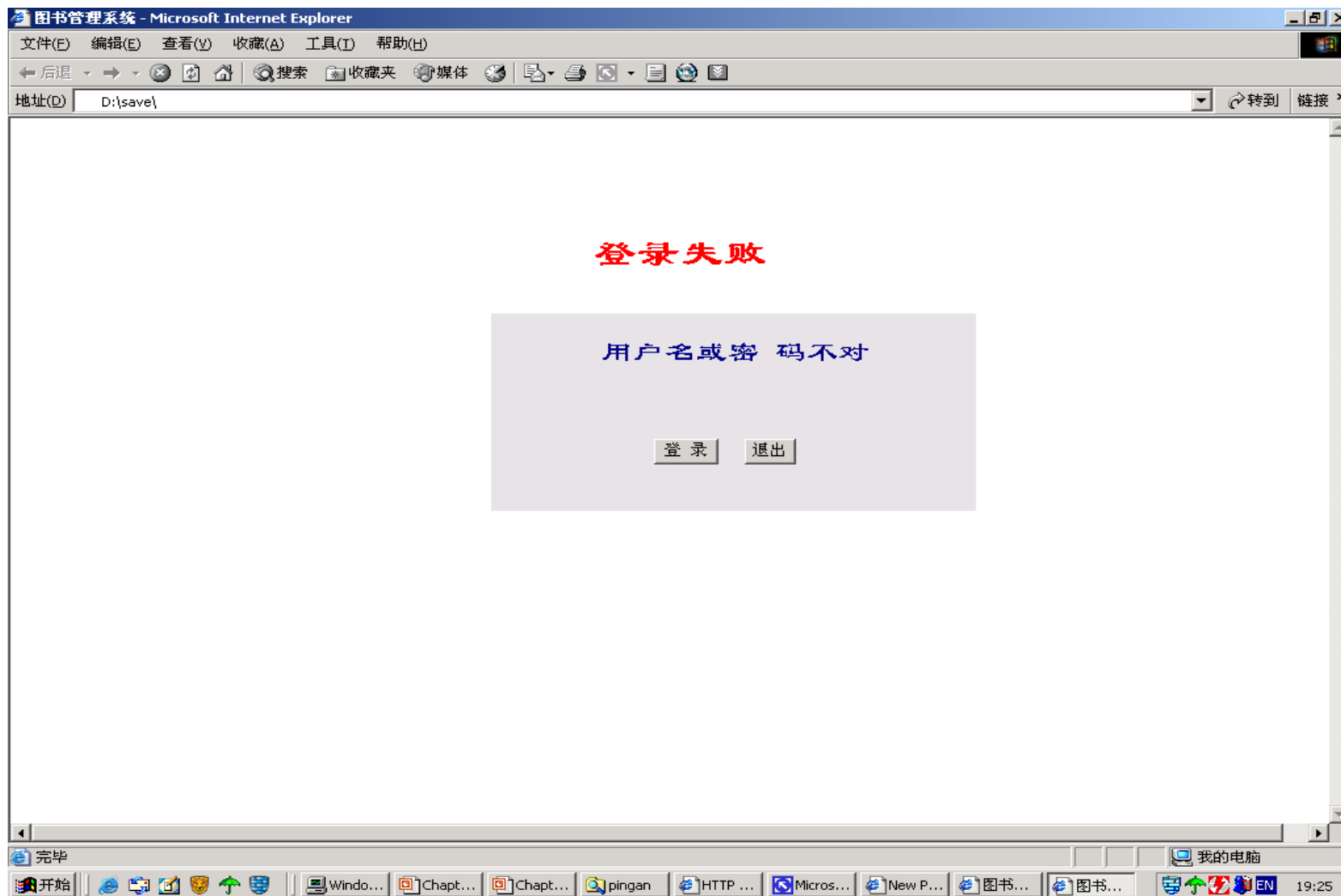
4.5.2例：图书管理系统的登录用例界面

■ 登录界面



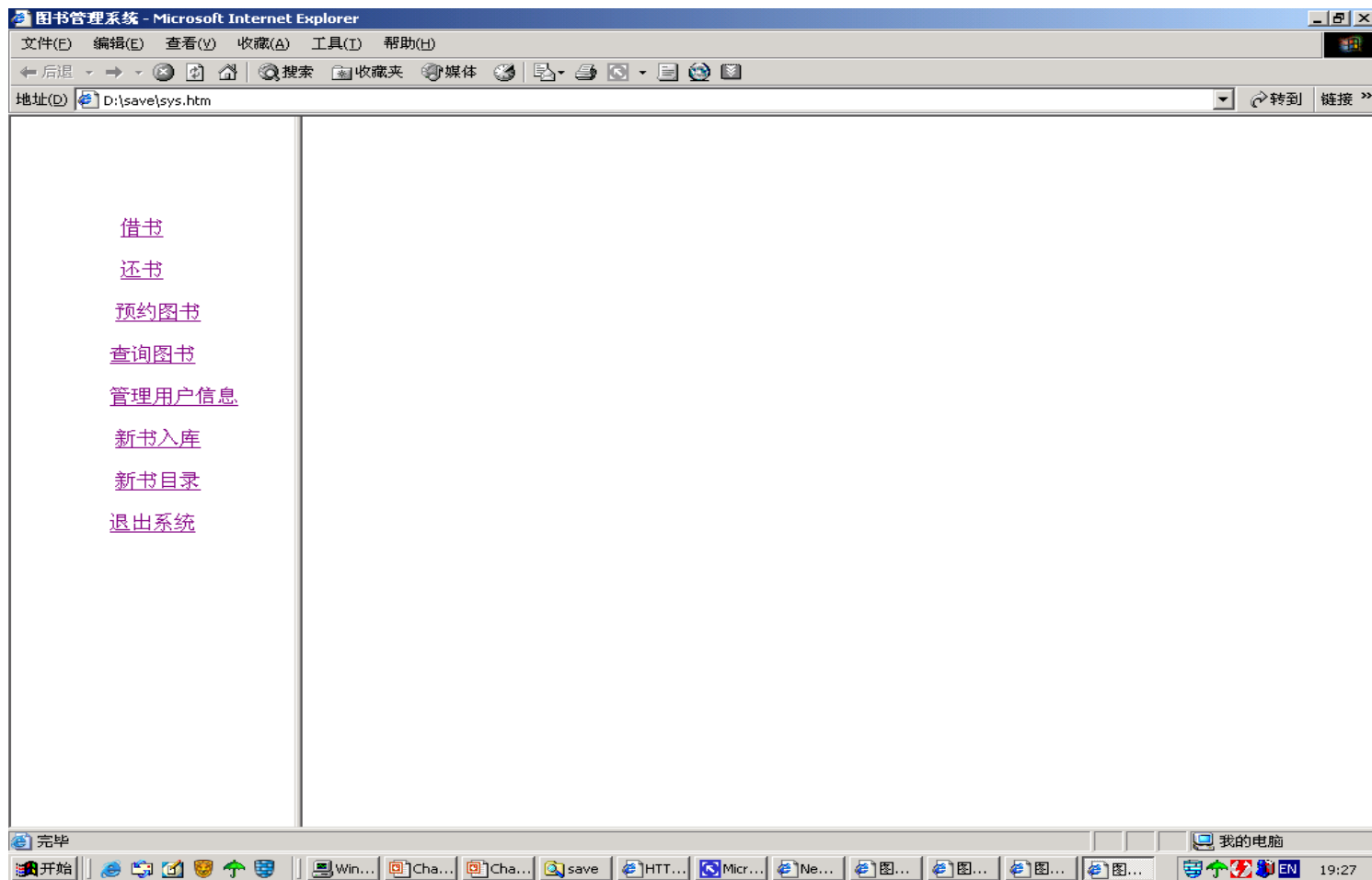
4.5.2例：图书管理系统的登录用例界面

■ 登录失败界面



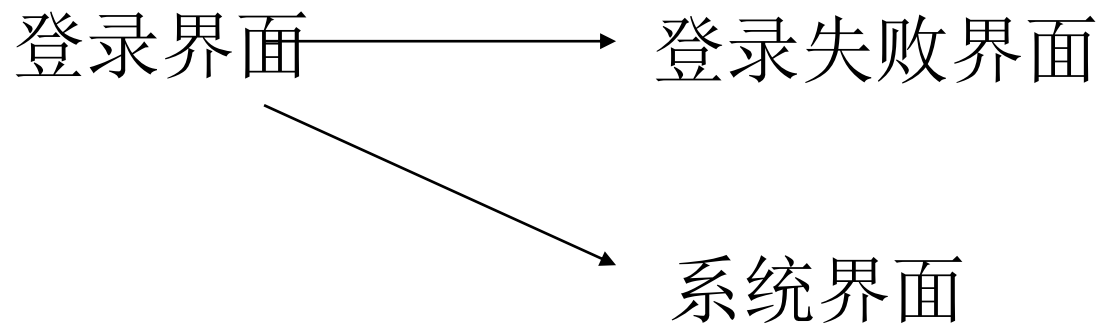
4.5.2例：图书管理系统的登录用例界面

■ 登录成功：显示系统界面



4.5.2例：图书管理系统的登录用例界面

■ 界面间关系



4.5 用户界面设计

4.5.3 例：图书管理系统的借书用例界面

■ 借书界面

New Page 1 - Microsoft Internet Explorer

文件(F) 编辑(E) 查看(V) 收藏(A) 工具(T) 帮助(H)

← 后退 → 前进 搜索 收藏夹 媒体

地址(D) D:\save\BorrowBookWeb.htm 转到 链接 >>

借书信息

用户名：李田 身份：学生 班级：计算机02级 欠费：否

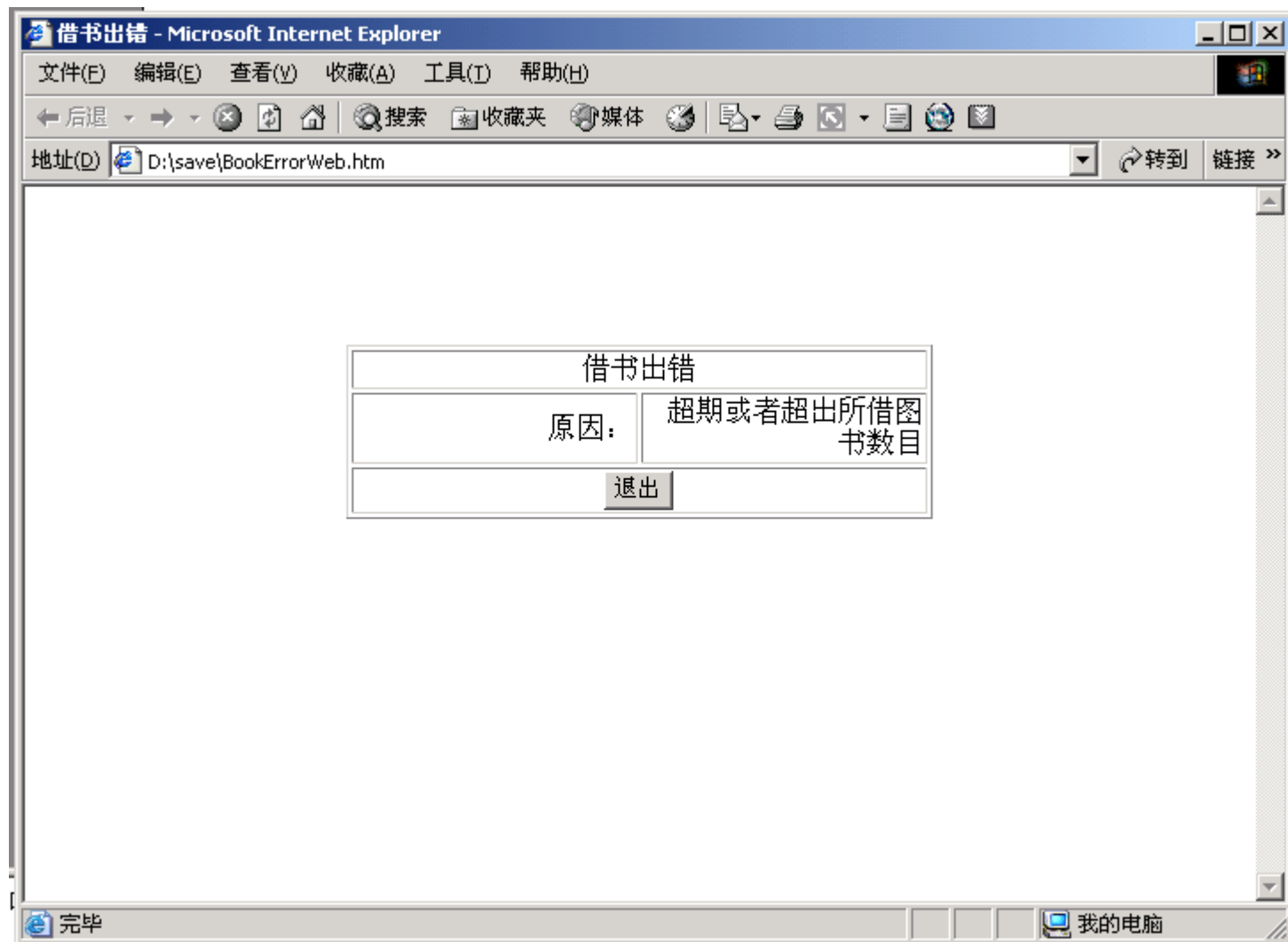
	册数	书名	书籍信息	借书时间	超期
<input type="checkbox"/>	1	面向对象程序设计	叶乃文、喻 国宝编著 2004 清华 大学出版社	2006- 1-1	无
<input type="checkbox"/>	2	UML基础教程	Jason T.Roff著 张瑜 杨继 萍等译 2003 清华 大学出版社	2006- 3-1	无
<input type="checkbox"/>	3	用例分析技术	Geri Schneider Jason P.Winters 著 姚淑珍 李巍等译 2002 机械 工业出版社	2006- 2-1	无

删除 确定 退出

完毕 我的电脑

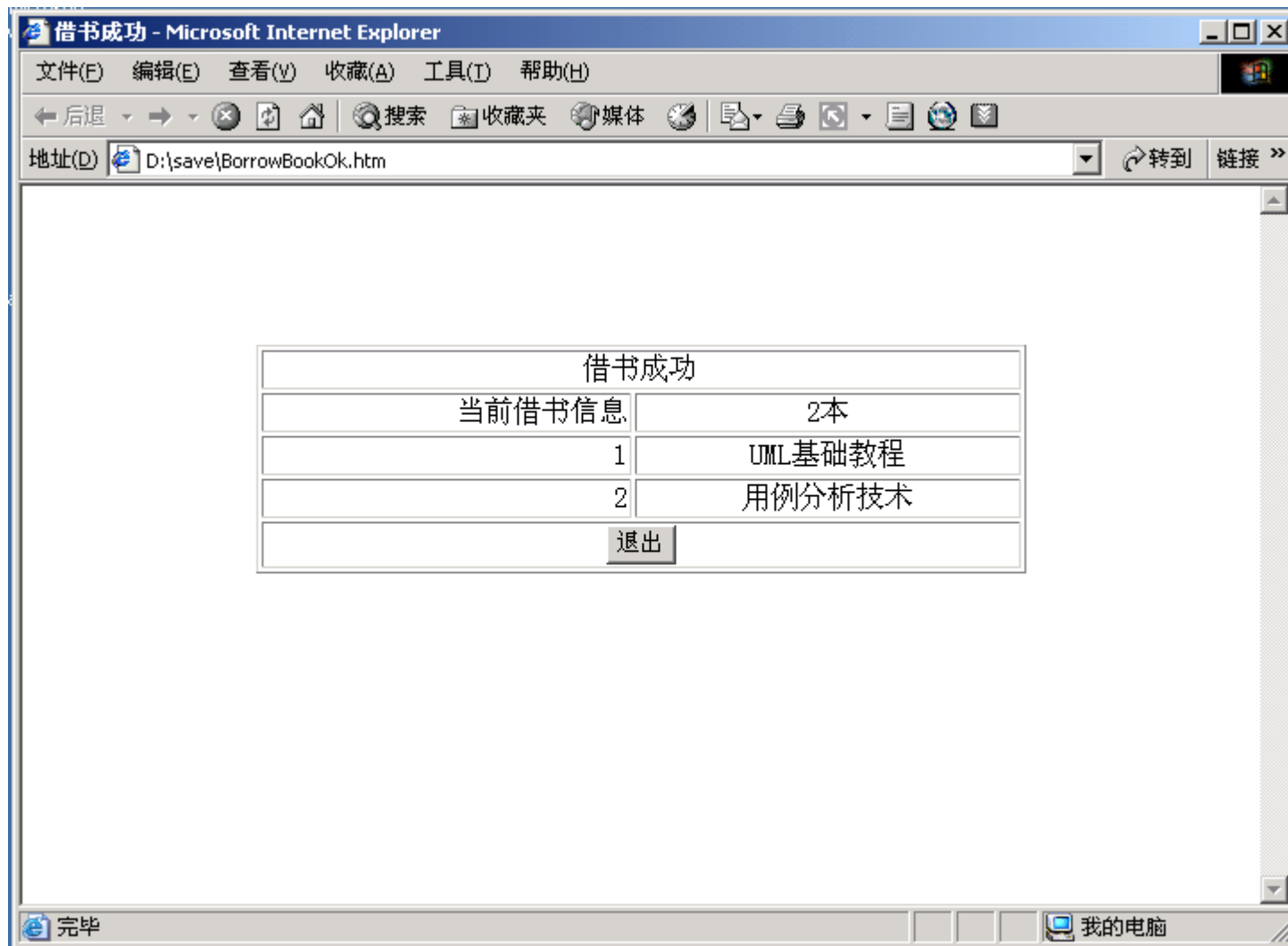
4.5.3 例：图书管理系统的借书用例界面

■ 借书出错界面



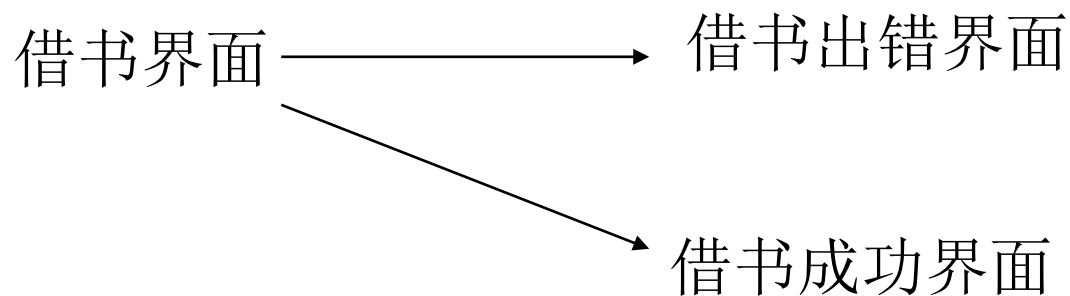
4.5.3 例：图书管理系统的借书用例界面

■ 借书成功界面



4.5.3 例：图书管理系统的借书用例界面

■ 界面间关系





thanks