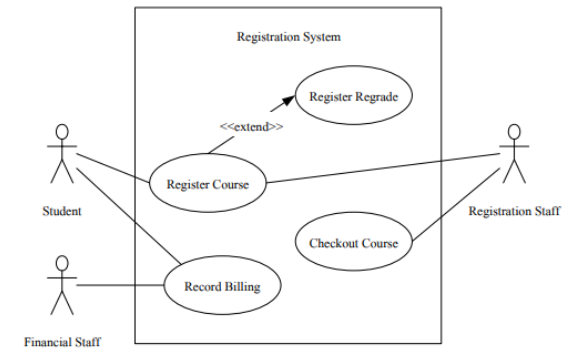
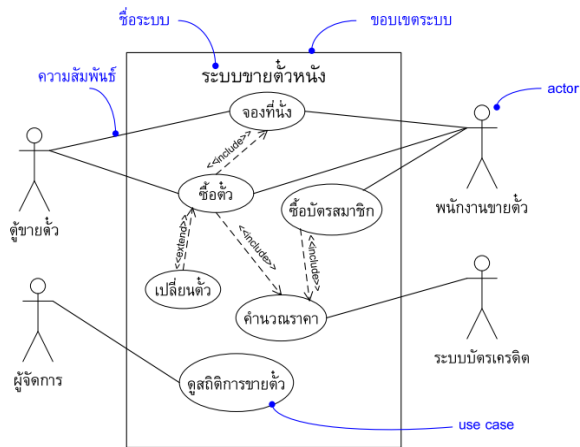


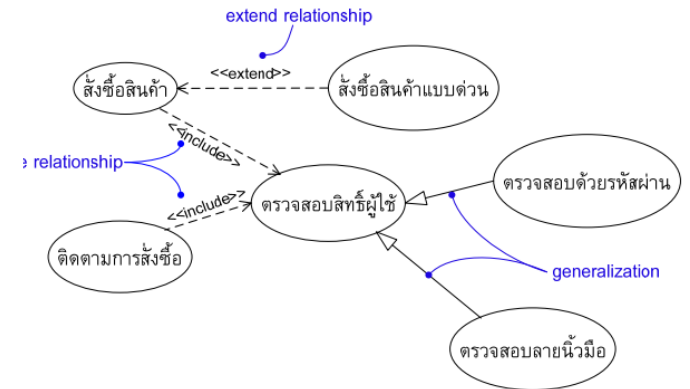
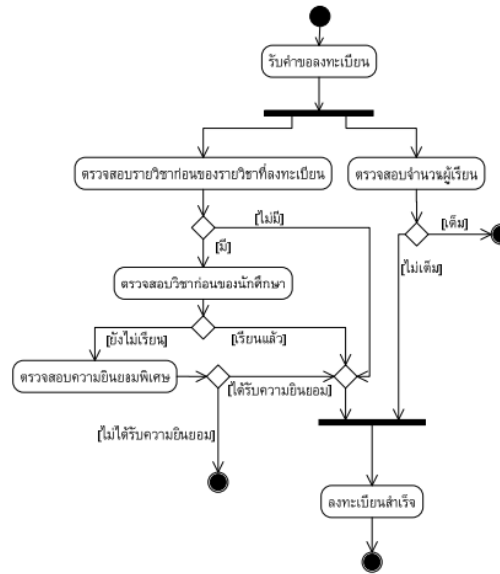
ภาพที่ 27 use case diagram ของระบบขายตั๋วหนัง



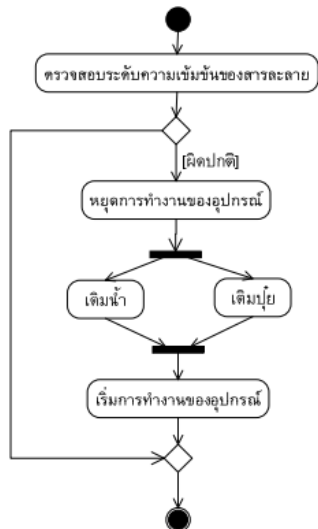
ภาพที่ 3.5 ตัวอย่าง Use Case ระบบลงทะเบียน



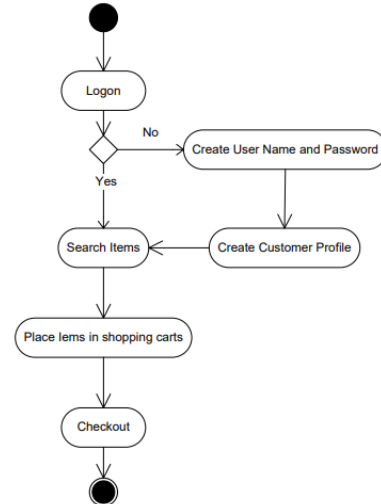
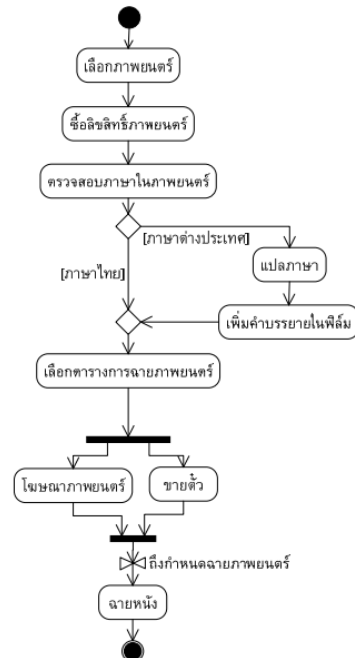
ภาพที่ 27 use case diagram ของระบบขายตัวหนังสือ



ภาพที่ 28 ตัวอย่างการเชื่อมโยงระหว่าง use cases



ภาพที่ 38 การใช้ fork และ join



ภาพที่ 3.25 Activity Diagram แบบมีทางเลือกตัดสินใจ



ตัวอย่าง Activity diagram

สัญลักษณ์พื้นฐาน		
	Initial State / Start Point	จุดเริ่มต้น
	Activity or Action State	กิจกรรม
	Object Flow Guards	การไหลของกิจกรรม
	Guards	กรณีเงื่อนไข
	Synchronization	กรณีมีการทำกิจกรรมพร้อม ๆ กัน
	Final State / End Point	จุดสิ้นสุด

