

UML

王士哲



什麼是UML

- 建立程式模型的圖形語言
- 可用於分析、設計、實作

分析階段	案例圖、活動圖
觀察物件交流	互動圖
設計階段	類別圖
觀察物件狀態	狀態圖
配置階段	部屬圖

為何使用UML

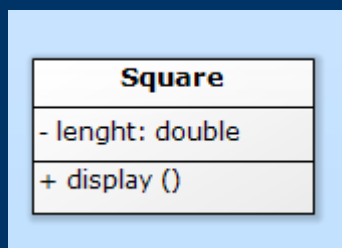
- 主要用於交流
- 有利於清楚
 - 確定自己對於系統的理解與他人相同
- 有利於精確
 - 與他人談論實作的程式碼利於表達

類別圖

- is-a : 描述一個類別是 [某一種] 類別
- has-a : 一個類別 [包含] 另一個類別
- use-a : 一個類別 [使用] 另一個類別

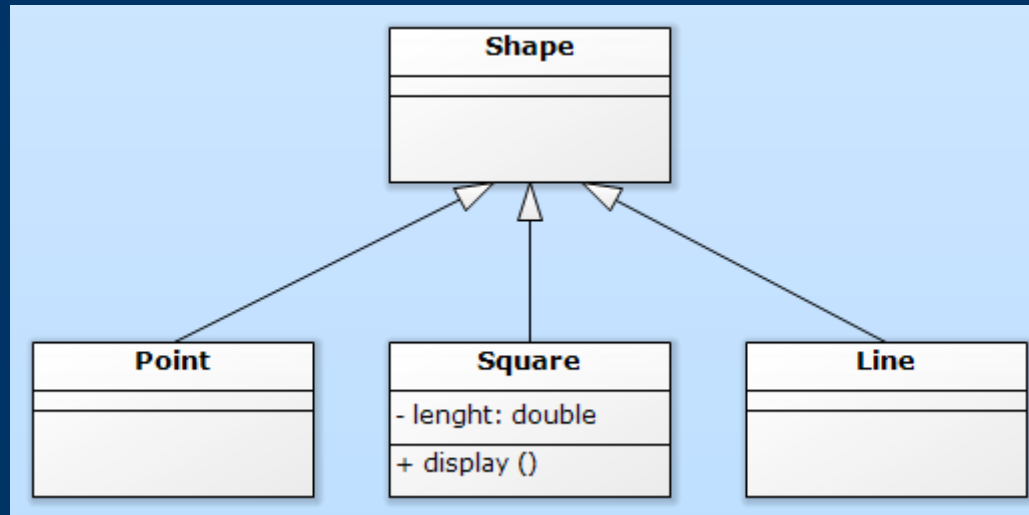
類別圖

- - 私有
- + 公開
- # 保護



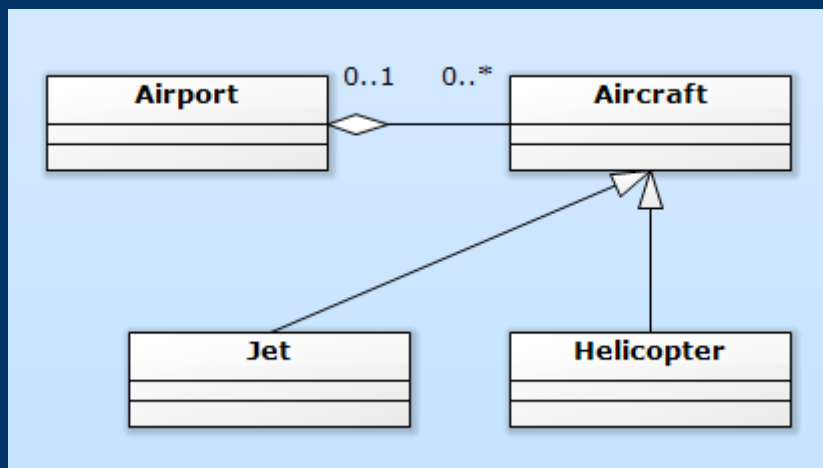
類別圖

- is - a



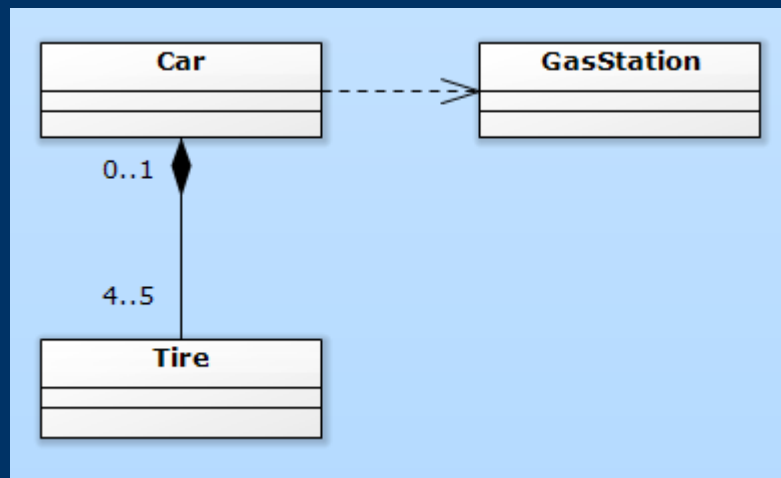
類別圖

- has - a

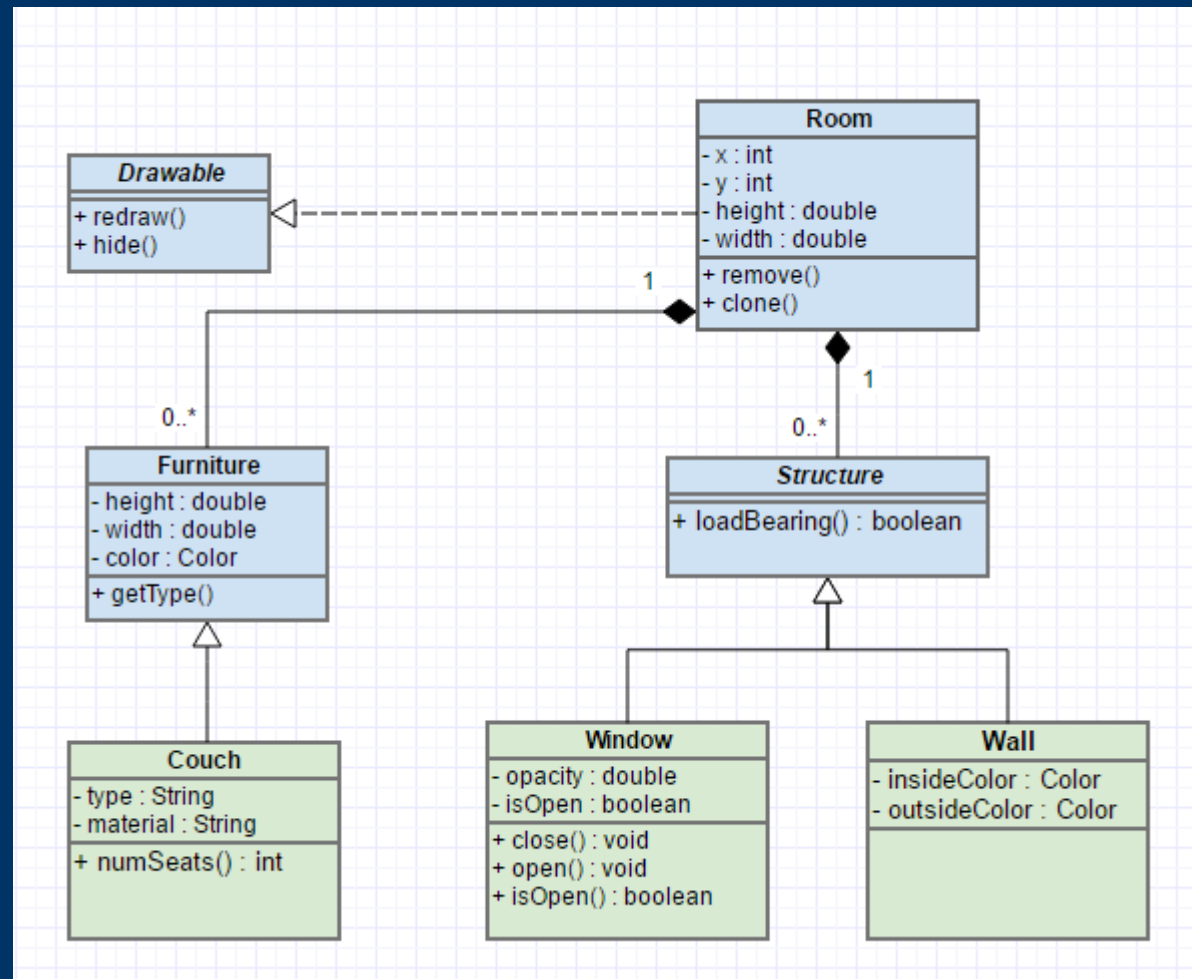


類別圖

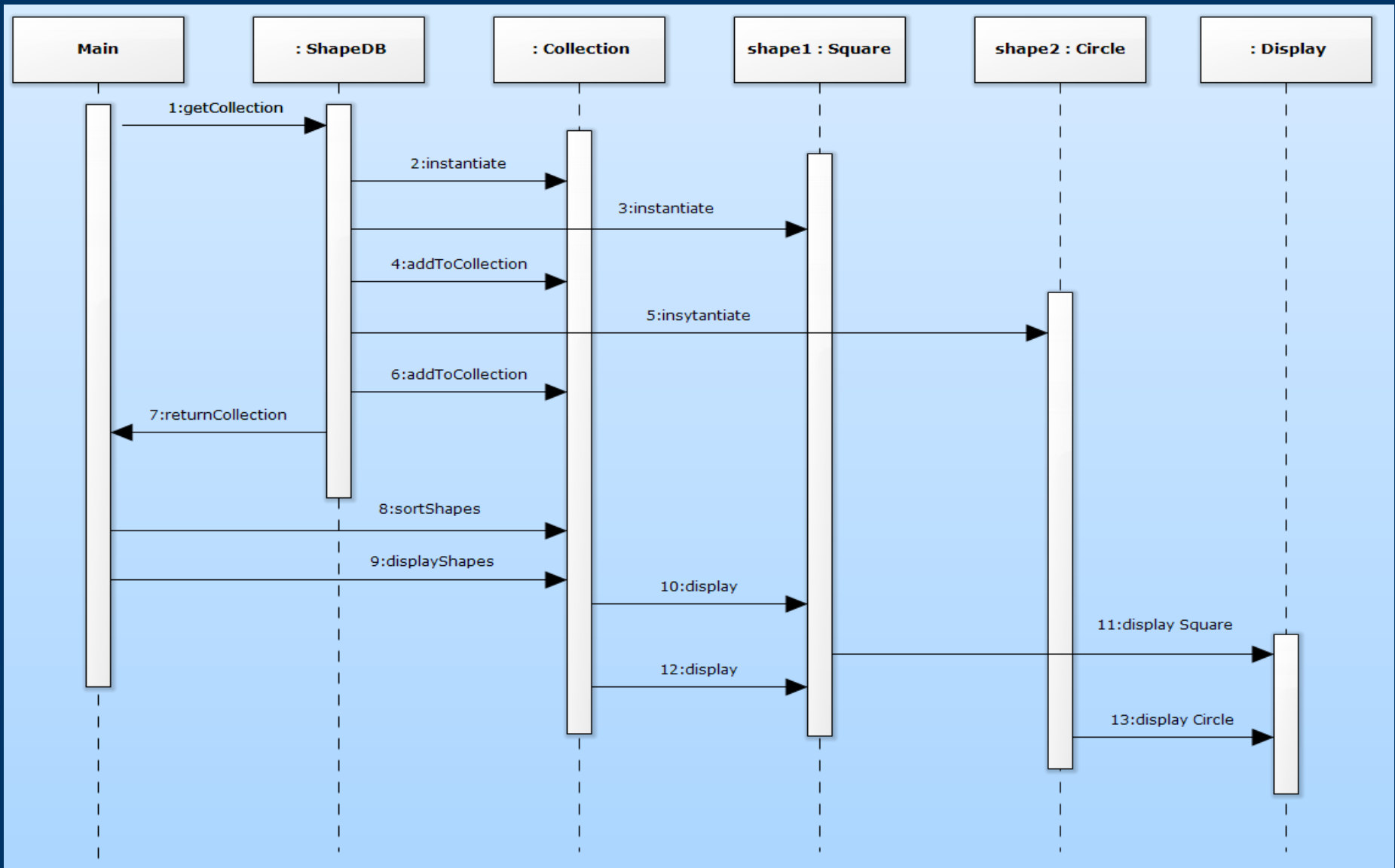
- has - a



範例



互動圖



小結

- 如果你認為有甚麼東西比較複雜，可以用注釋來表達
- 圖示和符號其實非常多，要使用特定的圖示時先查清楚再使用
- 以清楚為優先