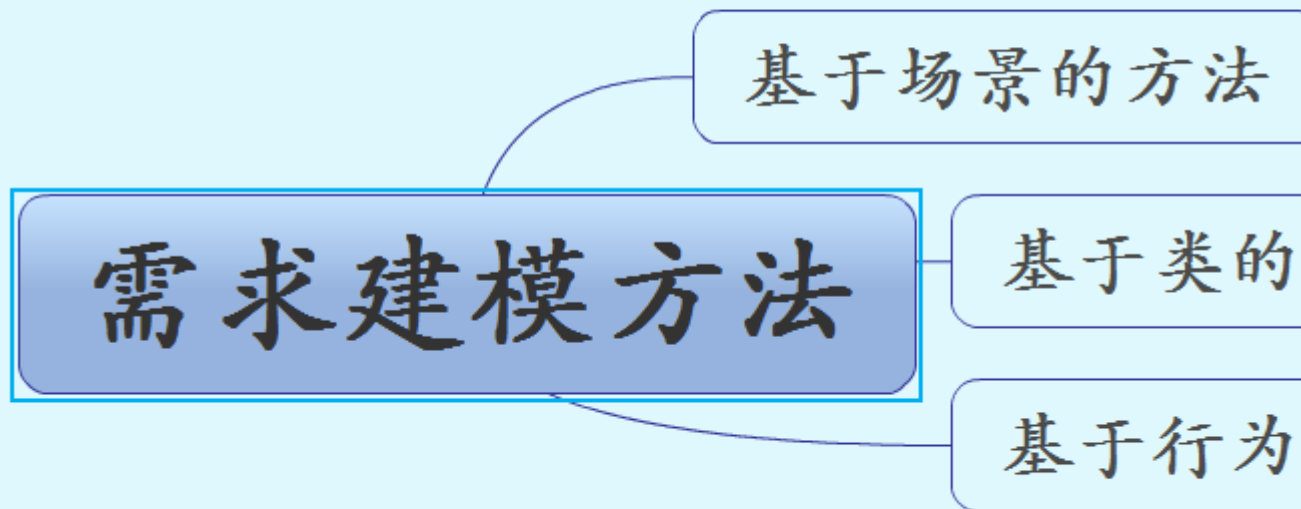


# outline

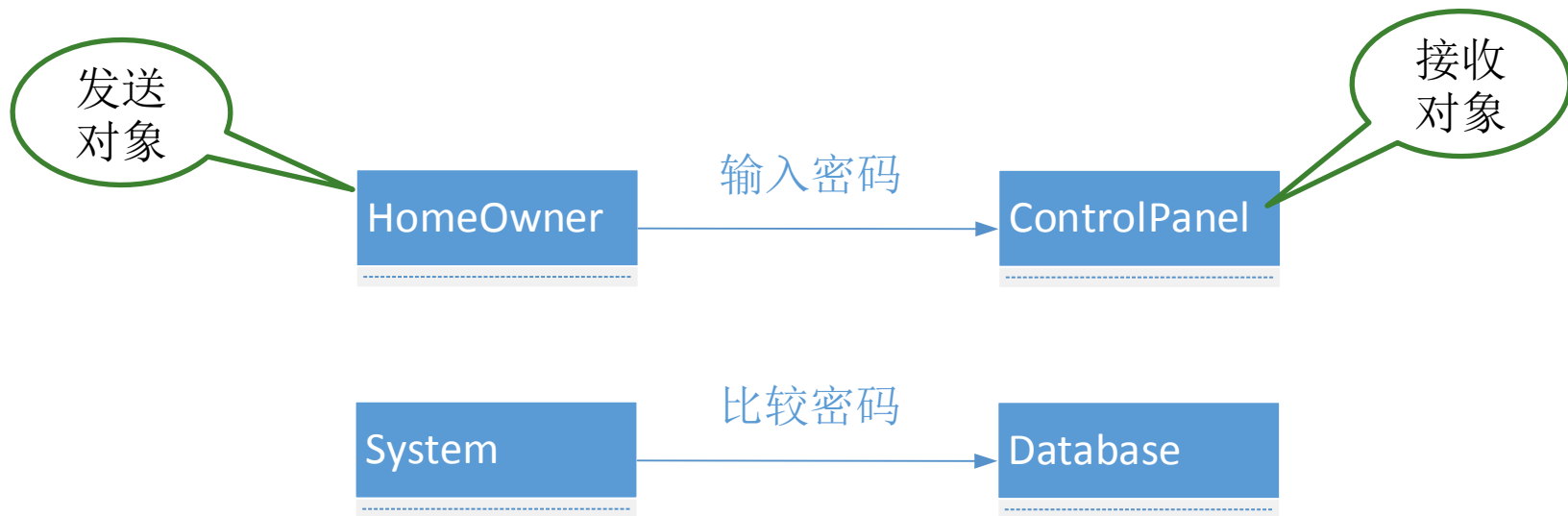


# 生成行为模型

- 行为模型显示了软件如何对外部事件做出响应。
- 生成模型的步骤：
  - 评估所有的用例，以保证完全理解系统内的交互顺序；
  - 识别驱动交互顺序的事件，并理解这些事件如何与特定的对象相互关联；
  - 为每个用例生成序列；
  - 创建系统状态图；
  - 评审行为模型以验证准确性和一致性。

# 识别用例事件

- 只要系统和参与者之间交换了信息就发生了事件
  - 确认每个事件的参与者
  - 标记交换的所有信息
  - 列出任何条件或限制
- “房主使用键盘键入4位密码。系统将该密码与已保存的密码相比较。”



# 状态表达

- 在行为建模中，须考虑两种不同的状态描述：
  - 系统执行其功能时每个**类的状态**
  - 系统执行其功能时从外部观察到的**系统状态**
- 类状态具有被动和主动两种特征
  - **被动状态**是某个对象所有属性的当前状态。
  - 一个对象的**主动状态**指的是对象进行持续变换或处理时的当前状态。
  - 事件使得对象从一个主动状态转移到另一个主动状态。

# 需求建模的模式

- **软件模式**是获取领域知识的一种机制，在遇到新问题时可以反复使用
  - 领域知识在同一应用领域中用于解决新问题
  - 通过模式获取的领域知识可借助模拟用于完全不同的应用领域
- 分析模式的最初创作者在需求工程工作中**发现**了模式
- 分析模式存储在一个仓库中
- 通过引用模式名将其整合到需求模型中