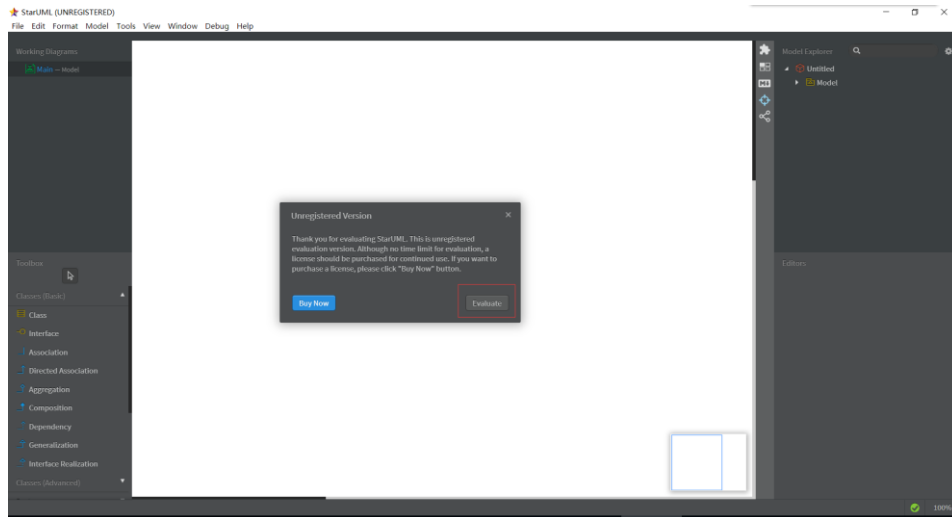


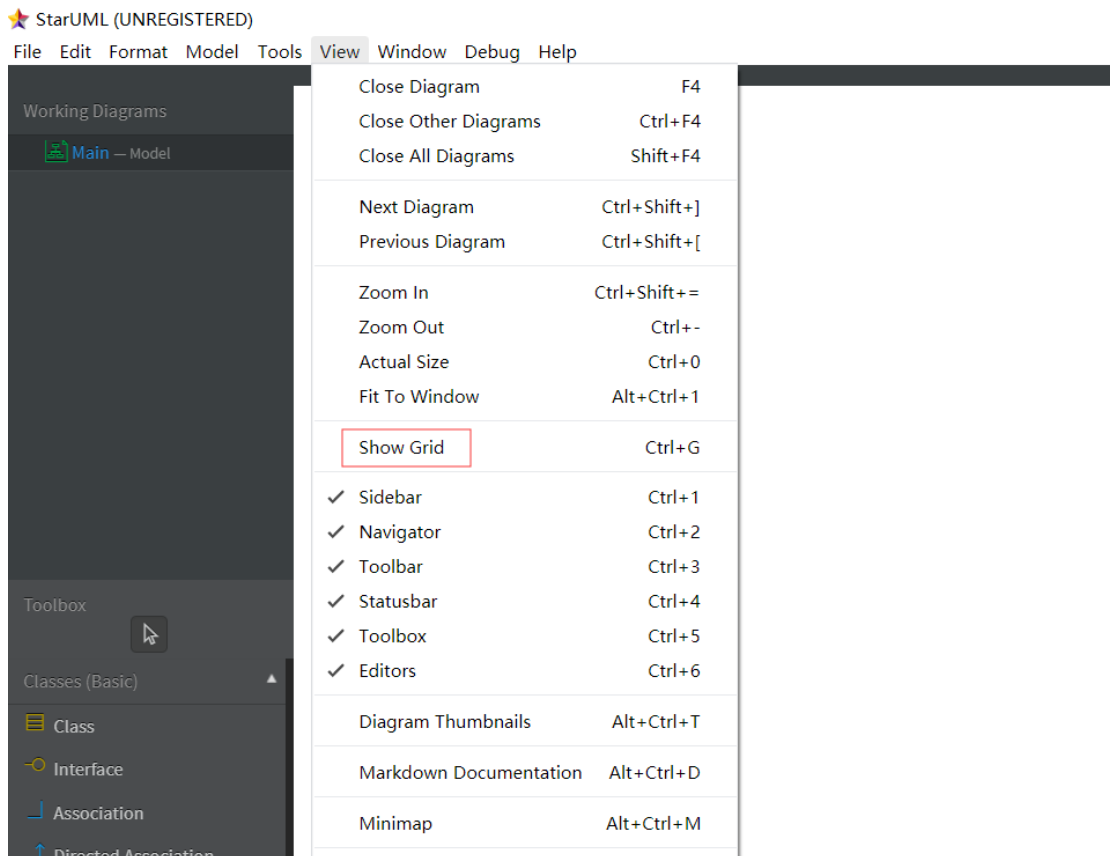
StarUML 使用教程

1 基础操作

(1) 打开软件后，选择评估模式-Evaluate

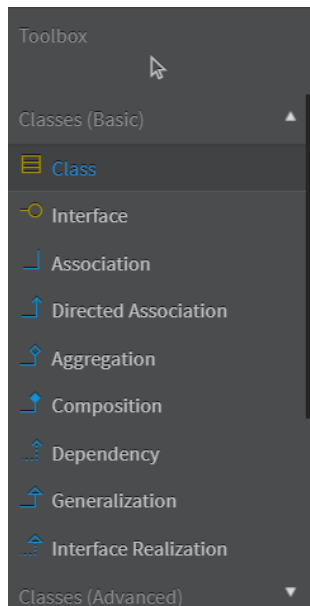


(2) 选择菜单栏 View 并取消 Show Grid 勾选状态以去除背景网格，方便截图

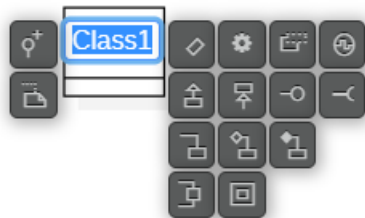


2 添加与操作类要素

(1) 鼠标点击左边 Toolbox 栏中的 Class 要素



(2) 在选中类要素的情况下，鼠标单击布局区域的空白处。类创建完成后，双击类要素的三个区域可以修改类名、属性和方法。

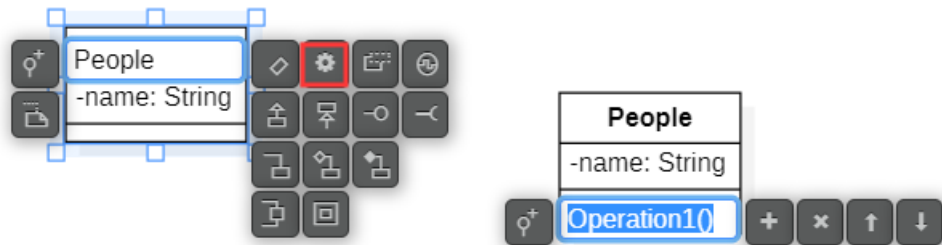


(3) 双击类名，单击右部第一个按钮添加属性。属性左边按钮选择属性的可访问性，右边按钮作用依次为添加另一个属性、删除属性、属性上移、属性下移。属性形式例子：**-name: String**

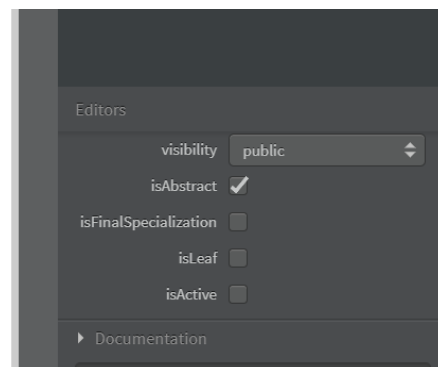
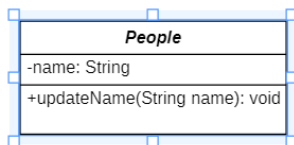


(4) 双击类名，单击右部第二个按钮添加方法。方法左边按钮选择可访问性，右边按钮作用依次为添加、删除、上移、下移。方法形式例子：

+updateName(String name): void

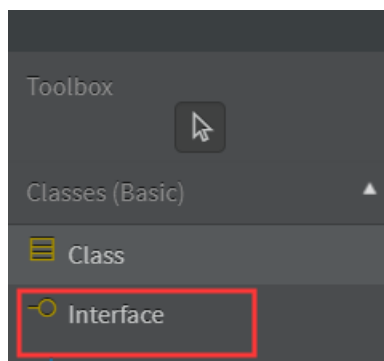


(5) 在界面右下 Editors 面板中，可以选择类的样式，这里只需要考虑通过 isAbstract 复选框来控制类是否为抽象类，抽象类的类名为斜体

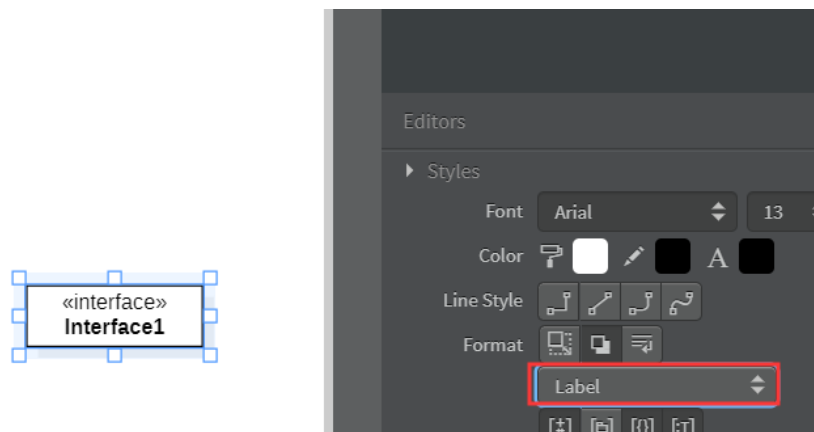


3 添加与操作接口要素

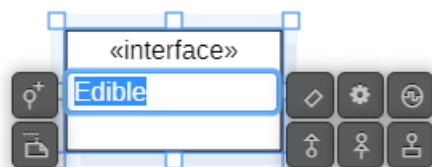
(1) 鼠标点击左边 Toolbox 栏中的 Interface 要素，单击布局界面空白处添加接口。



(2) 将接口的显示形式改为 Label 类型。

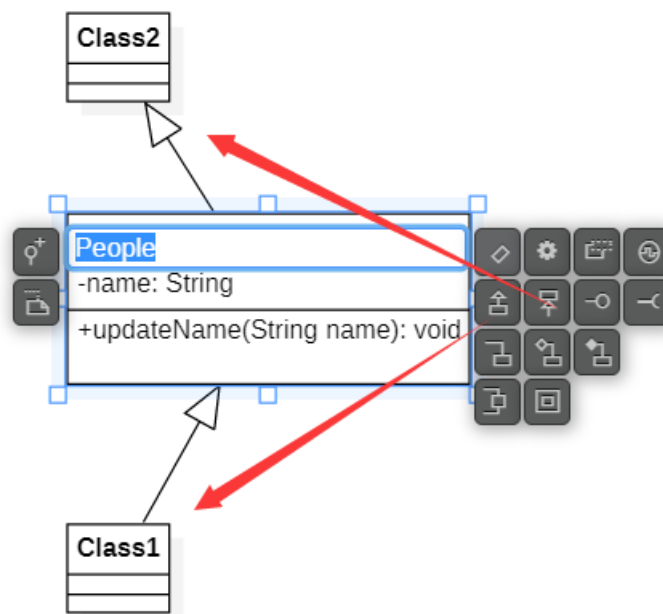


(3) 与类要素操作一样可以为接口添加成员。

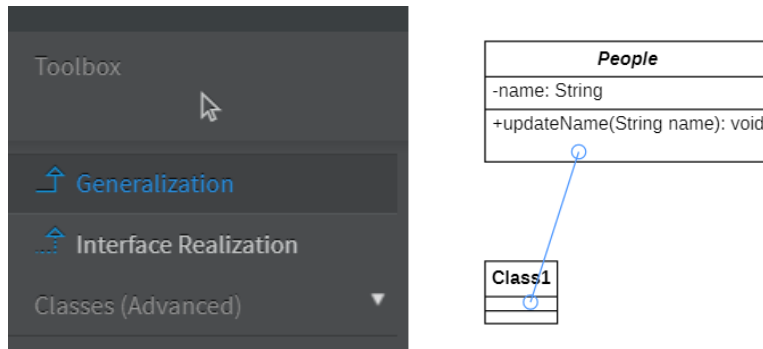


4 添加（父）子类或继承关系

(1) 双击类名，可以通过右边第二排前两个按钮添加类的子类和父类。

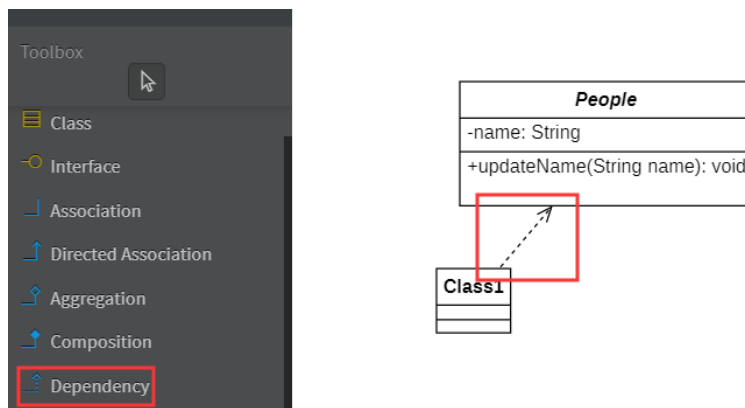


(2) 选中 ToolBox 中的继承(Generalization)或实现(Realization)关系，单击父类不松鼠标，并拖动到父类后放开鼠标。

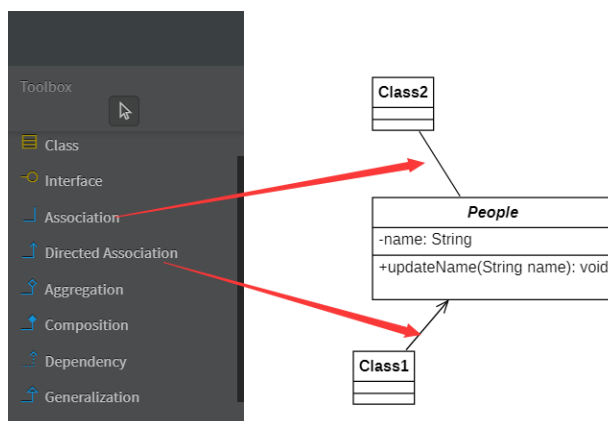


5 添加其他关系

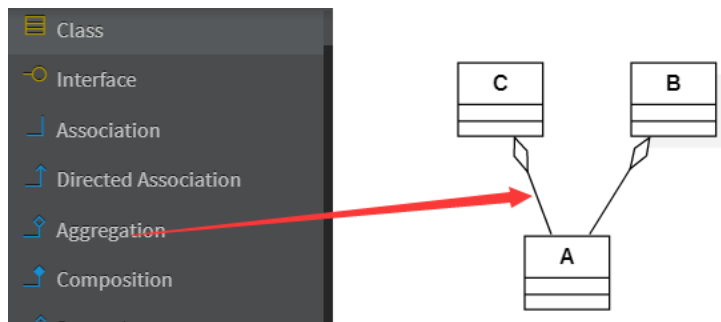
(1) 依赖关系采用虚线箭头，从依赖方指向被依赖的类



(2) 关联关系表示“有一个”关系，分有向和无向，若 A 类中有属性引用 B 类，B 类无属性引用 A 类则采用有向关联，否在采用无向关联



(3) 聚合关系表示整体和部分关系，部分可以被共享出去，采用空心菱形箭头，方向从部分指向（汇聚向）整体



(4) 组合关系也表示整体和部分关系，但部分不可以被共享出去，采用实心菱形箭头，方向从部分指向（汇聚向）整体

