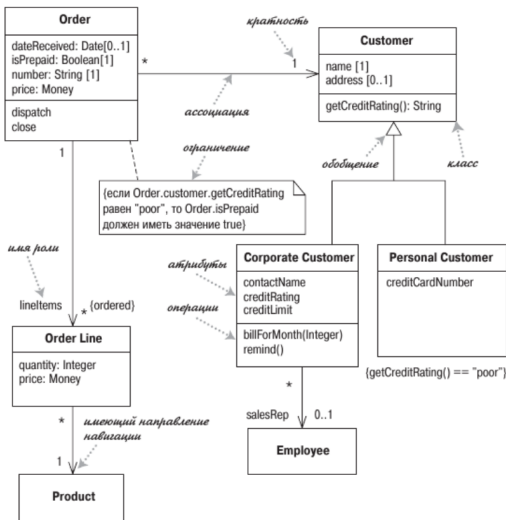


Практика 3: Практика по рисованию диаграмм

Юрий Литвинов
y.litvinov@spbu.ru

24.03.2022

Диаграмма классов



© М. Фаулер. "UML. Основы"

Частые ошибки

- ▶ Если есть ассоциация, то не надо рисовать поле
- ▶ Не надо писать над стрелками их смысл
 - ▶ Должны быть говорящие имена ролей (поля)
 - ▶ Либо комментарии
- ▶ Не путайте направления генерализаций
- ▶ Ромбик рисуется у «хозяина»
- ▶ Наследование от класса и реализация интерфейса — разные вещи
- ▶ Не надо старательно выписывать каждое поле и метод
- ▶ Обращайте внимание на синтаксис параметров и возвращаемого значения
- ▶ Старайтесь использовать множественность вместо классов-контейнеров

Диаграммы компонентов

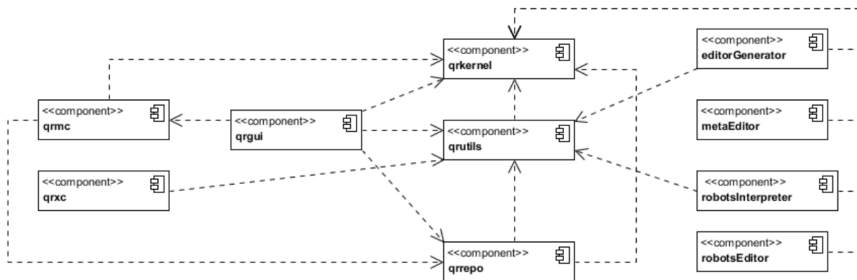
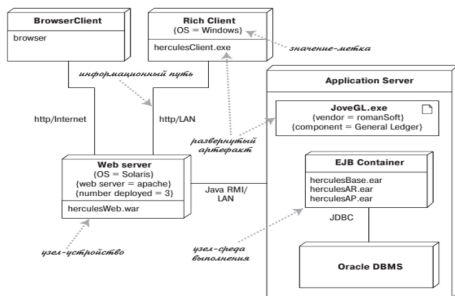


Диаграмма развёртывания UML

- ▶ Узлы — реальные (или виртуальные) устройства
- ▶ Связи — каналы данных между узлами (не компонентами)
- ▶ Связи подписываются протоколом



© М. Фаулер, UML. Основы

Задачи на пару

- ▶ Вспомнить запрос <https://goo.gl/MiyH8c>
- ▶ Задача 1: Построить *модель данных* разрабатываемого приложения в виде диаграммы классов
- ▶ Задача 2: Нарисовать диаграмму компонентов разрабатываемого приложения
 - ▶ То есть первое приближение архитектуры
- ▶ Задача 3: Нарисовать диаграмму развёртывания разрабатываемого приложения
- ▶ Пользоваться одним из CASE-инструментов с лекции
 - ▶ Расшарьте проект сразу, я буду комментировать по ходу
- ▶ Отчуждаемый результат — ссылка на проект с диаграммой в решение в MS Teams
 - ▶ Не забудьте расшарить
- ▶ В 16:50 встречаемся в общем чате и показываем пару решений