

Визуальное моделирование, UML

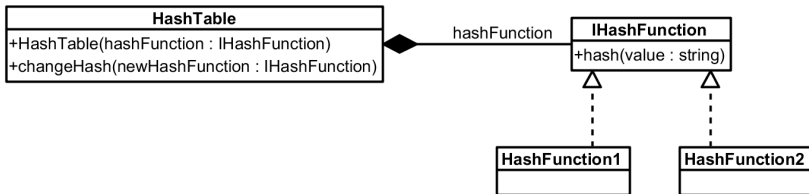
Юрий Литвинов
y.litvinov@spbu.ru

10.07.2023

Визуальное моделирование

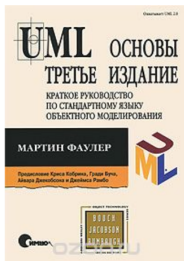
- ▶ Модели
 - ▶ Содержат меньше информации, чем код
- ▶ Метафора моделирования
 - ▶ Не более чем соглашение между разработчиками
- ▶ Цель моделирования
 - ▶ Каждая модель существует для кого-то и для чего-то
 - ▶ Модели как средства общения, как документация и как графические исходники

Пример модели



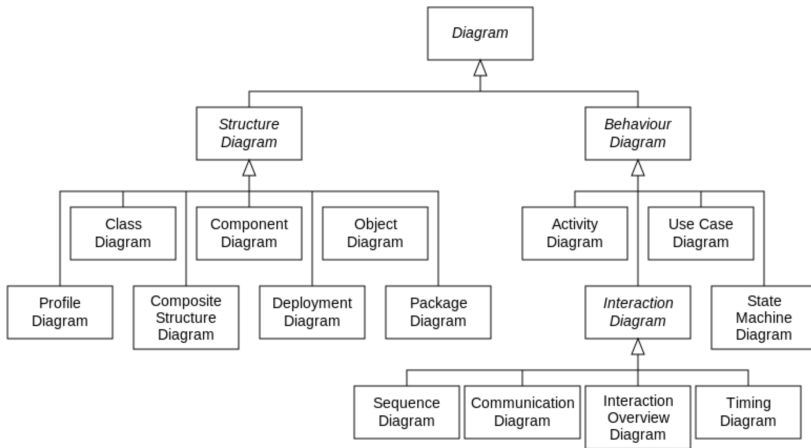
Unified Modeling Language

- ▶ Семейство графических нотаций
 - ▶ 14 видов диаграмм
- ▶ Общая метамодель
- ▶ Стандарт под управлением Object Management Group
 - ▶ UML 1.1 — 1997 год
 - ▶ UML 2.5.1 — декабрь 2017 года
- ▶ Прежде всего, для проектирования ПО

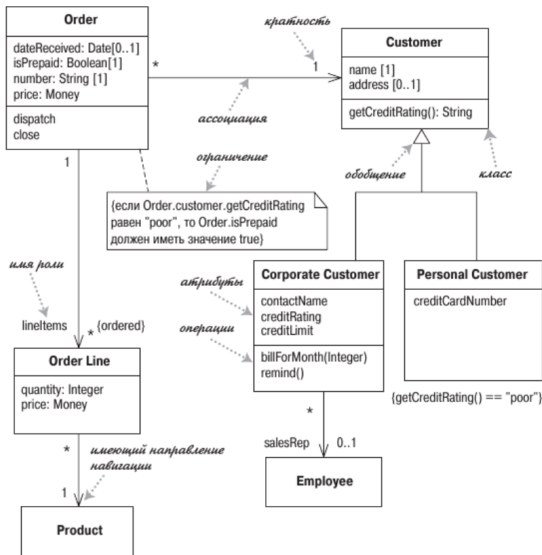


М. Фаулер, UML. Основы. Краткое руководство по стандартному языку объектного моделирования. СПб., Символ-Плюс, 2011. 192 С.

Диаграммы UML

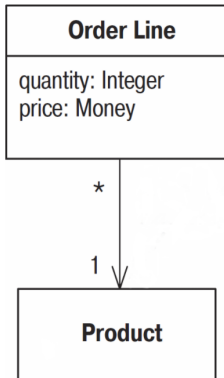


Диаграммы классов UML

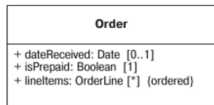


Как это связано с кодом

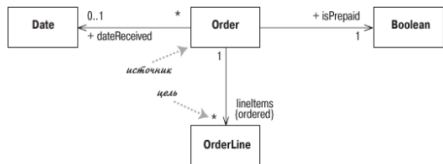
```
public class OrderLine {  
    private int quantity;  
    private Product product;  
    public int getQuantity() {  
        return quantity;  
    }  
    public void setQuantity(int quantity) {  
        this.quantity = quantity;  
    }  
    public Money getPrice() {  
        return product.getPrice().multiply(quantity);  
    }  
}
```



Свойства



Атрибуты



Ассоциации

Синтаксис:

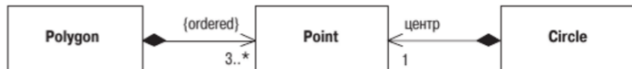
- ▶ видимость имя: тип кратность = значение по умолчанию {строка свойств}
- ▶ Видимость: + (public), - (private), # (protected), ~(package)
- ▶ Кратность: 1 (ровно 1 объект), 0..1 (ни одного или один), * (сколько угодно), 1..*, 2..*

Агрегация и композиция

Агрегация – объект “знает” о другом (не управляет его временем жизни, имеет на него ссылку)

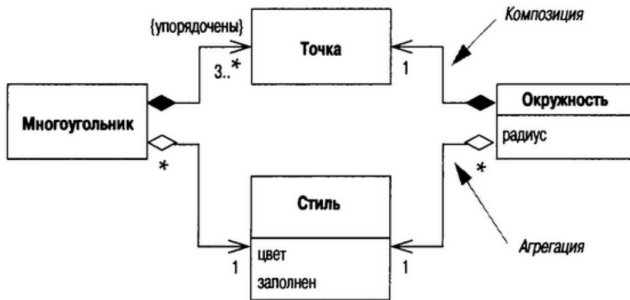


Композиция — объект владеет другим объектом (управляет его временем жизни, хранит его по значению или по указателю, делая delete)



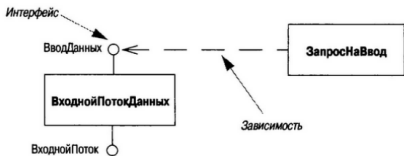
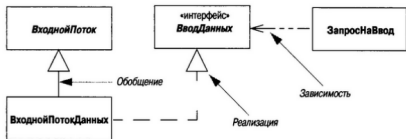
Уточнение обычной ассоциации, используется только если очень надо

Агрегация и композиция, пример

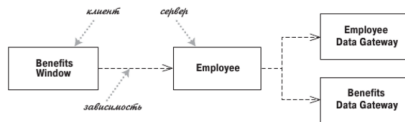


© М. Фаулер. "UML. Основы"

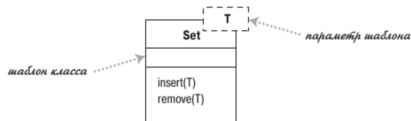
Интерфейсы



Зависимости

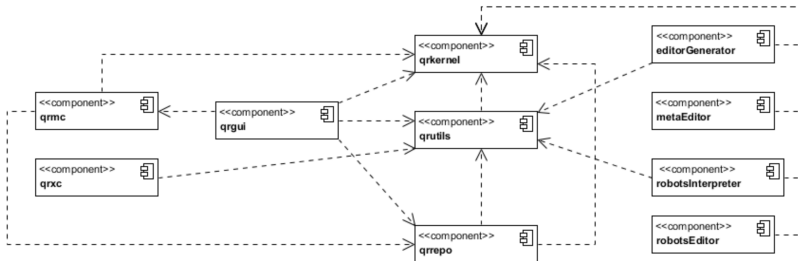


Шаблоны

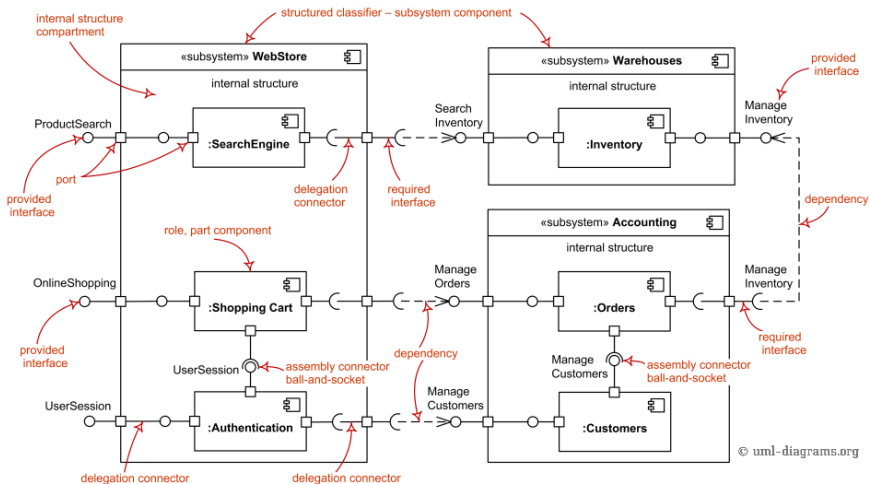


Диаграммы компонентов

Component diagrams



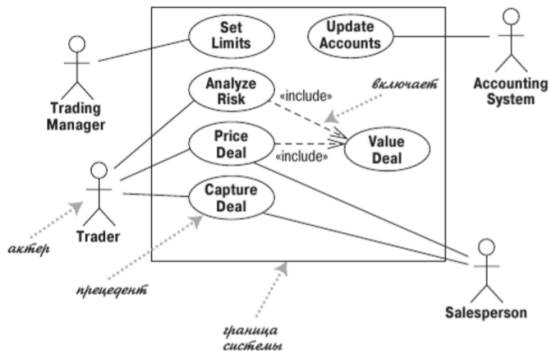
Более подробно



© <http://www.uml-diagrams.org>

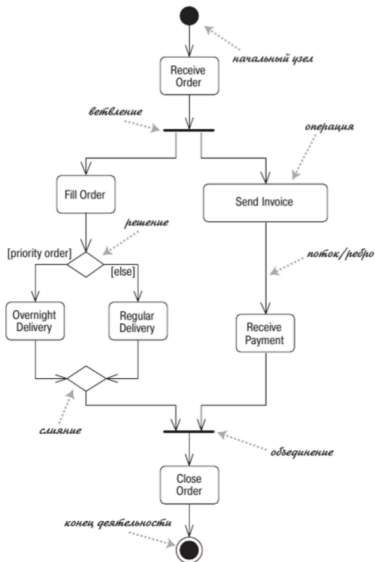
Диаграммы случаев использования

Use case diagrams



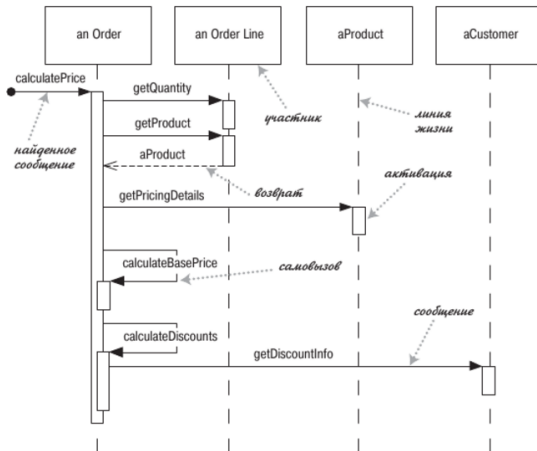
Диаграммы активностей

Activity diagrams



Диаграммы последовательностей

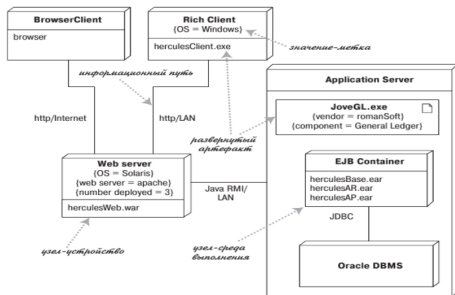
Sequence diagrams



Диаграммы развёртывания

Deployment diagrams

- ▶ Показывает отображение компонентов и физических артефактов на реальные (или виртуальные) устройства
- ▶ Бывает полезна на начальных этапах проектирования, даже до диаграмм компонентов



© М. Фаулер, UML. Основы

Примеры CASE-инструментов

- ▶ “Рисовалки”
 - ▶ Visio
 - ▶ Dia
 - ▶ SmartDraw
 - ▶ LucidChart
 - ▶ Creately
 - ▶ <http://diagrams.net/>
- ▶ Полноценные CASE-системы
 - ▶ Enterprise Architect
 - ▶ Rational Software Architect
 - ▶ MagicDraw
 - ▶ Visual Paradigm
 - ▶ GenMyModel
- ▶ Текстовые редакторы
 - ▶ <https://www.websequencediagrams.com/>
 - ▶ <http://yuml.me/>
 - ▶ <http://plantuml.com/>

Предметно-ориентированные языки

