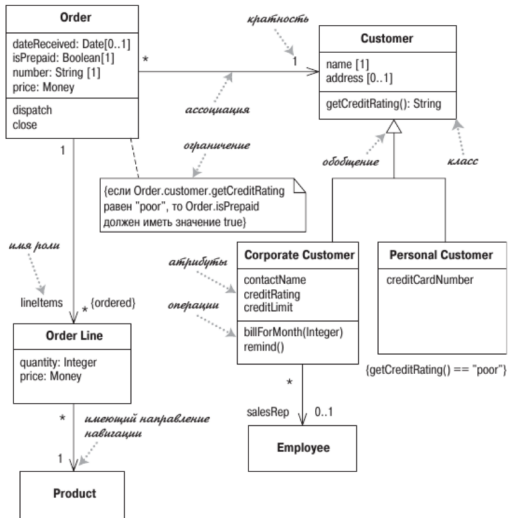


## Практика 3: Практика по рисованию диаграмм

Юрий Литвинов  
y.litvinov@spbu.ru

26.03.2024

## Диаграмма классов

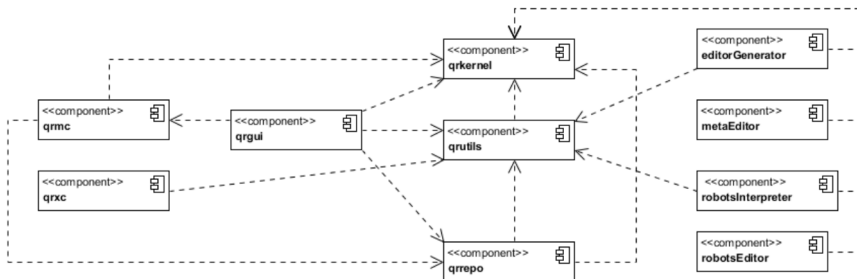


© М. Фаулер. "UML. Основы"

# Частые ошибки

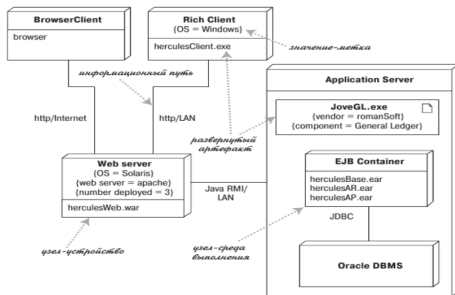
- ▶ Если есть ассоциация, то не надо рисовать поле
- ▶ Не надо писать над стрелками их смысл
  - ▶ Должны быть говорящие имена ролей (поля)
  - ▶ Либо комментарии
- ▶ Не путайте направления генерализаций
- ▶ Ромбик рисуется у «хозяина»
- ▶ Наследование от класса и реализация интерфейса — разные вещи
- ▶ 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