**统一：**表示一种通用的标准，它被OMG（Objcet Management Group对象管理组织）认可，成为软件工业界的一种标准。UML表述的的内容能被各类人员所理解，包括客户、领域专家、分析师、设计师、程序员、测试工程师及培训人员等。他们可以通过UML充分理解和表达自己所关注的那部分内容。

**建模：**即建立软件系统的模型。为说明建模的价值。

**语言：**表明它是一套按照特定规则和模式组成的符号系统，它用半形式化方法定义，即用图形符号、自然语言和形式语言相结合的方法来描述定义的。UML中的图，结构不同，但是是对同一领域的不同角度的观察。

**UML是统一建模语言，是一种可视化的面向对象建模语言，是一种用来对真实世界物理进行建模的标准标记，用图形方式表现典型的面向对象系统的整个结构。它的作用域不局限于支持面向对象的分析与设计，还支持从需求分析开始的软件开发的全过程。**

**UML的概念包括了UML语义（Semantics）和UML表示符（Notation）两个部分。UML语义定义了静态模型和动态模型。结构模型强调系统的对象结构，入对象的类、接口、属性和关系；行为模型关注的是系统对象的行为动作，如对象的方法、交互、协作和状态。UML表示符为开发者或开发工具使用这些图形符号和文本语法为系统建模提供了标准。重要内容由9种图来定义，包括用例图、类图、对象图、状态图、构件图、部署图、协作图、交互序列图、活动图。**

**UML是一种语言**

语言提供了用于交流的词汇表和在词汇表中组合词汇的规则，而建模语言的词汇表和规则注重于对系统进行概念上和物理上的描述

**UML是一种用于可视化语言**

UML不仅只是一组图形符号。确切地讲，UML表示法中的每个符号都有明确语义。一个开发者可以用UML绘制一个模型，而另一个开发者可以无歧义地解释这个模型

**UML是一种可用于详细描述的语言**

UML适于对所有重要的分析、设计和实现决策进行详细描述，这些是软件密集型系统在开发和部署时所必需的。

**UML是一种用于构造的语言**

UML不是一种可视化的变成语言，但用UML描述的模型描述的模型可与各种编程语言直接相关联。这意味着一种可能性，即可把用于UML描述的模型映射成语言甚至映射成关系数据库的表或面向对象数据库的持久存储。对一个事物，如果表示为图形方式最为恰当，则用UML，而如果表示为文字方式最为恰当，则用编程语言。

**UML是一种用于文档化的语言**

UML适于建立系统结构及其所有细节的文档。UML还提供了用于表达需求和用于测试的语言。此外，UML提供了对项目计划活动和发布管理活动进行建模的语言

面向对象建模语言最早出现在20世纪70年代中期。从1989年到1994年数量从10种增加到五十多种但是由于用户没有能力区别不同语言之间的差别，因此很难找到一种合适其应用特点的语言，其次建模语言各有特色，极大妨碍了用户之间的交流。因此，需要统一建模语言。

1994年10月Grady Booch和Jim Rmbaugh致力于统一建模语言，他们将Booch 1993和OMT-2统一，并在1995年10月发布了第一个公开版本UM0.8。

1995年OOSE创始人Jacobson加盟到这一工作中。经过Booch，Rumbaugh和Jackbson的努力，在1996年6月和10月分别发布了两个新版本UML0.9和UML0.91,并将UM改名为UML。

1996年UML的开发者倡议成立了UML成员协会，当时成员有DEC、HP、I-Login、IBM，ICON等。这一机构对UML1.0及UML1.1的定义和发布起了重要的促进作用。

1996年10月，UML获得工业界、科技界和引用界的广泛支持，七百多家公司采用UML作为建模语言。1996年底UML成为可视化建模语言事实上的工业标准。

1997年11月17日OMG采用UML1.1作为面向对象技术的标准建模语言。UML代表了面向对象方法的软件开发技术的发展方向，具有巨大的市场前景，也具有重大的经济价值和国防价值。11月4日UML被OMG采纳从此不断修订，此后产生UML1.2、UNM1.3和UML1.4版本

2000年UML1.4在语义上添加了动作语言的定义，使得UML规格说明在计算上更加完整

2005年UNM2.0规范形成，定义了许多可视化语法，特别是元模型的定义，至此代表早期思想的、融合的UML已呈现在人们面前。至今最新版本为2.1，