子系统《subsystem》分解原则

集成通信图（描述所有用例）

复合（即组合）/聚合子系统

子系统组织准则

* 地理位置准则
* 客户端/服务准则：两者分属不同子系统
* 用户交互准则：让用户交互对象位于独立的子系统中
* 外部对象接口准则：一个外部现实世界对象应该只与一个子系统之间存在接口
* 控制范围准则

几种常见的子系统：客户端、用户交互、服务、控制、协调者、输入/输出