软件产品线(software product line, SPL)：包含一组相似的软件系统

软件产品线工程(SPL engineering)：涉及SPL中一组软件系统的需求、体系结构和构件实现，从中可派生并配置出各种软件产品

基于UML的产品线软件工程(product line UML-based software, PLUS)：在COMET的基础上对每种建模视图增加了可变性维度

SPL工程的软件过程模型包含2个主要过程：

* SPL工程(也称领域工程)：开发SPL的多视图模型、体系结构以及可复用构件(称作核心资产)，将它们保存在产品线资产库(product line repository)
* 软件应用工程：一个软件应用的多视图模型是从SPL多视图模型中派生的。用户从SPL中挑选所需特征，进行一定的调整和裁剪，得到一个应用体系结构。

用例建模：确定核心用例《kernel》、可选用例《optional》、可替换用例《alternative》

特征建模（核心）：描述SPL的可变性，确定共性特征《common feature》、可选特征《optional feature》、可替换特征《alternative feature》、先决特征《prerequisite feature》。确定各特征的依赖关系。多个可选特征可组合成一个特征组。

分析建模：每个类都用两个构造型描述：原本的角色构造型和描述可变类型的复用构造型。根据类复用特性，使用构造型《kernel》、《optional》、《default》、《variant》分类。

动态建模：使用演化动态分析(evolutionary dynamic analysis)的迭代性策略。从核心系统(kernel system) （仅包含核心对象(kernel object)）开始。

设计可变类(variable class)主要考虑2种方法：特化(specialization)和参数化(parameterization)。

状态机建模：可变性通常用参数化实现。

设计建模：