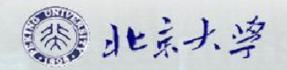
关于UML的图—模型表达工具

一、UML为不同抽象层提供了6种可对系统静态部分建模的

图形工具:

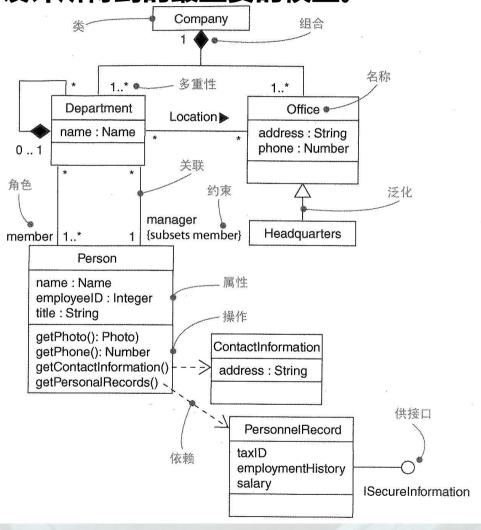
- ① 类图;② 构件图;③ 组合结构图;
- ④对象图;⑤部署图;⑥制品图。

可将系统的静态方面看作是系统相对稳定的骨架的表示,正如房屋的静态方面是由墙、门、窗、管子、电线等事物的布局组成一样



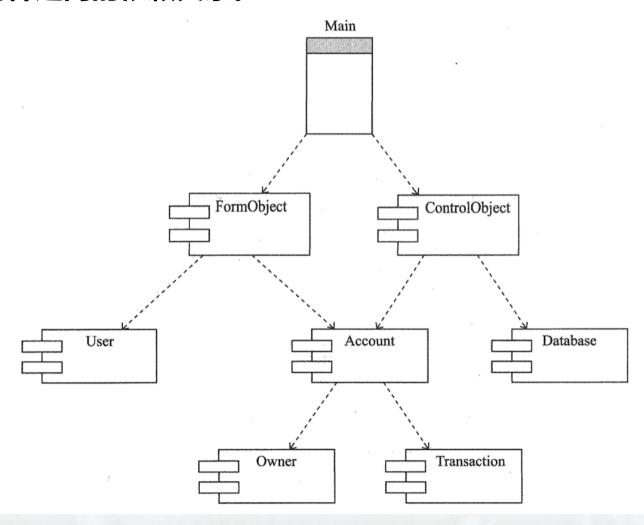
①类图:

类图显示了类(及其接口)、类的内部结构以及与其他类的联系。是面向对象分析与设计所得到的最重要的模型。

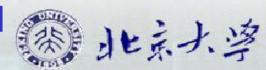


多北京大学

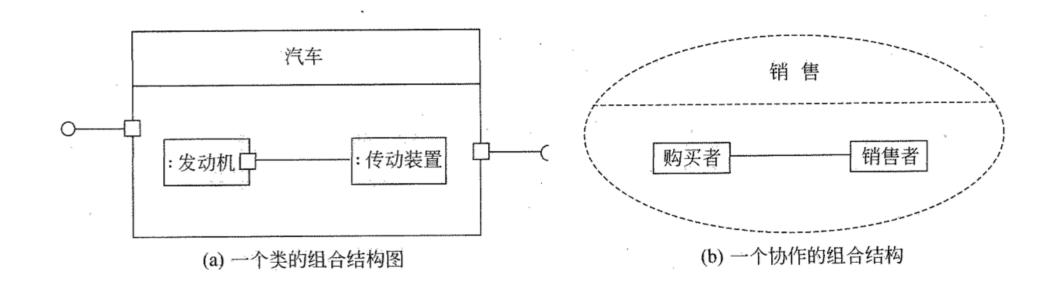
②<mark>构件图</mark>:在转入实现阶段之前,可以用它表示如何组织构件。构件图描述了 构件及构件之间的依赖关系。



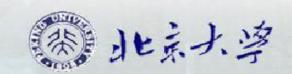
构件图示例:银行储蓄系统的构件图



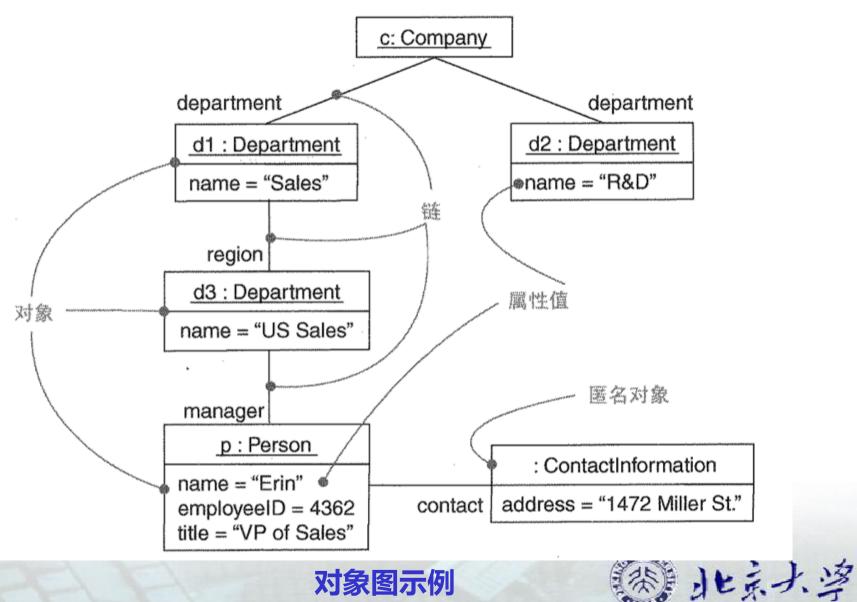
③组合结构图:展示了类或协作的内部结构。



组合结构图示例

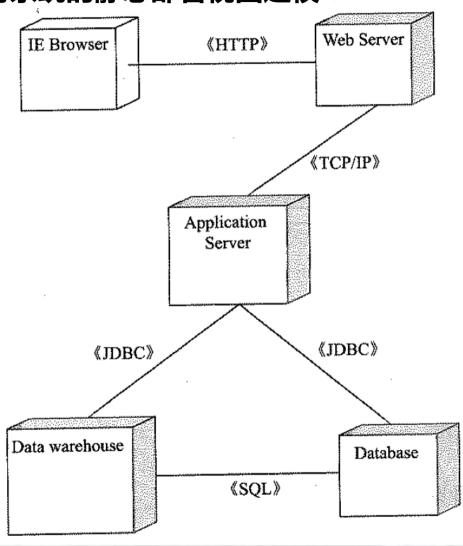


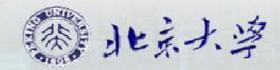
④对象图:展示了一组对象以及它们之间的关系。用对象图说明在类图 中所发现的事物的实例的数据结构和静态快照。



对象图示例

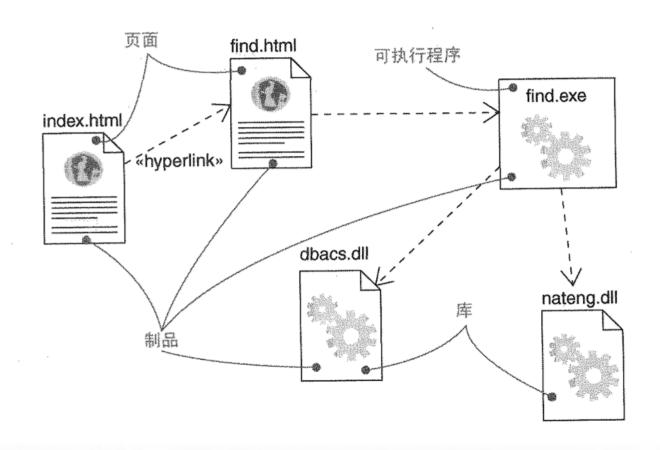
⑤<mark>部署图</mark>:部署图展示运行时进行处理的结点和在结点上生存的制品的配置。 部署图用来对系统的静态部署视图建模 .



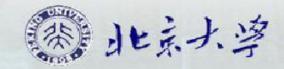




⑥制品图:展示了一组制品以及其间依赖关系。利用制品图可以对系统的静态实现视图建模。



制品图示例





二、UML为不同抽象层提供了7种可对<mark>系统动态部分</mark>建模的图形 工具:

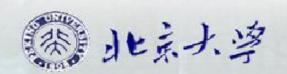
①用况图; ②状态图

③活动图; ④顺序图

⑤通信图; ⑥交互概观图

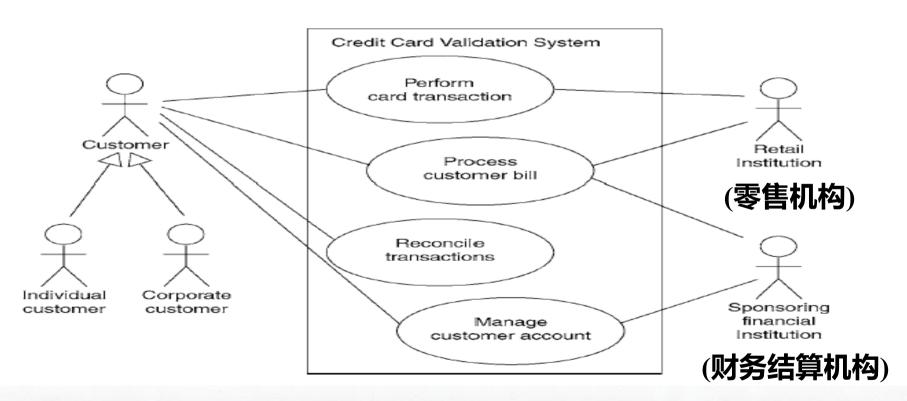
⑦定时图

可将系统的动态方面看作是 对系统变化部分的表示。正 如房屋的动态方面包含了气 流和人在房间中的走动一样

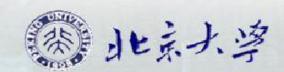




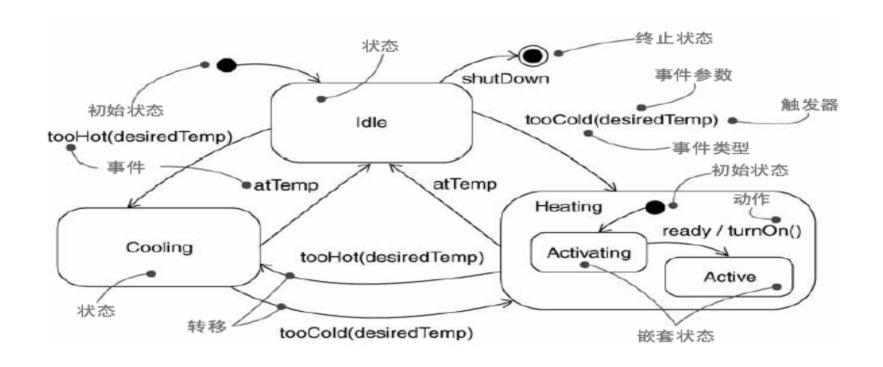
①用况图: 系统的需求模型,用况图是表现一组Use cases、Actors以及它们之间关系的图。



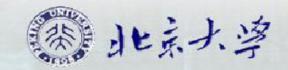
用况图示例



②<mark>状态图</mark>:当对象的行为比较复杂时,可用状态图作为辅助模型描述对象的状态及其状态转移,从而更准确地定义对象的操作。



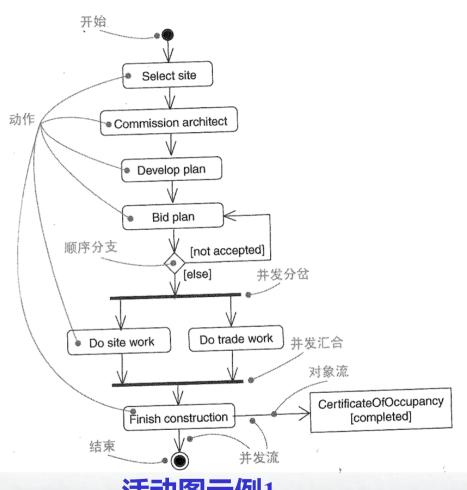
状态图示例



③活动图:注重从活动到活动的控制流,可用来描述对象的操作流程, 也可以描述一组对象之间的协作行为或用户的业务流程。

Customer @

Request product



Process order

Pull materials

Ship order

Bill customer

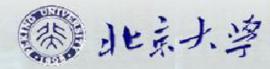
Pay bill

Close order

Sales .

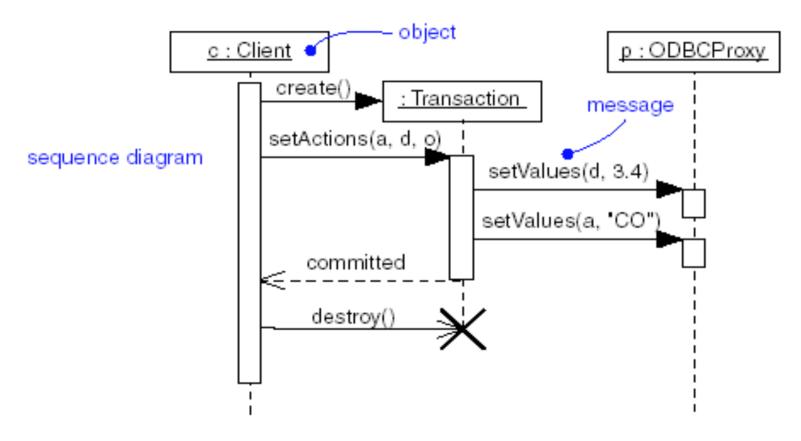
活动图示例1

活动图示例2

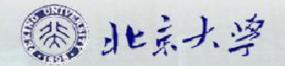


Warehouse 4

④顺序图:注重于消息的时间次序。可用来表示一组对象之间的交互情况。



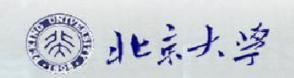
顺序图示例

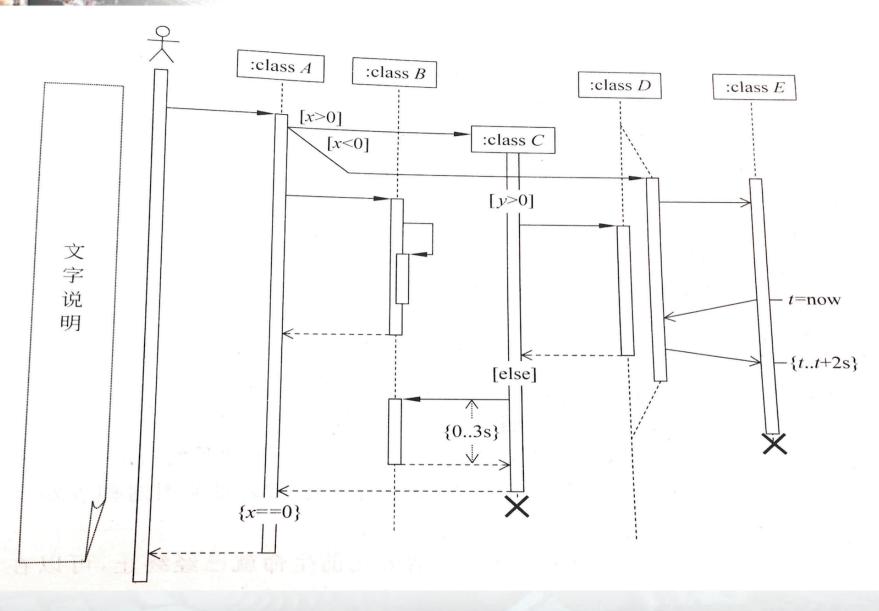




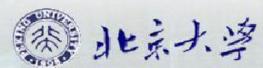
带参与者的顺序图画法说明:

早期的文献还支持在顺序图中表示系统边界和参与者。Jacobson 方法^[23]在文字描述和图中的对象之间画一条系统边界,用内部涂为阴影的长条表示。这有利于看清系统内部的对象与外部的界限,而且便于表示系统与外部发生的交互。Booch 方法^[6]也在顺序图的一侧画一个长条,并在它的上方画一个参与者符号。于是这个长条既表示了参与者的行为,也能显示系统内部的对象与外部事物之间的界限。UML1 基本上采用了 Booch 的表示法,如图 9.6 所示。UML2 淡化了对这些内容的表示,在它给出的顺序图的例子中,系统边界和参与者都看不到了。原因是 UML2 把系统边界以外的参与者和系统内部的对象同等看待,都作为一条生命线,所以在表示法上就看不出它们之间有什么区别了。从实用的角度看,区分系统边界以外的参与者和系统内部的对象,对大部分软件系统开发是有意义的。因此我们建议:只要建模工具能够支持,则应尽可能采用顺序图的这种传统风格。

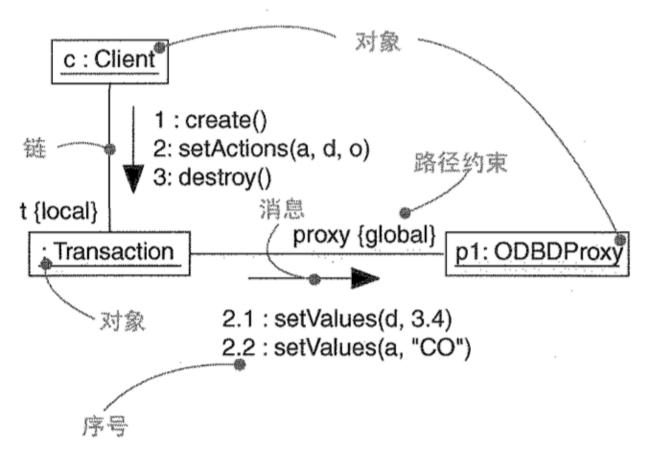




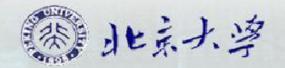
带参与者的顺序图例子



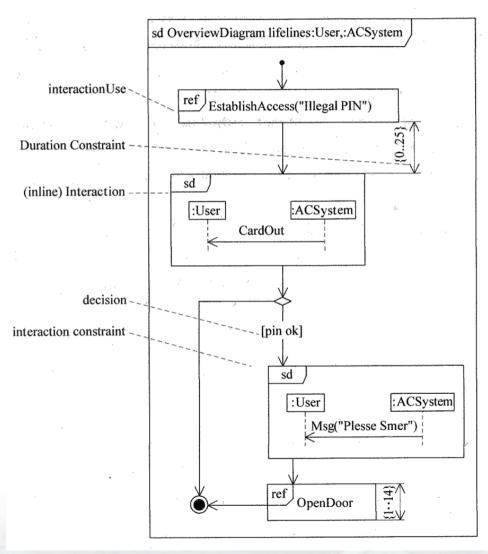
⑤ 通信图:注重于收发消息的对象的组织结构。可用来表示一组对象之间的交互情况。



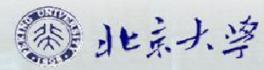
通信图示例



⑥交互概观图:用于描述系统的宏观行为,是活动图和顺序图的混合物。

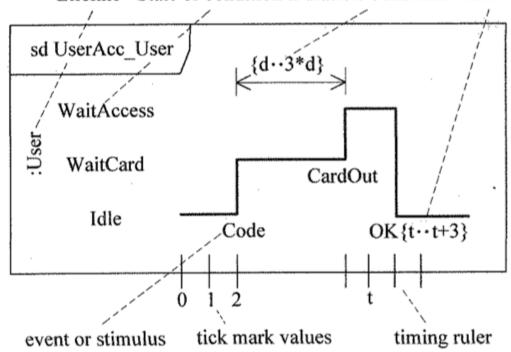


交互概览图示例

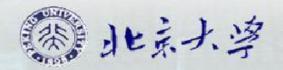


②<mark>定时图</mark>:用于表示交互,它展现了消息跨越不同对象或角色的实际时间,而不仅仅关心消息的相对顺序。

Lifeline State or condition Duration Constraint time constraint



定时图示例



对"自底向上"的设计思想交流来讲:

- - 提供了表达系统结构模型和行为模型的图形化工具

