**Рассмотрим более детально, какие именно структуры нужно**

**моделировать и зачем.**

**Часто используют следующие структуры:**

1. Структура связей между объектами во время выполнения программы;
2. Структура хранения данных;
3. Структура программного кода;
4. Структура компонентов в приложении;
5. Структура сложных объектов, состоящих из взаимодействующих частей;
6. Структура артефактов в проекте;
7. Структура используемых вычислительных ресурсов.

Данные структуры не являются независимыми, они связаны друг с другом), *но они соответствуют сложившейся практике разработки приложений*, поскольку позволяют фиксировать основные решения, принимаемые в процессе проектирования и реализации.

В этом разделе мы кратко обсудим назначение

перечисленных структур и укажем средства UML, предназначенные

для их моделирования.