

OOAD第九章

1. 系统操作、交互图和用例实现

用例实现

描述某个用例基于协作对象如何在设计模型中实现

设计者能够描述用例的一个或多个场景的设计，每个设计都成为用例实现

UML图是描述用例实现的常用语言

用例是用例实现的首要输入

用例指出了SSD中所示的系统操作（系统事件）

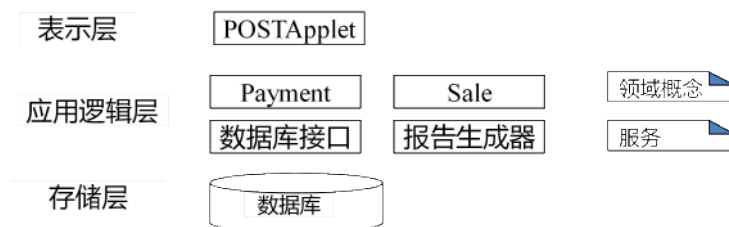
系统操作可以成为输入到领域层交互图的控制器中的起始消息

领域层交互图阐述了对对象如何交互以完成所需任务——用例实现

（系统顺序图和顺序图不是一个东西！！）

顺序图（时序图）是交互图的一种

系统顺序图（SSD）



迭代开发的一个优点是它在方案设计和系统构造阶段自然地支持新的分析和设计结果的发现