

实验课3：顺序图、设计类图

实验课3：顺序图、设计类图

实验任务

具体步骤

1. `makeNewSale()`
2. `enterItem()`
3. `endSale()`
4. `makePayment()`
5. 完整的设计类图

实验任务

1. 阅读附件“UML和模式应用-基于职责分配设计对象.pdf”第17章的内容，理解其中介绍的面向对象设计方法GRASP，这与我们在课堂上讲解的方法是类似的、一致的。
2. 仔细阅读18.1 ~ 18.4章节的案例设计，并跟随它的设计思路，动手设计超市POS机系统案例中的“处理销售”用例，具体而言，对该用例的系统顺序图中的4条消息的处理进行设计，即：
`makeNewSale()`, `enterItem()`, `endSale()`, `makePayment()`，画出反映设计过程的完整顺序图和设计类图。

具体步骤

1. `makeNewSale()`

阅读P236：如何设计 **`makeNewSale`**的内容

参考图18-6的顺序图，画出该顺序图

2. `enterItem()`

阅读P237：如何设计 **`enterItem`**的内容

参考图18-7的通信图，将它转换为顺序图，并合并到上一步的顺序图中。

3. `endSale()`

阅读P240：如何设计 **`endSale`**的内容

参考图18-9及18-10的通信图，将它转换为顺序图，并合并到上一步的顺序图中。

4. `makePayment()`

阅读P243：如何设计 **`makePayment`**的内容

参考图18-13及18-15及18-16的通信图，将它转换为顺序图，并合并到上一步的顺序图中。

5. 完整的设计类图

画出完整的最终设计类图，参见P247图18-17

End.