



### UML的设计目标

- ◆运用面向对象概念来构造系统模型
- ◆建立起从概念模型直至可执行体之间明显的对应关系
- ◆着眼于那些有重大影响的问题
- ◆创建一种对人和机器都适用的建模语言
- ◆UML为软件系统建立一个供项目组全体成员共享的模型,成为 软件开发人员沟通与交流的工具
- ◆不是软件开发过程和开发方法
- ◆提供一种标准表达方式



#### UML版 本

- ◆1997年被OMG接收为标准建模语言
  - **◆**1.0**−**1.5 (2003)
  - 2.0 (2004) -2.5 (2013)
- ◆1999年的UML1.3是目前广泛使用的版本
- ◆UML建立在三大方法(Booch, OMT, OOSE)的基础之上
- ◆Unified: 统一多个工种人员的交流、融合多种流派的做法,贯通多种类型的工作内容
- ◆Modeling:直观表达和详细描述面向对象的分析设计内容,并基于这些内容形成文档和代码
- ◆Language:一套不断完善和扩展的语法和语意规则





### 主要模型图

- ◆用例图
- ◆静态图 (类图,对象图,包图)
- ◆ 行为图 (状态图, 活动图)
- ◆ 交互图 (序列图, 合作图)
- ◆实现图(构件图,配置图)





#### 软件结构4+1视图



关注软件代码的静态 组织与管理

#### 逻辑视图

场景

开发视图

进程视图

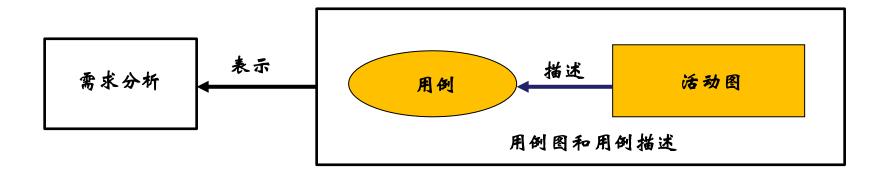
物理视图

描述设计的并发和 同步等特性,关注 系统非功能性需求

对系统中的重要活动的抽象, 使四个视图有机地联 系起来 描述软件和硬件的映射问题, 关注系统非功能性需求(性能、可靠性等)



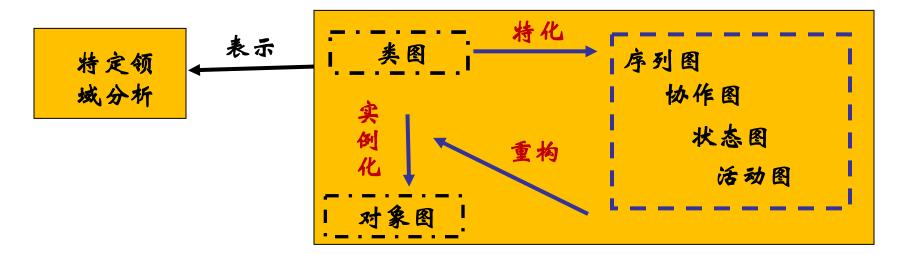






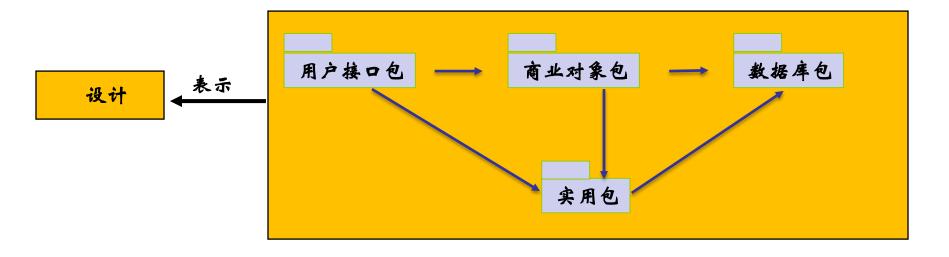






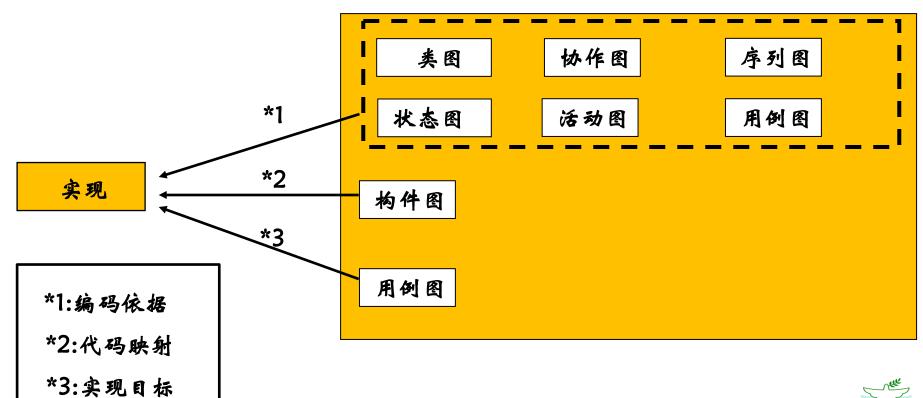
















## 自外而内逐步求精

