

UML 综述





- ◆ 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





- ◆ 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



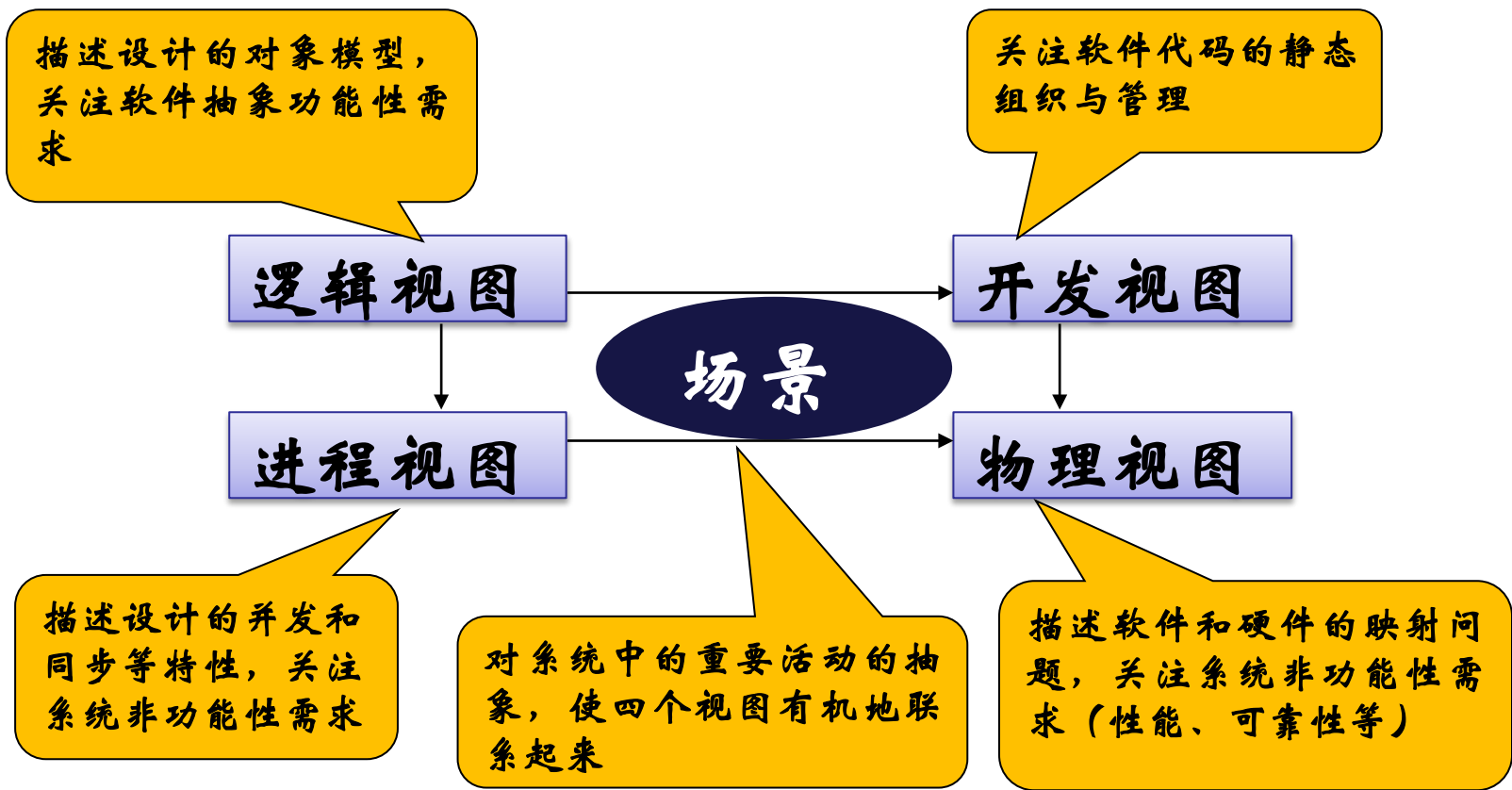


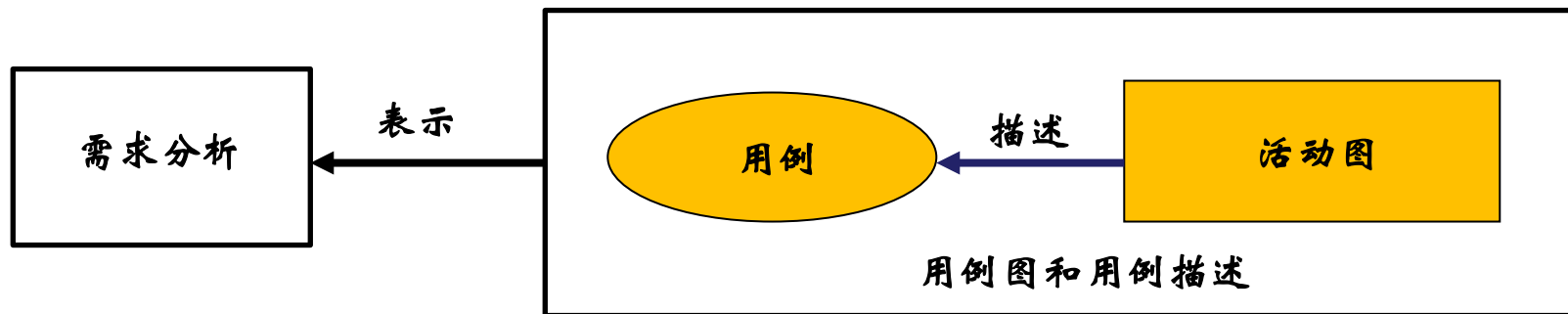
- ◆ 用例图
- ◆ 静态图（类图，对象图，包图）
- ◆ 行为图（状态图，活动图）
- ◆ 交互图（序列图，合作图）
- ◆ 实现图（构件图，配置图）

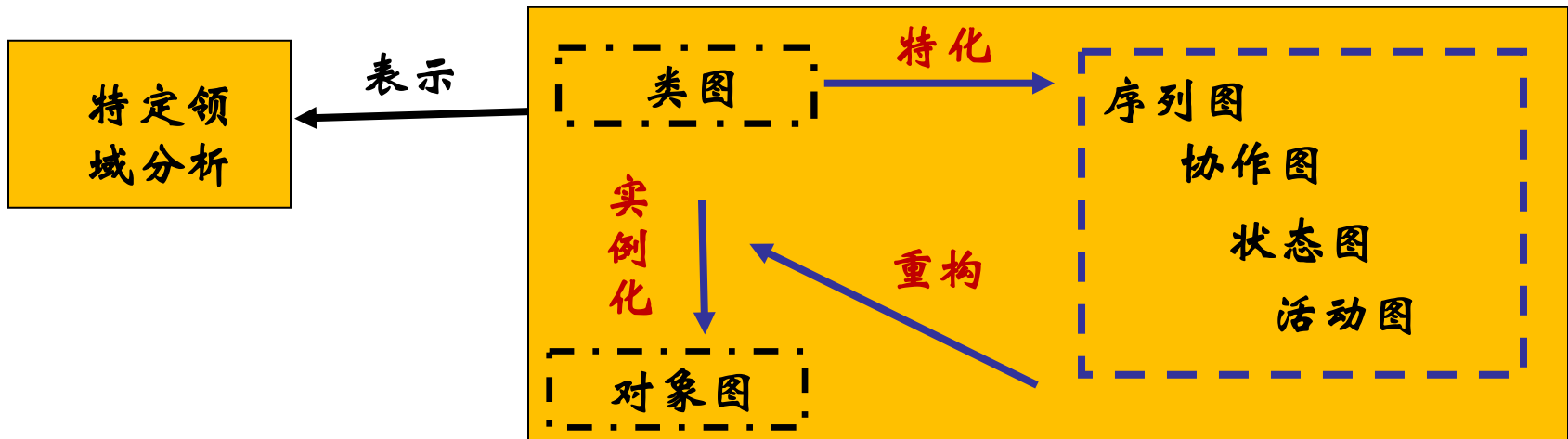


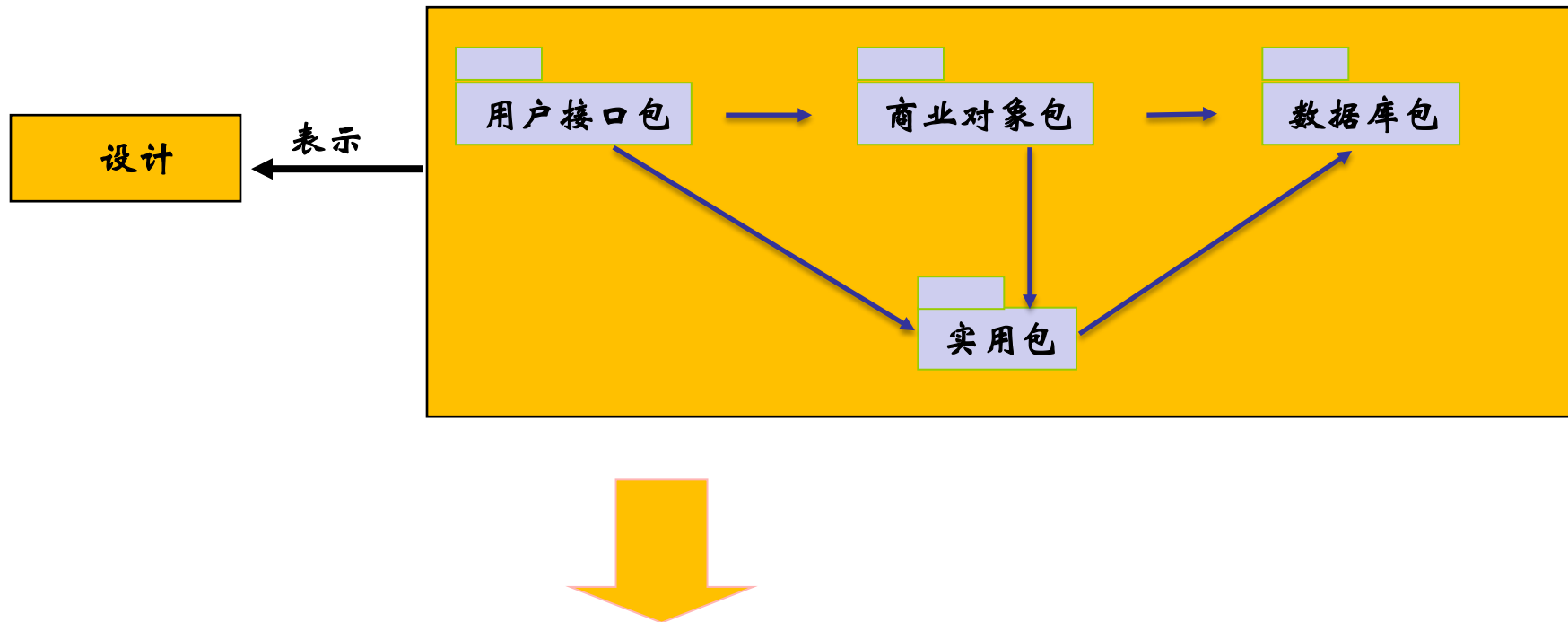


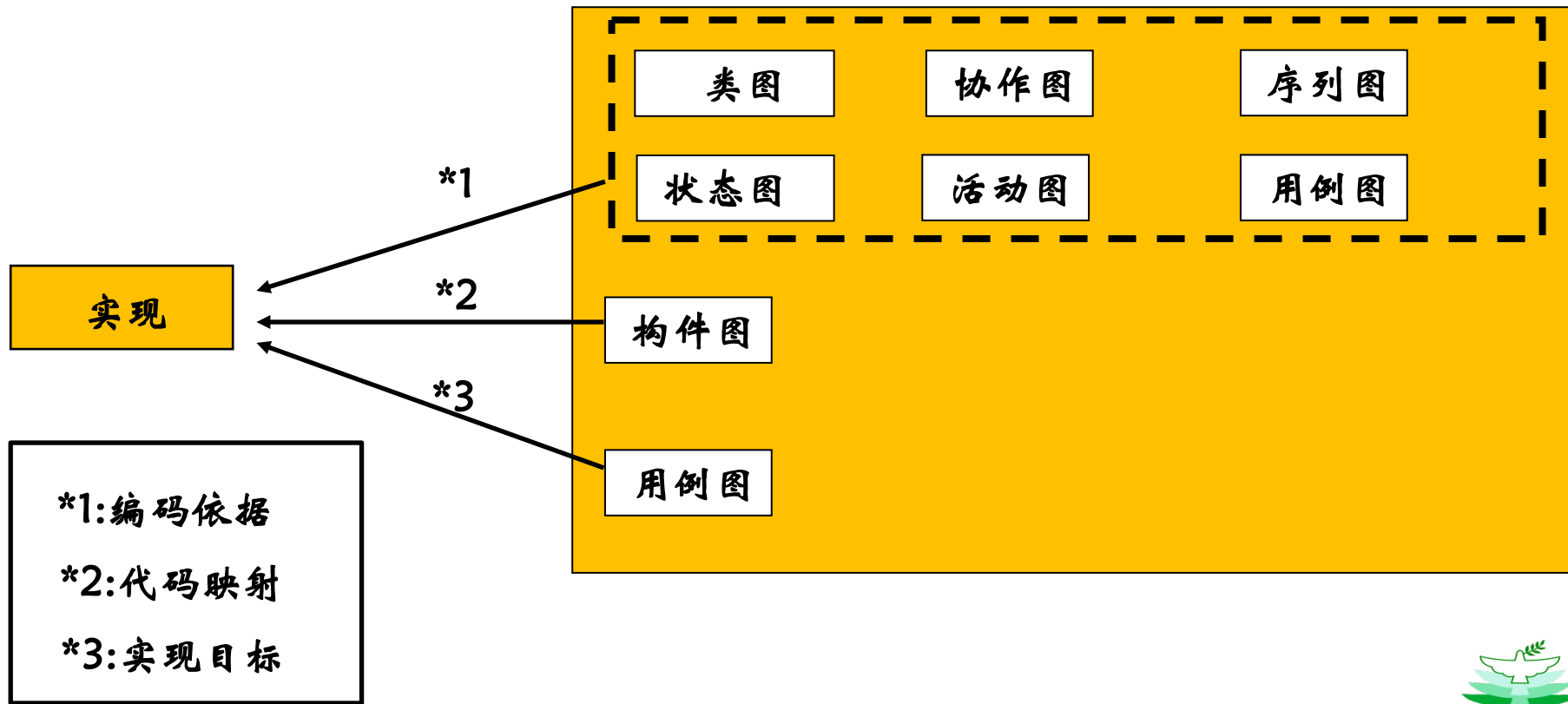
软件结构4+1视图





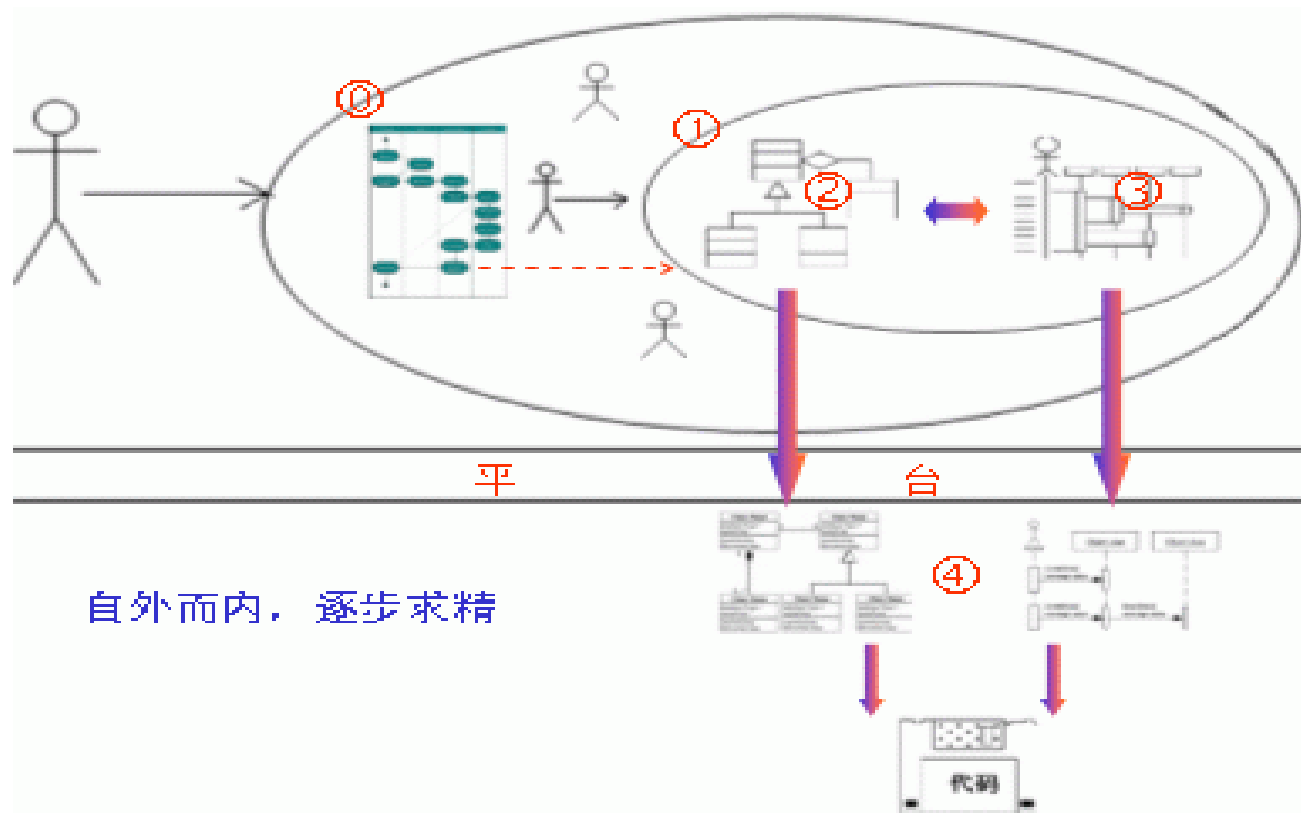








自外而内逐步求精



再见

