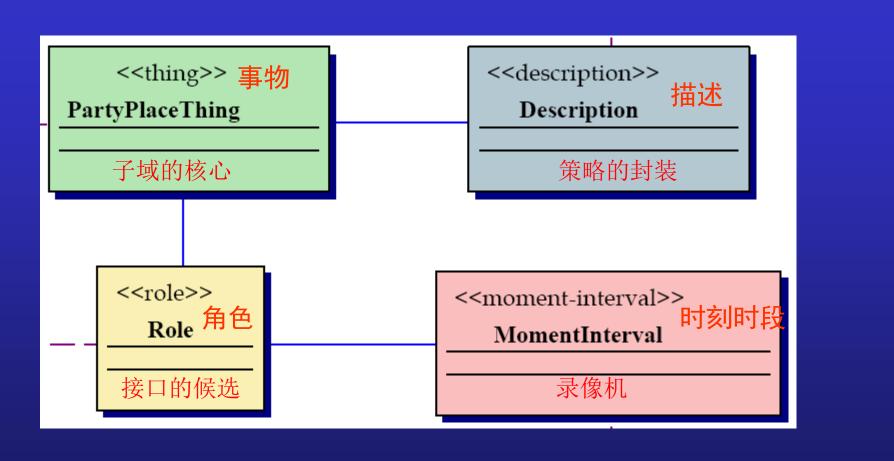
软件需求设计UML全程实作

彩色建模









彩色建模架构型(archetype)



Color	RGB	HEX
Pink	250,190,190	#ffbebe
Yellow	250,240,180	#faf0b4
Green	180,230,180	#b4e6b4
Blue	180,200,210	#b4c8d2

☑ Class : 售票							
⊡- Properties General	Name:	售票					
Details	Stereotype	MI 🔻 🗓					
- Templates	Alias:						
Advanced	Keywords:						
Tagged Values Rules	Author:	usr3 ▼					
Requirements	Language:	C # ▼					



颜色

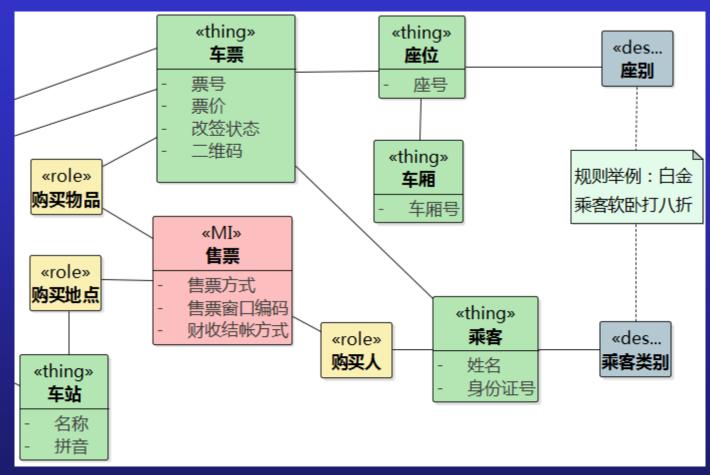


- 广时刻时段"发生了,"事物"们扮演不同的"角色"参与进来。
- ▶ "事物"变化的规律和"描述"有关

- ▶注意:
 - ▶不是严格对应的
 - >不只有这个故事

架构型典型故事





架构型的故事



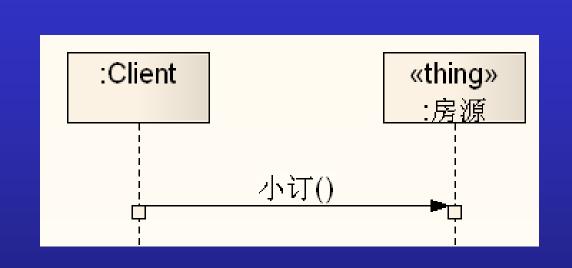
<<thing>>
PartyPlaceThing

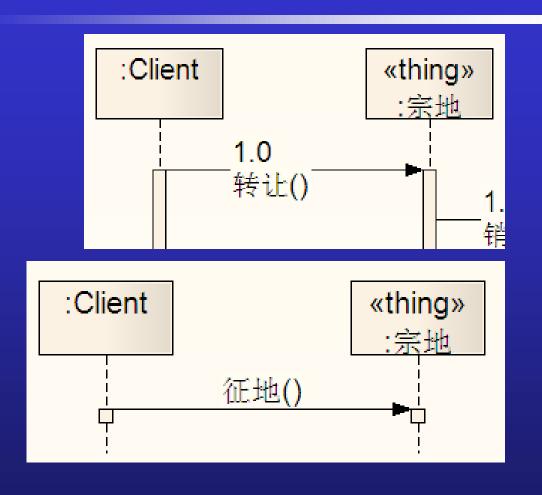
- ▶以标识区分
- ▶状态丰富
- ▶尽可能通过状态机封装逻辑
- ▶重要业务事件发生于其上



事物(PartyPlaceThing人地物)

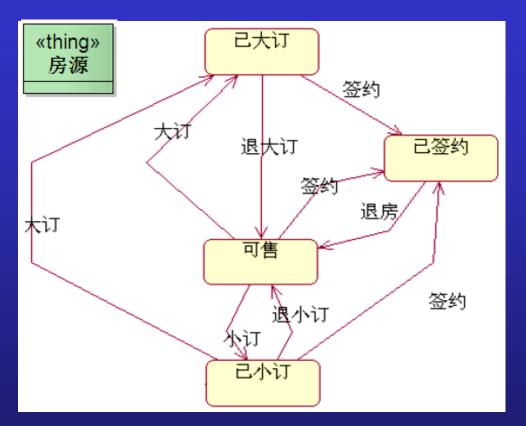


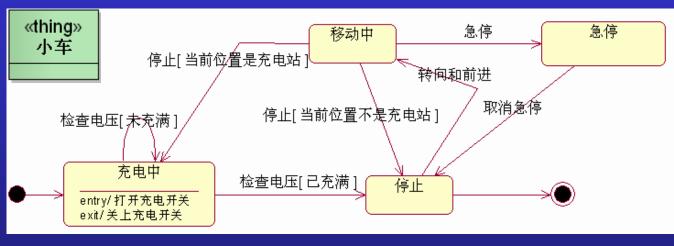




重要领域事件发生在事物上







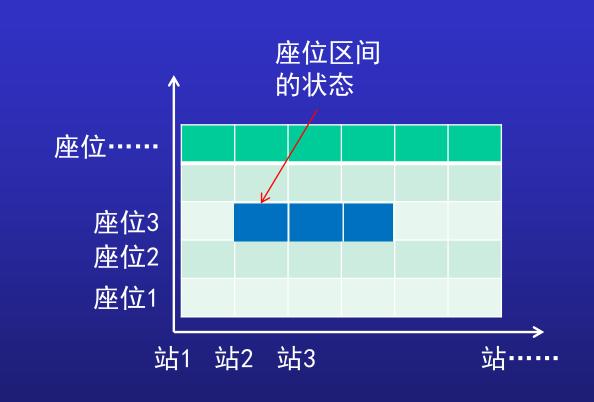
事物有丰富的状态





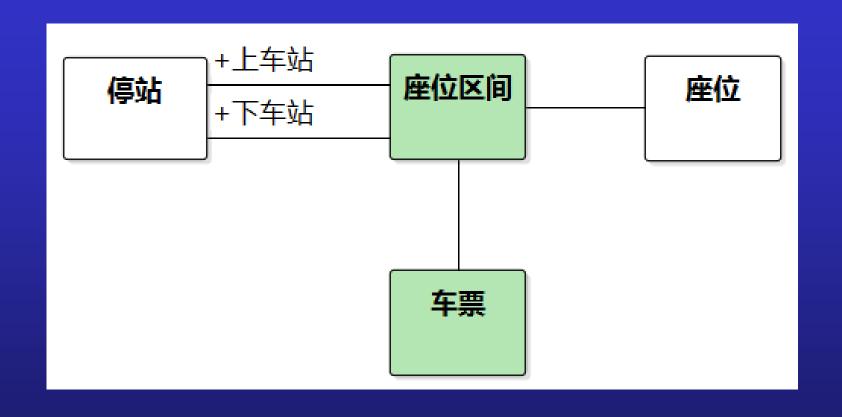


车票:购买了某车次的发车在两次停站之间的座位使用权



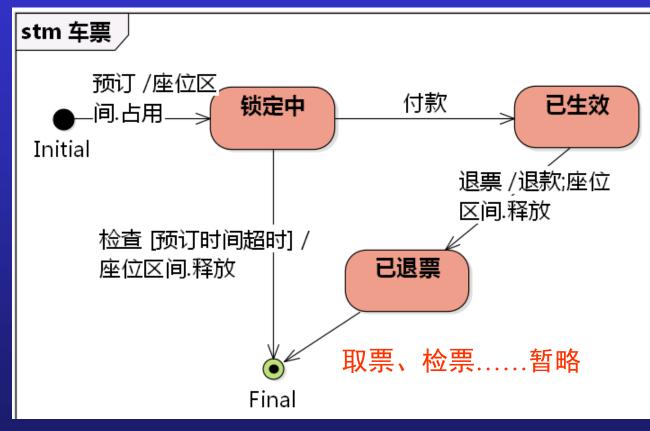
识别事物:哪个状态丰富?

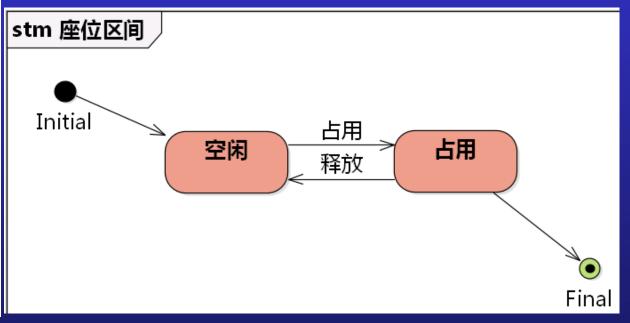




加入新的类







车票的状态图

座位区间的状态图



<<description>>

Description

稳定,对象个数少 封装事物某方面的规则 无状态





屏幕尺寸: 5.1英寸

分辨率: 2560×1440 (2K)



后置摄像头: 1600万像素

前置摄像头: 500万像素

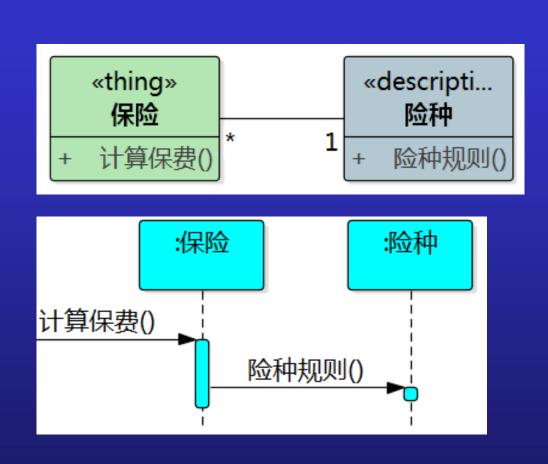


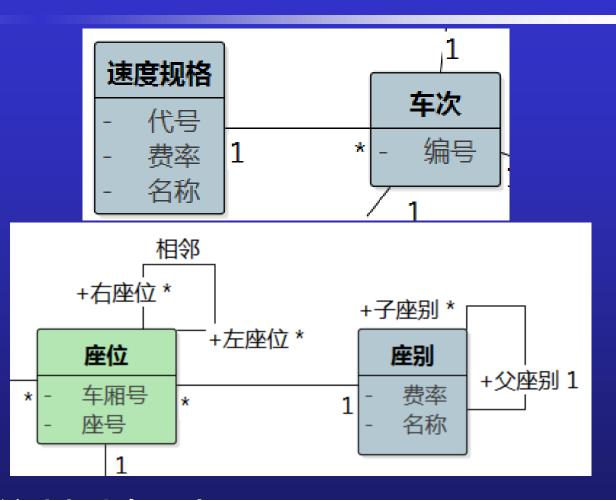
亥 数: 八核

频 率: 2.1GHz + 1.5GHz

描述(Description)

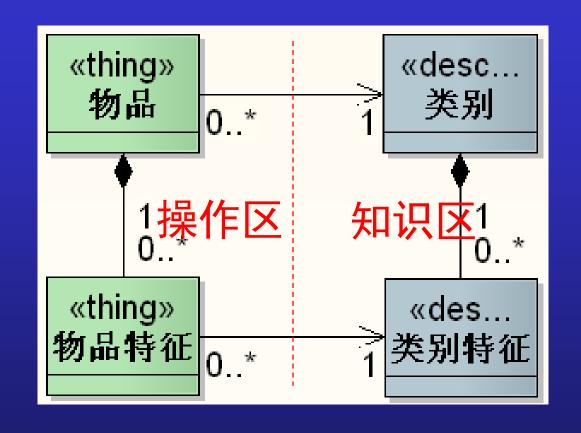






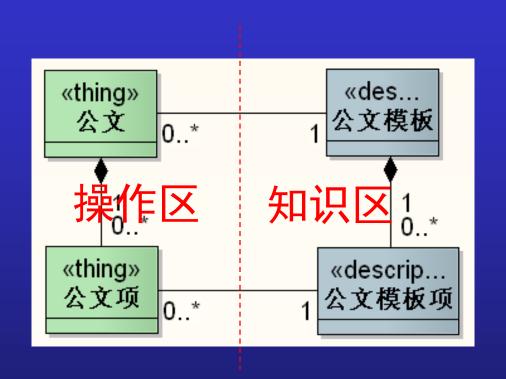
描述往往封装规则





应用"事物一描述"简化物品





"公文"可替换为 "病历"、"调查表" "登记卡"

事物一描述的应用



架构型-角色



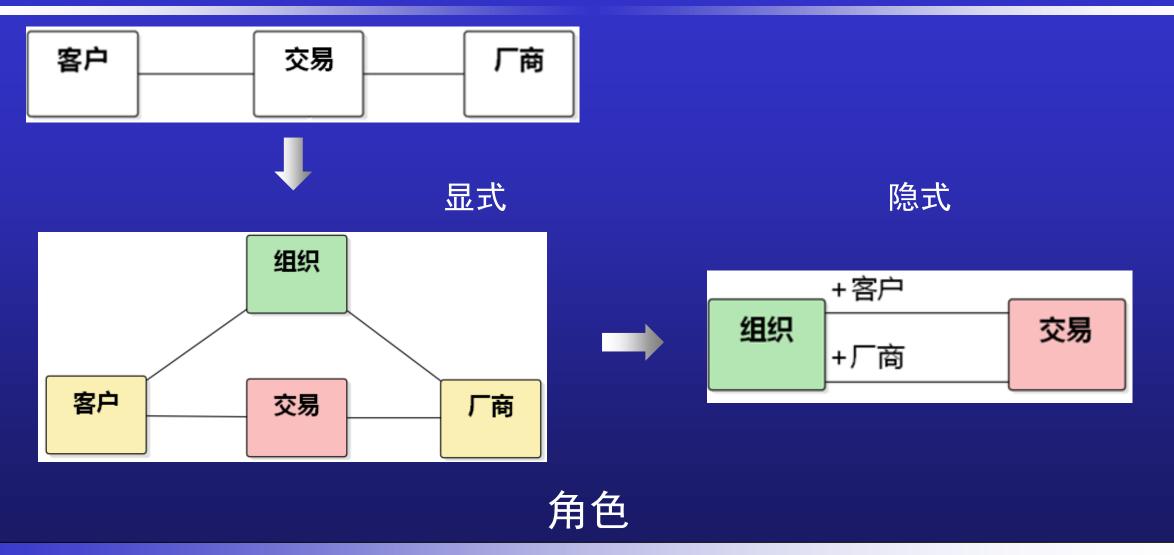
泛化的替代品 解耦时刻时段和事物



角色(Role)



架构型-角色





架构型-时刻时段

<<moment-interval>>

MomentInterval

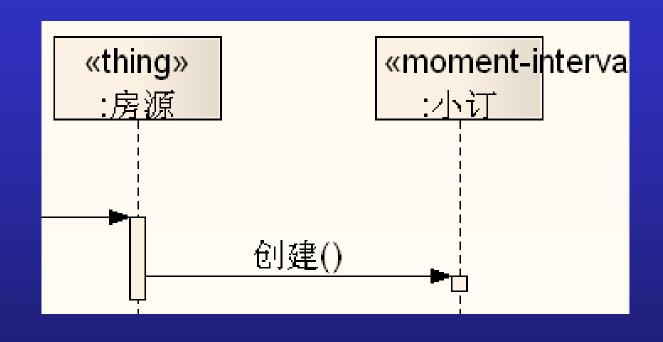
最活跃 往往带有时间属性 操作简单 状态简单

主叫	省际漫 游出访	一般市话	119		2008/03/18 15:19:06	青岛	00:00:05
主叫	省际漫 游出访	一般市话	15	38	2008/03/19 12:10:47	青岛	00:09:01
主叫	省际漫 游出访	一般市话	13	38	2008/03/19 12:36:45	青岛	00:02:25
主叫	省际漫 游出访	一般市话	13	38	2008/03/19 13:47:11	青岛	00:00:02
主叫	省际漫 游出访	一般市话	05:	77	2008/03/19 18:05:15	青岛	00:00:05
主叫	省际漫 游出访	一般 市话	05:	77	2008/03/19 18:06:03	青岛	00:02:35

时刻时段(moment-interval)



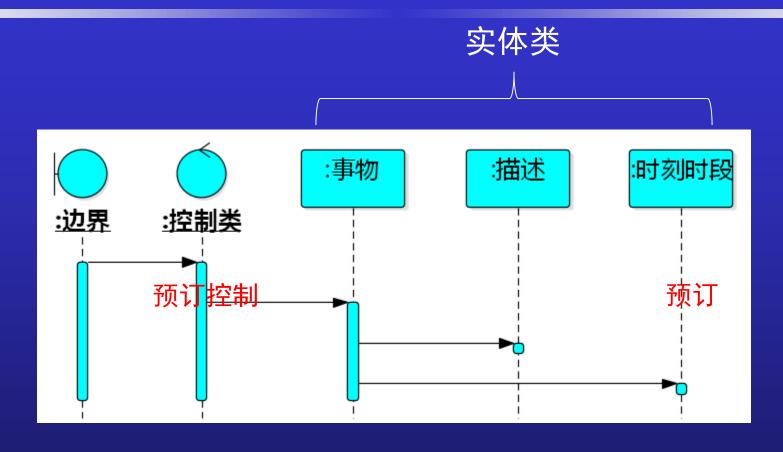
架构型-时刻时段



时刻时段上主要发生简单事件

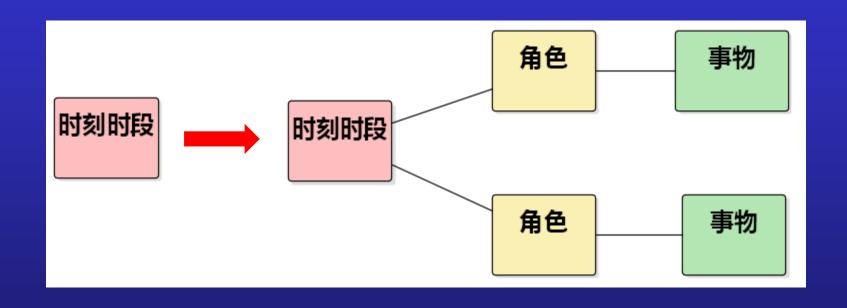


架构型-时刻时段



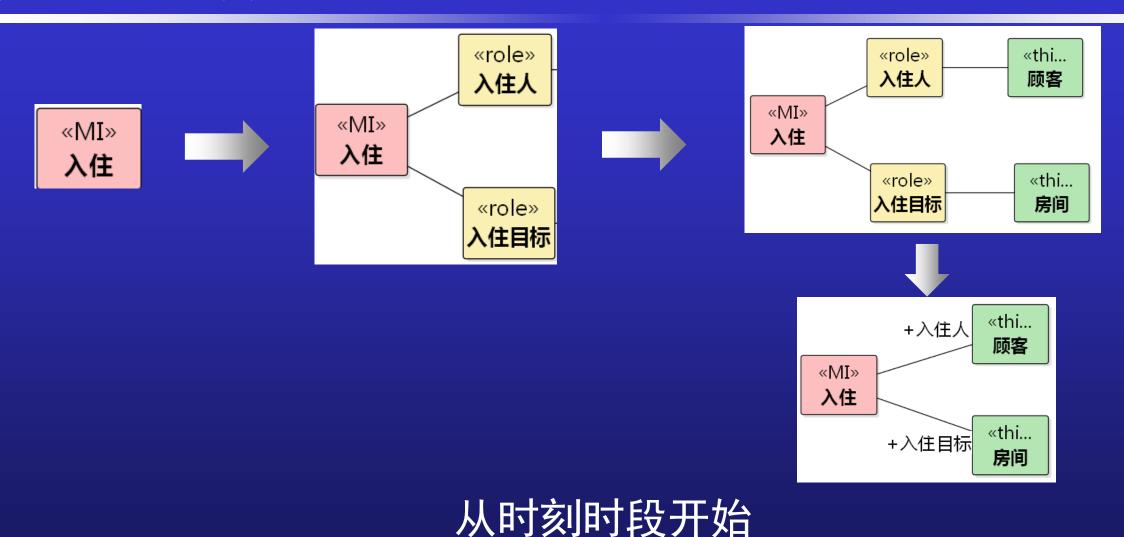
时刻时段不是控制类



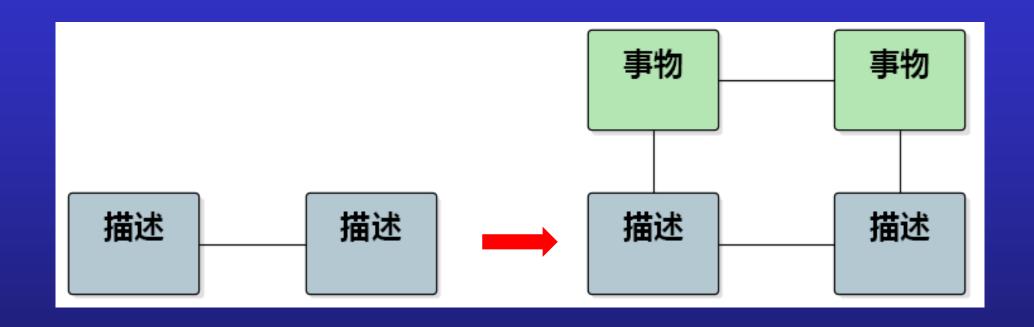


从时刻时段开始



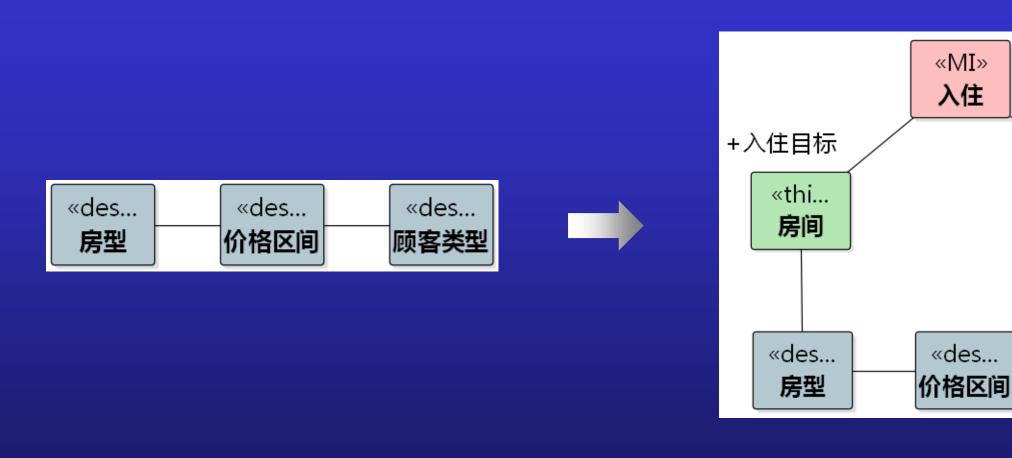






从描述开始





从描述开始



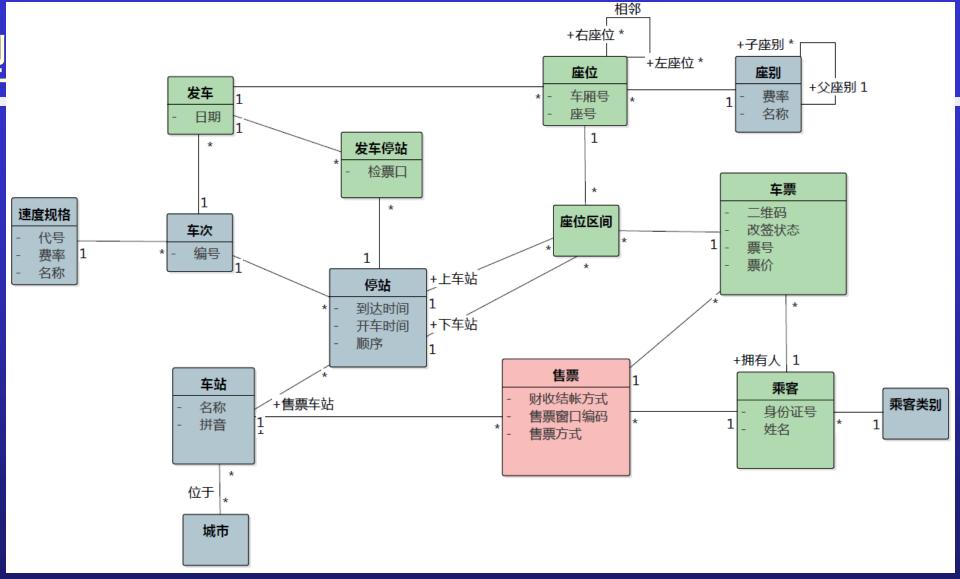
+入住人

«thi...

顾客

«des...

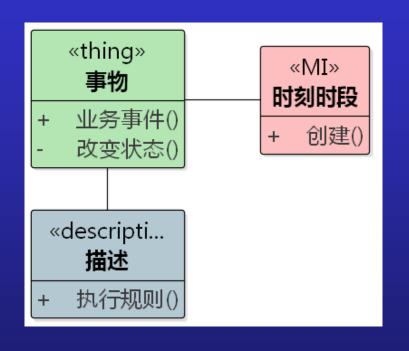
顾客类型

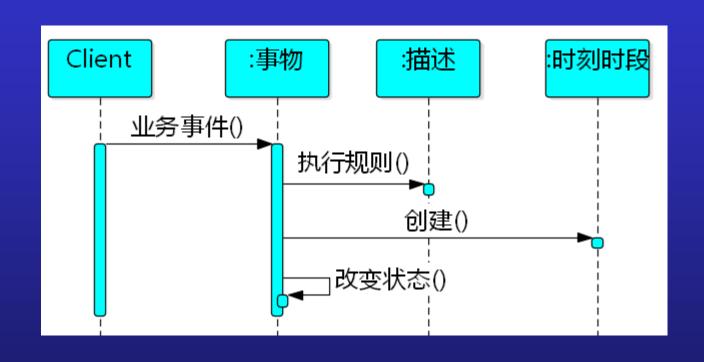


车票例子改进



架构型-交互

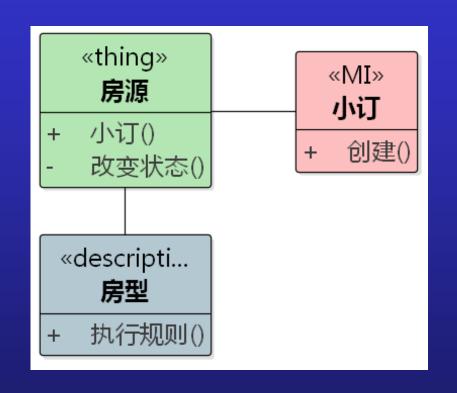


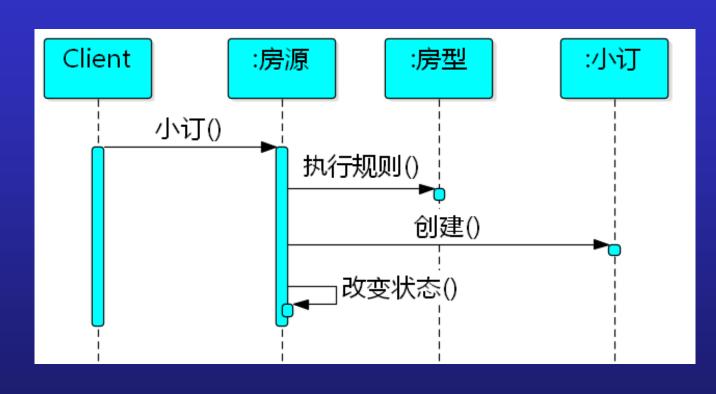


交互模式



架构型-交互

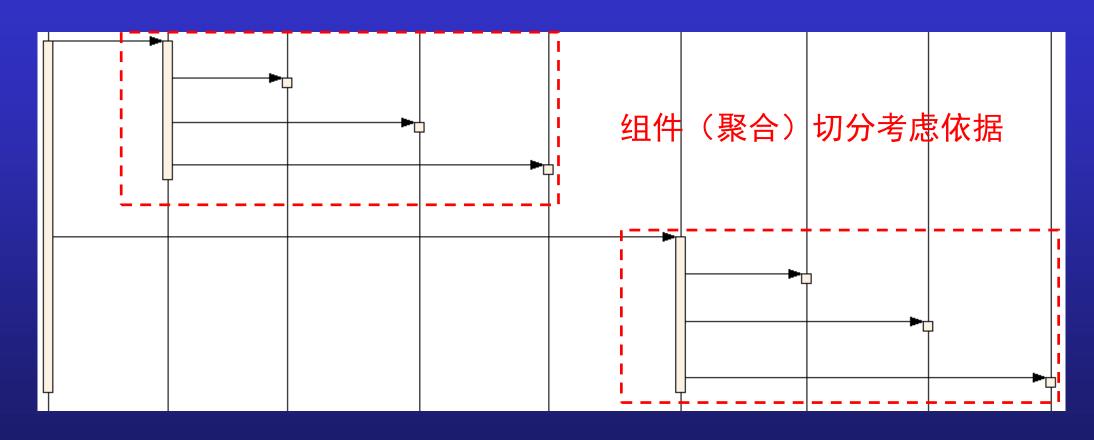




交互模式



架构型-组件



理想结构: 分区叉型



架构型-练习



请回顾自己做过的项目,画出类图,找出"事物"、"描述"、"角色"、"时刻时段"架构型,在图上标出。



架构型-练习



请针对您的项目中某个"事物"架构型的类画状态图,用来定义该类的操作。



架构型-练习



请回顾自己做过的项目,画出一个包含有交互模式"事物委托描述运用规则,创建时刻时段,改变状态"的例子。

