

Что такое The UML

Назначение языка

UML - унифицированный язык моделирования. Из этих трех слов главным является слово "**язык**". Что же такое язык? Не будем изобретать велосипед, а лучше заглянем в *гlossарий*, благо в Интернете их величайшее множество. Сделав это, мы скорее всего обнаружим *определение*, подобное приведенному ниже.

Язык - система знаков, служащая:

- средством человеческого общения и мыслительной деятельности;
- способом выражения самосознания личности;
- средством хранения и передачи информации.

Язык включает в себя набор знаков (словарь) и правила их употребления и интерпретации (грамматику).

К этому достаточно исчерпывающему определению нужно добавить, что языки бывают естественные и искусственные, формальные и неформальные. *UML* - язык формальный и искусственный, хотя, как мы увидим далее, этот ярлык к нему не совсем подходит. Искусственный он потому, что у него имеются авторы, о которых мы еще не раз упомянем в дальнейшем (в то же время, развитие *UML* непрерывно продолжается, что ставит его в один ряд с естественными языками). Формальным его можно назвать, поскольку имеются правила его употребления (правда, описание *UML* содержит и явно неформальные элементы, как мы, опять-таки, позже увидим). Еще один нюанс: *UML* - язык графический, что также немного путает ситуацию!

При описании формального искусственного языка, что мы уже видели на примерах описания языков программирования, как правило, описываются такие его элементы, как:

1. *синтаксис*, то есть определение правил построения конструкций языка;
2. *семантика*, то есть определение правил, в соответствии с которыми конструкции языка приобретают смысловое значение;
3. *прагматика*, то есть определение правил использования конструкций языка для достижения нужных нам целей.

Естественно, *UML* включает все эти элементы, хотя, как мы опять-таки увидим далее, в их описании тоже наблюдаются отличия от правил, принятых в языках программирования.

Второе слово в фразе, которой расшифровывается аббревиатура *UML* - слово "**моделирование**". Да, *UML* - это язык моделирования. Причем *объектно-ориентированного моделирования*. Более подробно о смысле понятия "*моделирование*" мы поговорим чуть позже, а пока отметим, что слово это весьма многозначно. В английском языке есть целых два слова - **modeling** и **simulation**, которые оба переводятся как "*моделирование*", хотя означают разные понятия. *Modeling* подразумевает создание модели, лишь описывающей *объект*, а *simulation* предполагает получение с помощью созданной модели некоторой дополнительной информации об объекте. *UML* в первую очередь - язык моделирования именно в первом смысле, то есть средство построения *описательных моделей*. Как средство симулирования его тоже можно использовать, хотя для этой роли он подходит не так хорошо.

Третье слово в названии *UML* - слово "**унифицированный**". Его можно понимать тоже неоднозначно. В литературе можно встретить описание эры "до *UML*" как "войны методов" моделирования, ни один из которых "не дотягивал" до уровня индустриального стандарта. *UML* как раз и стал таким единым универсальным стандартом для *объектно-*

ориентированного моделирования, которое во времена его создания как раз "вошло в моду". "Единым" языком моделирования *UML* можно назвать еще и потому, что в его создании, как мы увидим далее, объединились усилия авторов трех наиболее популярных методов моделирования (и не только их).

Подводя итоги, кратко можно сказать, что *UML* - искусственный язык, который имеет некоторые черты естественного языка, *информальный язык*, который имеет черты неформального. Это звучит не очень понятно, но это действительно так!

Историческая справка

Откуда взялся The *UML*? Если говорить коротко, то *UML* вобрал в себя черты нотаций Грейди Буча (Grady Booch), Джима Румбаха (Jim Rumbaugh), Айвара Якобсона (Ivar Jacobson) и многих других.

В не такие уж и далекие 80-е годы было множество различных методологий моделирования. Каждая из них имела свои достоинства и недостатки, а также свою нотацию. То смутное время получило название "войны методов". Проблема в том, что разные люди использовали разные нотации, и для того чтобы понять, что описывает та или иная *диаграмма*, зачастую требовался "переводчик". Один и тот же символ мог означать в разных нотациях абсолютно разные вещи! На рисунке ниже можно увидеть лишь малую часть многообразия методов, которые существовали в то время и в какой-то мере повлияли на *UML* (рис. 1.1).

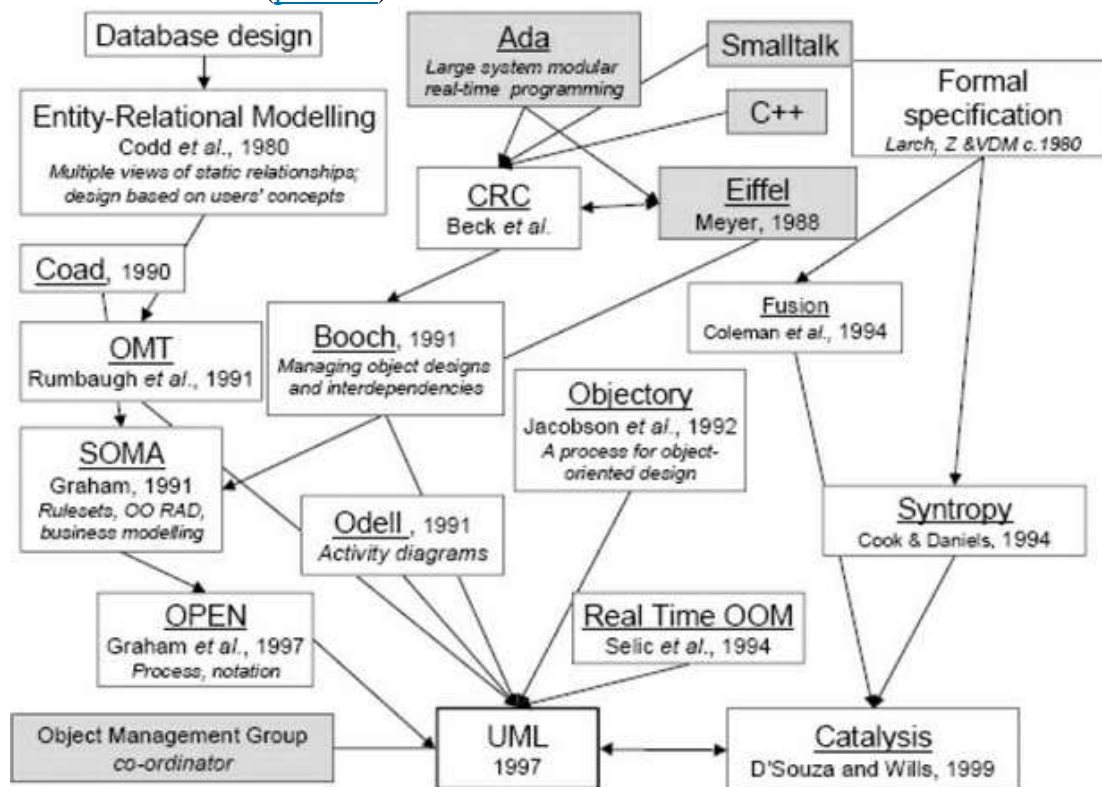


Рис. 1.1.

К тому же примерно в это же время (начало 80-х) стартовала "объектно-ориентированная эра". Все началось с появлением семейства языков программирования SmallTalk, которые применяли некоторые понятия языка Simula-67, использовавшегося в 60-х годах. Появление объектно-ориентированного подхода в первую очередь было обусловлено увеличением сложности задач. *Объектно-ориентированный подход* внес достаточно радикальные изменения в сами принципы создания и функционирования программ, но, в то же время, позволил существенно повысить *производительность* труда программистов, *по-иному* взглянуть на проблемы и методы их решения, сделать программы более компактными и легко расширяемыми. Как результат, языки, первоначально ориентированные на традиционный подход к программированию,

получили ряд объектноориентированных расширений. Одной из первых, в середине 80-х, была фирма Apple со своим проектом *Object Pascal*. Кроме этого, *объектно-ориентированный подход* породил мощную волну и абсолютно новых программных технологий, вершинами которой стали такие общепризнанные сегодня платформы, как Microsoft .NET Framework и Sun Java.

Но самое главное, что появление *ООП* требовало удобного инструмента для моделирования, единой нотации для описания сложных программных систем. И вот "три амиго", три крупнейших специалиста, три автора наиболее популярных методов решили объединить свои разработки. В 1991-м каждый из "трех амиго" начал с написания книги, в которой изложил свой метод ООАП. Каждая методология была *по-своему* хороша, но каждая имела и недостатки. Так, метод Буча был хорош в проектировании, но слаб в анализе. *OMT* Румбаха был, наоборот, отличным средством анализа, но плох в проектировании. И наконец, Objectory Якобсона был действительно хорош с точки зрения *user experience*, на который ни метод Буча, ни *OMT* не обращали особого внимания. Основной идеей Objectory было то, что *анализ* должен начинаться с прецедентов, а не с *диаграммы классов*, которые должны быть производными от них. К 1994-му существовало 72 метода, или частные методики. Многие из них "перекрывались", т. е. использовали похожие идеи, нотации и т. д. Как уже говорилось выше, чувствовалась острая потребность, "социальный заказ" - закончить "войну методов" и объединить в одном унифицированном средстве все лучшее, что было создано в области моделирования.

А что сейчас? The *UML* живет и развивается. Сейчас мы имеем *UML 2.0* и десятки CASE-средств, поддерживающих *UML*, о многих из которых будет рассказано в "[Обзор CASE-средств для построения диаграмм UML](#)". Вопреки популярному мнению, в наши дни Rational не владеет *UML*, но продолжает работать над ним. *UML* же принадлежит *OMG*, а сама Rational ныне является одним из подразделений *IBM* и фигурирует во всех документах как *IBM Rational*. *UML* же получил множество пакетов расширений, называемых *профайлами* и позволяющих использовать его для моделирования систем из специфических предметных областей.

Вот такая история!

Способы использования языка

И вот Румбах присоединился к Бучу в Rational Inc. Они объединили свои нотации и создали первую версию *UML*. В 1995 году на конференции OOPSLA они представили его как *Unified Method*, который потом и получил название *UML*. Чуть позже к ним присоединился Якобсон, который добавил к результатам их труда элементы Objectory и начал работу над Rational *Unified Process (RUP)*. В 1997 году *UML* был отправлен в *Object Management Group (OMG)* для стандартизации. Кроме трех нотаций "трех амиго" *UML* вобрал в себя элементы многих других методологий, что опять-таки хорошо видно из рисунка, приведенного выше.

Начать хотелось бы с демонстрации известной картинке, которая уже более двух десятилетий "живет" в Интернете, но источник ее никому не известен (если кто-то из читателей сможет пролить свет на ее происхождение, *автор* будет очень благодарен за информацию). Эта картинка прекрасно иллюстрирует типичный процесс создания продукта, или "решения" (поскольку продукт решает проблему заказчика), как любят говорить в Microsoft ([рис. 1.2](#)).

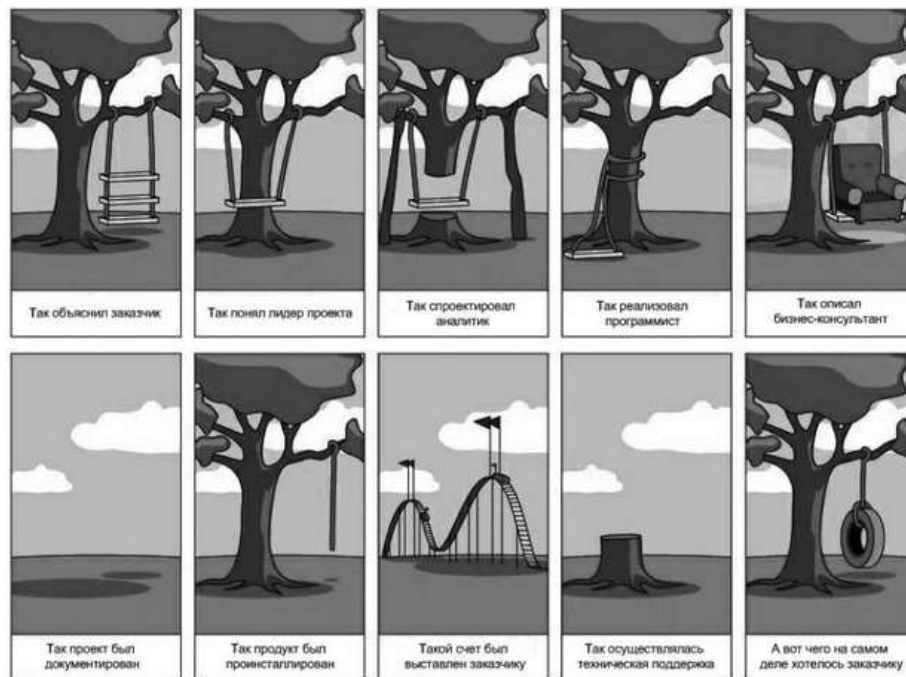


Рис. 1.2.

Здесь мы видим все проблемы программной инженерии, в частности проблемы с коммуникацией и пониманием, вызванные отсутствием четкой спецификации создаваемого продукта. Так вот, авторы *UML* определяют его как *графический язык моделирования* общего назначения (т. е. его можно применять для проектирования чего угодно - от простой качели, как на рисунке, до сложного аппаратно-программного комплекса или даже космического корабля), предназначенный для **спецификации, визуализации, проектирования и документирования** всех артефактов, создаваемых в ходе разработки.

Итак, *UML* в первую очередь - это спецификации. Заглянем снова в *гlossарий* и обнаружим, что

Спецификация - подробное описание системы, которое полностью определяет ее цель и функциональные возможности. Различают:

- словесные спецификации на естественном языке;
- модельные спецификации;
- формальные спецификации.

Не следует также забывать, что заказчик и разработчик имеют, как правило, абсолютно разное понимание смысла этого артефакта. А ведь кроме этого есть еще аналитики, менеджеры, бизнес-консультанты... Каждый из них называет спецификации по-своему:

- постановка задачи,
- требования пользователя, техническое задание,
- функциональная спецификация,
- архитектура системы...

Причем все эти люди, являясь специалистами в абсолютно разных предметных областях, говорят каждый на своем языке и зачастую просто не понимают друг друга. Вот потому-то и возникает проблема, представленная на рисунке, проблема, которую может решить только наличие единого, унифицированного средства создания спецификаций, достаточно простого и понятного для всех заинтересованных лиц.

Как уже говорилось выше, различают спецификации трех видов. *Словесные спецификации на естественном языке* как раз и вызывают массу проблем, поскольку создаются разными специалистами на "их языке". Другим видом спецификаций являются *формальные* спецификации. Действительно, описание спецификации с помощью строгого

математического языка было бы чудесным решением всех проблем, т. к. сам способ записи исключал бы малейшие неоднозначности. Да, в математике есть, например, *алгебра* высказываний, с помощью которой можно пытаться создавать технические задания на разработку некоторых приложений. Проблема кроется в слове "некоторых". Понятно, что *формальная спецификация* является, по сути, математической *моделью задачи* и потому для вычислительных задач все выглядит достаточно просто. Формализация же задач из других областей знаний может оказаться более сложной и трудоемкой проблемой, чем разработка самого приложения ввиду отсутствия четкой математической модели. Один из принципов прикладной "мерфологии" гласит, что *лучшей спецификацией программы является ее текст*. Так же, как и большинство остальных законов Мерфи, это утверждение просто поражает своей правдивостью...

Когда мы говорим о том, что *UML* - это средство *визуализации*, мы имеем в виду *модельные спецификации*. Все мы знаем, как иногда трудно заставить себя "вникнуть" в суть материала, излагаемого в очередном учебнике или мануале. Изучение чего-то нового идет гораздо проще, если документ содержит не только текст, а еще и иллюстрации к нему. А если руководство или учебник выглядят как картинки с подписями (вспомните майкрософтовские учебники и трейнер-киты или руководства пользователя мобильных телефонов!), то усвоение нового материала происходит еще проще и эффективнее. Недаром до сих пор так популярны комиксы, которые также представляют собой картинки с текстом!

Так вот, такие картинки с подписями наглядны и интуитивно понятны, причем почти однозначно понимаются любыми заинтересованными лицами, так что могут использоваться в качестве средства общения между людьми. *UML* позволяет создавать такие простые и понятные картинки (модели), описывающие систему с разных сторон, которые можно показать заказчику и обсудить с ним, т. е. служит средством коммуникации в команде. Посмотрите на рисунок ниже ([рис. 1.3](#)). Все ведь понятно, правда?

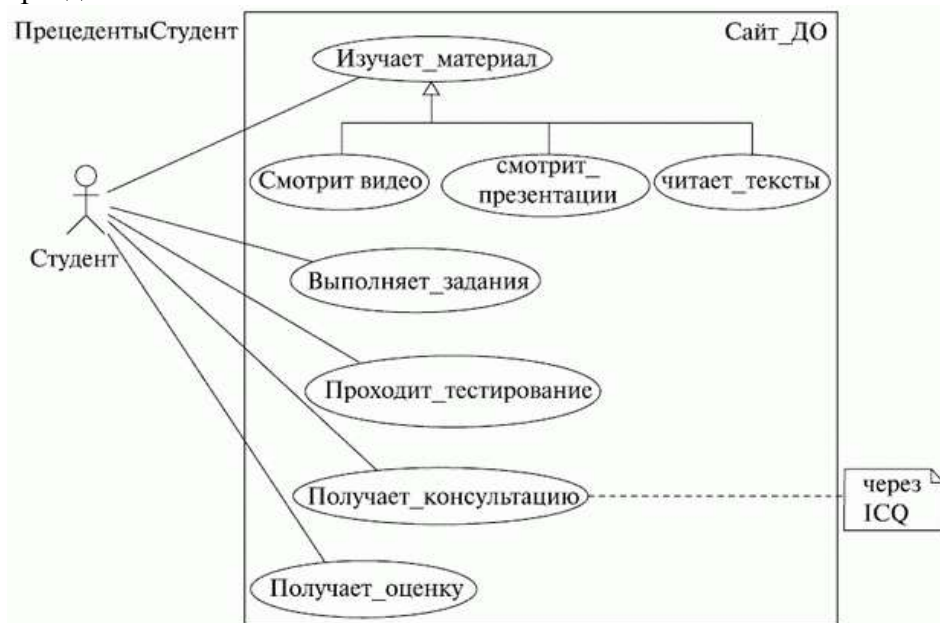


Рис. 1.3.

Перейдем к *проектированию*. Да, *UML* позволяет строить модели программных систем (вообще говоря - ЛЮБЫХ систем). По этим моделям потом может производиться генерация каркасного кода проектируемых приложений. Более того, возможен процесс, который часто называют "реверс-инжинирингом", - т.е. создание *UML*-модели из существующего кода приложения. Не будем сейчас обсуждать качество получающегося кода или моделей при реверс-инжиниринге. Пока оно весьма далеко от идеала, но ведь технологии и инструменты постоянно совершенствуются, так что можно надеяться, что

когда-нибудь мы сможем создавать приложения визуально, не прибегая к языку программирования, а пользуясь лишь *UML*...

И последнее из этого набора слов - "*документирование*". По большому счету, *UML*-модели сами по себе уже являются документами (и весьма понятными, даже для неспециалиста, как мы уже могли убедиться, посмотрев на предыдущий рисунок; кроме этого, как мы еще упомянем далее, модели *UML* являются XML-документами). Причем любой элемент на любой диаграмме может быть снабжен нутсом - текстовым комментарием. Т.е. построение набора диаграмм уже является процессом документирования будущей системы. Более того, большинство инструментов *UML*-проектирования умеют извлекать текстовую информацию из моделей и генерировать относительно удобочитаемые тексты.

Итак, подводя итоги, скажем, что *UML* можно использовать для рисования картинок, которые можно использовать для коммуникаций внутри команды и в ходе взаимодействия с заказчиком, т.е. он может служить средством обмена информацией. Кроме этого, как мы уже говорили, *UML* является отличным средством спецификации систем, причем спецификации в процессе разработки. Разработанные архитектурные решения, задокументированные с помощью *UML*, могут быть использованы повторно (что сейчас также очень "модно"). Как уже упоминалось выше, о таких вещах, как генерация кода, симуляция и *верификация моделей*, пока серьезно говорить не приходится, но в будущем, надеемся, будет и это...

Теперь о том, для чего *UML* использовать нельзя, вернее, чем он не является. Во-первых, *UML* не является языком программирования, хотя существуют средства выполнения *UML*-моделей как интерпретируемого кода (Unimod, FLORA и др.) и возможна, как уже говорилось выше, *кодогенерация*. Несмотря на это, *UML* - средство не программирования, а моделирования, т. е. создания не *программ*, а *моделей* любого уровня абстракции для систем из любой *предметной области*. Во-вторых, *UML* не является и спецификацией какого бы то ни было инструмента моделирования, хотя такие инструменты (и в больших количествах) имеются. Например, TAU G2 (с помощью которого создано большинство диаграмм в этом курсе), Borland Together, Poseidon, Enterprise Architect, IBM Rational Rose, Dia, Visio и др. Каким образом то или иное CASE-средство реализует *UML*-моделирование, никак не регламентируется и определяется самими разработчиками этих инструментов. И, наконец, в-третьих, *UML* не является и моделью какого-либо процесса разработки, даже Rational Unified Process (RUP), который был описан именно с помощью *UML* (а точнее, с помощью SPEM - профайла *UML*). *UML* можно использовать независимо от того, какую методологию разработки ПО вы используете, и даже если вы вообще не пользуетесь никакой методологией!

Структура определения языка

Это, наверное, самая короткая часть лекции. Здесь нам хотелось бы рассказать о том, как описан *UML* его авторами. Но прежде нужно поговорить о способах описания искусственных языков вообще (например, языков программирования).

Конечно, вы уже читали книги, в которых описывались языки программирования, и не могли не заметить, как авторы этих книг все время самоотверженно балансируют между точностью и понятностью описания. Велик соблазн описать язык формально точно, но такое описание своей сложностью может отпугнуть потенциального пользователя новой технологии. С другой стороны, "понятное", неформальное описание языка может получиться очень длинным и неполным и просто запутать читателя.

Как же определен *UML*? Довольно часто компиляторы и *IDE* языков программирования написаны с использованием этих же языков (вспомните хотя бы Turbo Pascal!). Подобный метод применяется и при описании *UML*. Авторы использовали так называемое четырехуровневое мета-моделирование. Первый уровень - это сами

данные. Второй - это их модель, т. е., например, описание их в программе. Третий - *метамодель*, т. е. описание языка построения модели. Четвертый - *мета-метамодель*, т. е. описание языка, на котором описана *метамодель*. Для примера - следующий рисунок, позаимствованный из стандарта *UML*, показывает применение этого подхода к простым записям о котировках акций ([рис. 1.4](#)).

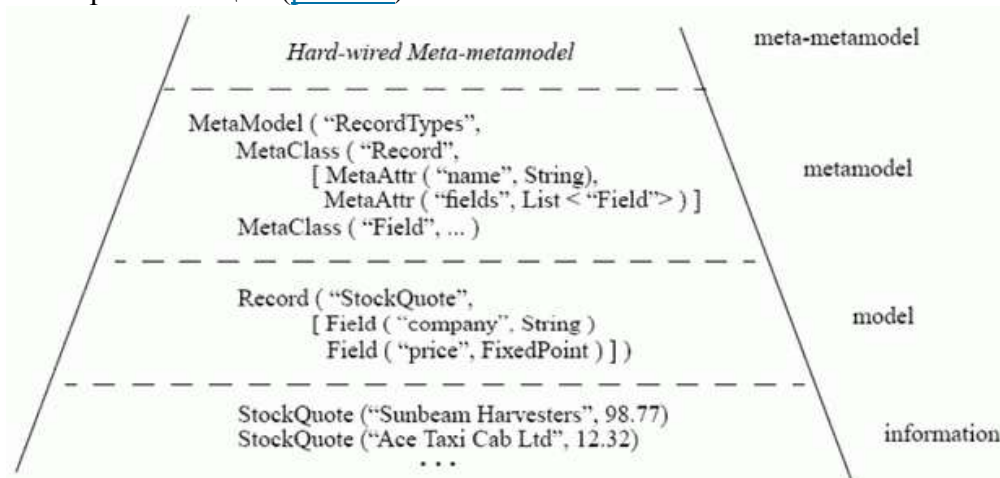


Рис. 1.4.

UML, как уже говорилось выше, описывается подобным образом. *Метамодель* - описание самого языка, *мета-метамодель* - описание формализма, с помощью которого производится описание языка. Все это сопровождается комментариями на естественном языке и примерами моделей. Организованное таким образом описание *UML* распространяется *OMG* абсолютно свободно и "лежит" на сайте *OMG*, по адресу <http://www.omg.org/>. Этот грандиозный документ насчитывает около тысячи страниц, и неподготовленному читателю имеет смысл ознакомиться в нем лишь с первым и последним разделами (краткий обзор и словарь терминов). Зато, если человек уже знаком с *UML*, изучение метамодели языка - весьма интересное и полезное занятие.

Терминология и нотация

Вопрос терминологии в программной инженерии, а тем более РУССКОЙ (не говоря уже об украинской) терминологии, - вопрос сложный. Дело в том, что оригинальная терминология *UML* не всегда последовательна и довольно запутана. Русская же терминология еще не успела сложиться, ведь *UML* как технология проектирования сама *по* себе очень молода, да и русскоязычная литература *по* нему стала появляться, как всегда, с некоторым опозданием. Некоторые авторы пытаются каждый термин передать "осмысленными", "хорошими русскими словами", что не всегда удается. С точки зрения автора, искать русские аналоги уже привычных английских терминов - занятие ненужное и даже вредное: вспомните, как трудно было вам найти нужную команду в *меню* русского MS Office, если вы привыкли пользоваться английским (в таких случаях родной язык сильно замедляет работу). Поэтому, наверное, проще использовать транскрипцию и не изобретать велосипед! В конце концов, хорошие английские слова (даже записанные русскими буквами) так же хороши, как и хорошие русские!

Теперь давайте поговорим о нотации. "*Нотация*" - это то, что в других языках называют "синтаксисом". Само слово "*нотация*" подчеркивает, что *UML* - язык графический и модели (а точнее диаграммы) не "записывают", а рисуют. Как уже говорилось выше, одна из задач *UML* - служить средством коммуникации внутри команды и при общении с заказчиком. "В рабочем порядке" диаграммы часто рисуют на бумаге от руки, причем обычно - не слишком аккуратно. Поэтому при выборе элементов нотации основным принципом был отбор значков, которые хорошо смотрелись бы и были бы

правильно интерпретированы в любом случае - будь они нарисованы карандашом на салфетке или созданы на компьютере и распечатаны на лазерном принтере.

Вообще же, в *UML* используется четыре вида элементов нотации:

1. фигуры,
2. линии,
3. значки,
4. надписи.

Разберем все *по* порядку. Фигуры используются "плоские" - прямоугольники, эллипсы, ромбы и т. д. Но есть одно *исключение* - как мы увидим далее, на диаграмме развертывания для обозначения узлов инфраструктуры применяется "трехмерное" изображение параллелепипеда. Это единственное *исключение* из правил. Внутри любой фигуры могут помещаться другие элементы нотации.

О линиях стоит сказать лишь то, что своими концами они должны соединяться с фигурами. На *UML* диаграммах вы не встретите линий, нарисованных "сами *по* себе" и не соединяющих фигуры. Применяется два типа линий - сплошная и пунктирная. Линии могут пересекаться, и хотя таких случаев следует *по* возможности избегать, в этом нет ничего страшного.

Вообще же стоит сказать, что *UML* предоставляет исключительную свободу - можно рисовать что угодно и как вздумается, лишь бы можно было понять смысл созданных диаграмм. В изображении фигур и значков тоже нет каких-то жестких требований, и разработчики CASE-средств для *UML*-проектирования всю используют эту свободу, применяя различные стили рисования, заливку фигур цветом, тени и т.д. Иногда это смотрится весьма симпатично, а иногда даже раздражает.

Кстати об инструментах рисования. Мы уже упоминали, что такое *ПО* существует, и далее мы рассмотрим этот вопрос более подробно (проведя сравнительные исследования), пока же скажем лишь о нескольких наиболее заметных программах этого класса. К таким пакетам можно отнести:

- IBM Rational Rose;
- Borland Together;
- Gentleware Poseidon;
- Microsoft Visio;
- Telelogic TAU G2.

Наиболее известными из этой пятерки являются Rational Rose и Together. Это действительно средства для проектирования, а не рисования, как Visio. Долгое время *автор* этих строк использовал Poseidon, благо имеется бесплатная Community edition-версия этого продукта. Так было до тех пор, пока на одной из конференций *по* программной инженерии он не увидел TAU G2 от Telelogic. О TAU все слышали, но никто его не видел. Это легендарное средство моделирования, которое сочетает в себе мощь и простоту использования, предоставляя уникальную возможность начальной верификации моделей. И хотя *интерфейс* TAU выглядит несколько аскетично, его возможности и удобство работы просто потрясают. Все диаграммы в этом курсе созданы именно с использованием TAU, любезно предоставленным фирмой Telelogic (см. <http://www.telelogic.com/>).

Сейчас немного не к месту об этом говорить, но хочется упомянуть еще об одном чудесном продукте, который очень помог нам в написании этого курса. Это Zicom Mentor от Sparx Systems, выпустившего *Enterprise Architect* (см. <http://www.sparxsystems.com.au/>). Zicom Mentor - это простая и понятная *утилита*, представляющая собой словарь/ассистент *по UML 2.0*. Zicom Mentor ответит на ваши вопросы, поможет получить и проверить ваши знания, начать новый проект. Zicom Mentor включает интерактивные курсы, электронные книги и тесты и множество другой справочной информации *по UML*.

Но давайте вернемся к нашему разговору. Как уже было сказано выше, *UML*-модель состоит из совокупности диаграмм. *UML*-диаграммы бывают различных видов, о многих из которых мы поговорим в следующей лекции.

Выводы

- UML - еще один формальный язык, который необходимо освоить каждому, кто собирается заниматься программной инженерией.
- Само собой разумеется, что знание UML не гарантирует построения разумных и понятных моделей, хотя и является для этого необходимым.
- UML предоставляет огромную свободу при рисовании диаграмм и выборе инструмента рисования. Производители инструментов также воспользовались этой свободой, чтобы по своему разумению "украсить" имеющуюся нотацию.

Контрольные вопросы

- Как расшифровывается аббревиатура UML?
- Какая версия UML является текущей?
- Кто были авторами UML?
- Чем НЕ является UML?
- Какие программные средства, поддерживающие UML, вы знаете?
- Используются ли в UML "трехмерные" фигуры?

Виды диаграмм UML

Прежде чем перейти к обсуждению основного материала этой лекции, давайте поговорим о том, зачем вообще строить какие-то диаграммы. Разработка модели любой системы (не только программной) всегда предшествует ее созданию или обновлению. Это необходимо хотя бы для того, чтобы яснее представить себе решаемую задачу. Продуманные модели очень важны и для взаимодействия внутри команды разработчиков, и для взаимопонимания с заказчиком. В конце концов, это позволяет убедиться в "архитектурной согласованности" проекта до того, как он будет реализован в коде.

Мы строим модели сложных систем, потому что не можем описать их полностью, "окинуть одним взглядом". Поэтому мы выделяем лишь существенные для конкретной задачи свойства системы и строим ее модель, отображающую эти свойства. Метод объектно-ориентированного анализа позволяет описывать реальные сложные системы наиболее адекватным образом. Но с увеличением сложности систем возникает потребность в хорошей технологии моделирования. Как мы уже говорили в предыдущей лекции, в качестве такой "стандартной" технологии используется унифицированный язык моделирования (*Unified Modeling Language, UML*), который является графическим языком для спецификации, визуализации, проектирования и документирования систем. С помощью *UML* можно разработать подробную модель создаваемой системы, отображающую не только ее концепцию, но и конкретные особенности реализации. В рамках *UML*-модели все представления о системе фиксируются в виде специальных графических конструкций, получивших название диаграмм.

Примечание. Мы рассмотрим не все, а лишь некоторые из видов диаграмм. Например, диаграмма компонентов не рассматривается в этой лекции, которая является лишь кратким обзором видов диаграмм. Количество типов диаграмм для конкретной модели приложения никак не ограничивается. Для простых приложений нет необходимости строить диаграммы всех без исключения типов. Некоторые из них могут просто отсутствовать, и этот факт не будет считаться ошибкой. Важно понимать, что наличие диаграмм определенного вида зависит от специфики конкретного проекта. Информацию о других (не рассмотренных здесь) видах диаграмм можно найти в стандарте *UML*.

Почему нужно несколько видов диаграмм

Для начала определимся с терминологией. В предисловии к этой лекции мы неоднократно использовали понятия системы, модели и диаграммы. Автор уверен, что каждый из нас интуитивно понимает смысл этих понятий, но, чтобы внести полную ясность, снова заглянем в *гlossарий* и прочтем следующее:

Система - совокупность взаимосвязанных управляемых подсистем, объединенных общей целью функционирования.

Да, не слишком информативно. А что же такое тогда подсистема? Чтобы прояснить ситуацию, обратимся к классикам:

Системой называют набор подсистем, организованных для достижения определенной цели и описываемых с помощью совокупности моделей, возможно, с различных точек зрения.

Что ж, ничего не напишешь, придется искать *определение* подсистемы. Там же сказано, что **подсистема** - это совокупность элементов, часть из которых задает спецификацию поведения других элементов. Ян Соммервилл объясняет это понятие таким образом:

Подсистема - это система, функционирование которой не зависит от сервисов других подсистем. Программная система структурируется в виде совокупности относительно независимых подсистем. Также определяются взаимодействия между подсистемами.

Тоже не слишком понятно, но уже лучше. Говоря "человеческим" языком, система представляется в виде набора более простых сущностей, которые относительно самодостаточны. Это можно сравнить с тем, как в процессе разработки программы мы строим графический *интерфейс* из стандартных "кубиков" - визуальных компонентов, или как сам текст программы тоже разбивается на модули, которые содержат подпрограммы, объединенные *по* функциональному признаку, и их можно использовать повторно, в следующих программах.

С понятием системы разобрались. В процессе проектирования система рассматривается с **разных точек зрения** с помощью моделей, различные представления которых предстают в форме диаграмм. Опять-таки у читателя могут возникнуть вопросы о смысле понятий *модели* и *диаграммы*. Думаем, красивое, но не слишком понятное *определение модели как семантически замкнутой абстракции системы* вряд ли прояснит ситуацию, поэтому попробуем объяснить "своими словами".

Модель - это некий (материальный или нет) *объект*, отображающий лишь наиболее значимые для данной задачи характеристики системы. Модели бывают разные - материальные и нематериальные, искусственные и естественные, декоративные и математические...

Приведем несколько примеров. Знакомые всем нам пластмассовые игрушечные автомобильчики, которыми мы с таким азартом играли в детстве, это не что иное, как *материальная искусственная декоративная модель* реального автомобиля. Конечно, в таком "авто" нет двигателя, мы не заполняем его бак бензином, в нем не работает (более того, вообще отсутствует) коробка передач, но как модель эта игрушка свои функции вполне выполняет: она дает ребенку *представление* об автомобиле, поскольку отображает его характерные черты - наличие четырех колес, кузова, дверей, окон, способность ехать и т.д.

В ходе медицинских исследований опыты на животных часто предшествуют клиническим испытаниям медицинских препаратов на людях. В таком случае животное выступает в роли *материальной естественной модели* человека.

$$mg - a \frac{dx}{dt} = m \frac{d^2x}{dt^2}$$

Уравнение, изображенное выше - тоже модель, но это модель математическая, и описывает она движение материальной точки под действием силы тяжести.

Осталось лишь сказать, что такое *диаграмма*.

Диаграмма – это графическое *представление множества* элементов.

Обычно изображается в виде графа с вершинами (сущностями) и ребрами (отношениями). Примеров диаграмм можно привести множество. Это и знакомая нам всем со школьных лет *блок-схема*, и схемы монтажа различного оборудования, которые мы можем видеть в руководствах пользователя, и *дерево* файлов и каталогов на диске, которое мы можем увидеть, выполнив в консоли *Windows* команду *tree*, и многое-многое другое. В повседневной жизни диаграммы окружают нас со всех сторон, ведь рисунок воспринимается нами легче, чем текст...

Но вернемся к проектированию *ПО* (и не только). В этой отрасли с **помощью диаграмм можно визуализировать систему с различных точек зрения**. Одна из диаграмм, например, может описывать взаимодействие пользователя с системой, другая - изменение состояний системы в процессе ее работы, третья - взаимодействие между собой элементов системы и т.д. Сложную систему можно и нужно представить в виде набора небольших и почти независимых моделей-диаграмм, причем ни одна из них не является достаточной для описания системы и получения полного представления о ней, поскольку каждая из них фокусируется на каком-то определенном аспекте функционирования системы и выражает *разный уровень абстракции*. Другими словами, каждая модель соответствует некоторой определенной, частной точке зрения на проектируемую систему.

Несмотря на то что в предыдущем абзаце мы весьма вольготно обошлись с понятием модели, следует понимать, что в контексте приведенных выше определений **ни одна отдельная диаграмма не является моделью**. Диаграммы - лишь средство визуализации модели, и эти два понятия следует различать. Лишь **набор диаграмм составляет модель системы** и наиболее полно ее описывает, но не одна *диаграмма*, вырванная из контекста.

Виды диаграмм

UML 1.5 определял **двенадцать типов диаграмм**, разделенных на три группы:

- четыре типа диаграмм представляют статическую структуру приложения;
- пять представляют поведенческие аспекты системы;
- три представляют физические аспекты функционирования системы (диаграммы реализации).

Текущая версия *UML 2.1* внесла не слишком много изменений. Диаграммы слегка изменились внешне (появились фреймы и другие визуальные улучшения), немного усовершенствовалась *нотация*, некоторые диаграммы получили новые наименования.

Впрочем, *точное число канонических диаграмм* для нас абсолютно неважно, так как мы рассмотрим не все из них, а лишь некоторые - *по* той причине, что количество типов диаграмм для конкретной модели конкретного приложения не является строго фиксированным. Для простых приложений нет необходимости строить все без исключения диаграммы. Например, для локального приложения не обязательно строить диаграмму развертывания. Важно понимать, что перечень диаграмм зависит от специфики разрабатываемого проекта и определяется самим разработчиком. Если же любопытный читатель все-таки пожелает узнать обо всех диаграммах *UML*, мы отошлем его к стандарту *UML* (http://www.omg.org/technology/documents/modeling_spec_catalog.htm#UML). Напомним, что цель этого курса - не описать абсолютно все возможности *UML*, а лишь познакомить с этим языком, дать первоначальное *представление* об этой технологии. Итак, мы кратко рассмотрим такие виды диаграмм, как:

- диаграмма прецедентов;
- диаграмма классов;
- диаграмма объектов;
- диаграмма последовательностей;
- диаграмма взаимодействия;
- диаграмма состояний;
- диаграмма активности;
- диаграмма развертывания.

О некоторых из этих диаграмм мы будем говорить подробнее в следующих лекциях. Пока же мы не станем заострять внимание на подробностях, а зададимся целью научить читателя хотя бы визуально различать виды диаграмм, дать начальное *представление* о назначении основных видов диаграмм. Итак, начнем.

Диаграмма прецедентов (use case diagram)

Любые (в том числе и программные) системы проектируются с учетом того, что в процессе своей работы они будут использоваться людьми и/или взаимодействовать с другими системами. Сущности, с которыми взаимодействует система в процессе своей работы, называются **экторами**, причем каждый эктор ожидает, что система будет вести себя строго определенным, предсказуемым образом. Попробуем дать более строгое определение эктора. Для этого воспользуемся замечательным визуальным словарем по *UML Zicom Mentor*:

Эктор (actor) - это множество логически связанных ролей, исполняемых при взаимодействии с прецедентами или сущностями (система, подсистема или класс).

Эктором может быть человек или другая система, подсистема или класс, которые представляют нечто вне сущности.

Графически эктор изображается либо "человечком", подобным тем, которые мы рисовали в детстве, изображая членов своей семьи, либо *символом класса с соответствующим стереотипом*, как показано на рисунке. Обе формы представления имеют один и тот же смысл и могут использоваться в диаграммах. "Стереотипированная" форма чаще применяется для представления системных экторов или в случаях, когда эктор имеет свойства и их нужно отобразить ([рис. 2.1](#)).

Внимательный читатель сразу же может задать вопрос: *а почему эктор, а не актер?* Согласны, слово "эктор" немного режет слух русского человека. Причина же, почему мы говорим именно так, проста - эктор образовано от слова **action**, что в переводе означает *действие*. Дословный же перевод слова "эктор" - *действующее лицо* - слишком длинный и неудобный для употребления. Поэтому мы будем и далее говорить именно так.

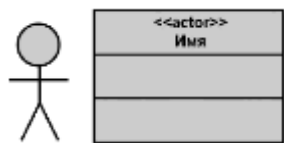


Рис. 2.1.

Тот же внимательный читатель мог заметить промелькнувшее в определении эктора слово "прецедент". Что же это такое? Этот вопрос заинтересует нас еще больше, если вспомнить, что сейчас мы говорим о *диаграмме прецедентов*. Итак,

Прецедент (use-case) - описание отдельного аспекта поведения системы с точки зрения пользователя (Буч).

Определение вполне понятное и исчерпывающее, но его можно еще немного уточнить, воспользовавшись тем же *Zicom Mentor*'ом:

Прецедент (use case) - описание множества последовательных событий (включая варианты), выполняемых системой, которые приводят к наблюдаемому эктором результату. Прецедент представляет поведение сущности, описывая взаимодействие между экторами и системой. Прецедент не показывает, "как" достигается некоторый результат, а только "что" именно выполняется.

Прецеденты обозначаются очень простым образом - в виде эллипса, внутри которого указано его название. *Прецеденты и экторы соединяются с помощью линий*. Часто на одном из концов линии изображают *стрелку*, причем *направлена она к тому, у кого запрашивают сервис*, другими словами, чьими услугами пользуются. Это простое объяснение иллюстрирует *понимание прецедентов как сервисов*, пропагандируемое компанией IBM.



Рис. 2.2.

Прецеденты могут включать другие прецеденты, расширяться ими, наследоваться и т. д. *Все эти возможности мы здесь рассматривать не будем*. Как уже говорилось выше, цель этого обзора - просто научить читателя выделять диаграмму прецедентов, понимать ее назначение и смысл обозначений, которые на ней встречаются.

Кстати, к этому моменту мы уже потратили достаточно много времени на объяснение понятий и их условных обозначений. Наверное, пора уже, наконец, привести пример диаграммы прецедентов. Как вы думаете, что означает эта диаграмма ([рис. 2.3](#))?



Рис. 2.3.

Полагаем, здесь все было бы понятно, если бы даже мы никогда не слышали о диаграммах прецедентов! Ведь так? Все мы в студенческие годы пользовались библиотеками (которые теперь для нас заменил Интернет), и потому все это для нас знакомо. Обратите также внимание на примечание, сопоставленное с одним из прецедентов. Следует заметить, что иногда на диаграммах прецедентов *границы системы* обозначают прямоугольником, в верхней части которого может быть указано название системы. Таким образом, прецеденты - действия, выполняемые системой в ответ на действия актора, - помещаются внутри прямоугольника.

А вот еще один пример (рис. 2.4). Думаем, вы сами, без нашей помощи, легко догадаетесь, о чем там идет речь.

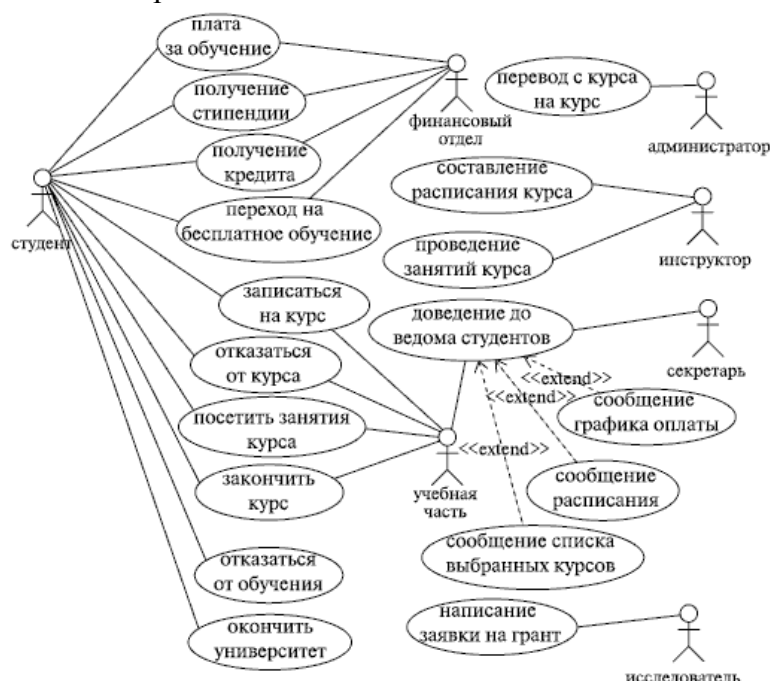


Рис. 2.4.

Из всего сказанного выше становится понятно, что *диаграммы прецедентов* относятся к той группе диаграмм, которые представляют динамические или поведенческие аспекты системы. Это отличное *средство* для достижения взаимопонимания между разработчиками, экспертами и конечными пользователями продукта. Как мы уже могли убедиться, такие диаграммы очень просты

для понимания и могут восприниматься и, что немаловажно, обсуждаться людьми, не являющимися специалистами в области разработки ПО.

Подводя итоги, можно выделить такие **цели создания диаграмм прецедентов**:

- определение границы и контекста моделируемой предметной области на ранних этапах проектирования;
- формирование общих требований к поведению проектируемой системы;
- разработка концептуальной модели системы для ее последующей детализации;
- подготовка документации для взаимодействия с заказчиками и пользователями системы.

Диаграмма классов (class diagram)

Вообще-то, понятие класса нам уже знакомо, но, пожалуй, не лишним будет поговорить о классах еще раз. Классики о классах говорят очень просто и понятно:

Класс (class) - категория вещей, которые имеют общие атрибуты и операции.

Продолжая тему, скажем, что классы - *это строительные блоки любой объектно-ориентированной системы*. Они представляют собой описание совокупности объектов с общими атрибутами, операциями, отношениями и семантикой. При проектировании объектно-ориентированных систем диаграммы классов обязательны.

Классы используются в процессе анализа предметной области для составления *словаря предметной области* разрабатываемой системы. Это могут быть как абстрактные понятия предметной области, так и классы, на которые опирается разработка и которые описывают программные или аппаратные сущности.

Диаграмма классов - это *набор статических, декларативных элементов модели*. Диаграммы классов могут применяться и при прямом проектировании, то есть в процессе разработки новой системы, и при *обратном проектировании* - описании существующих и используемых систем. Информация с диаграммы классов напрямую отображается в исходный код приложения - в большинстве существующих инструментов UML-моделирования возможна *кодогенерация* для определенного языка программирования (обычно Java или C++). Таким образом, диаграмма классов - конечный результат проектирования и отправная точка процесса разработки.

Но мы опять заговорились, а, как известно, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Мы уже знаем, как классы обозначаются в UML, но пока еще не видели ни одной диаграммы "с их участием". Итак, посмотрим на примеры диаграмм классов.

Первый пример ([рис. 2.5](#)) весьма прост. Как видим, он, хоть и немного однобоко, иллюстрирует с помощью операции наследования или генерализации "генеалогическое древо" бытовой техники. Думаем, мы бы поняли смысл этой диаграммы, даже если бы ничего не знали о классах и не занимались программированием вообще.

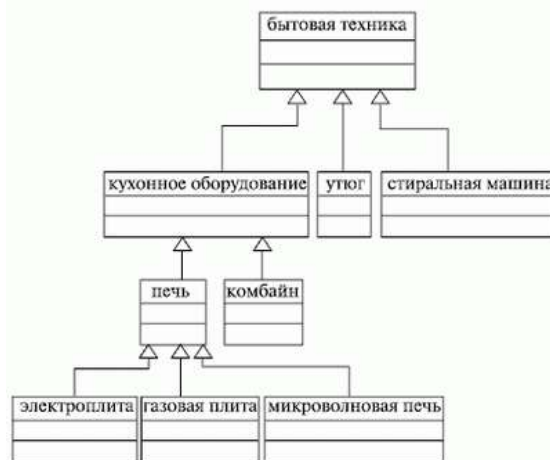


Рис. 2.5.

Рассмотрим еще пример ([рис. 2.6](#)):



Рис. 2.6.

И опять-таки смысл этой диаграммы ясен без особых пояснений. Даже бегло рассмотрев ее, можно легко догадаться, что она описывает предметную область задачи об автоматизации работы некоего вуза или учебного центра. Обратите внимание на обозначения кратности на концах связей. А теперь немного усложним задачу ([рис. 2.7](#)):

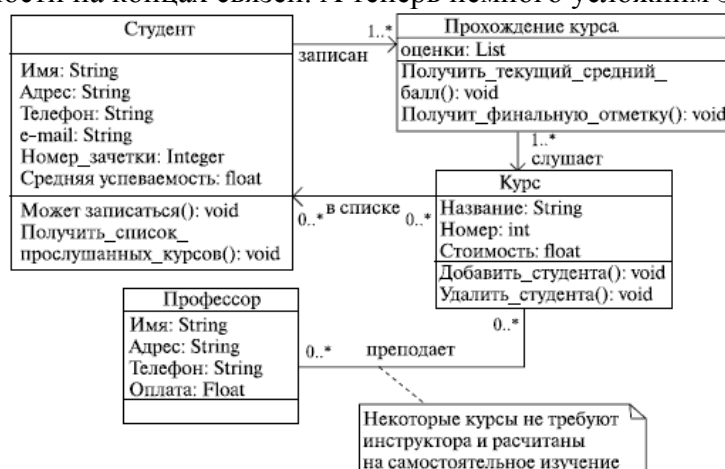


Рис. 2.7.

Как видим, здесь уже все более серьезно - кроме кратности обозначены свойства (и их типы) и операции, и вообще, эта диаграмма производит впечатление набора классов для реализации, а не просто описания предметной области, как предыдущие. Но, тем не менее, все равно все просто и понятно.

Отметим, что более детально о диаграмме классов мы поговорим в следующей лекции. Там мы подробно разберем нотацию этого вида диаграмм и познакомимся с улучшениями, внесенными текущей версией UML.

Диаграмма объектов (object diagram)

И снова, прежде чем говорить о новом виде диаграмм, введем определения нужных нам понятий. Итак, мы уже знаем, что такое класс. А что такое объект? Обратимся к классикам, которые об объектах говорят так же просто и понятно, как и о классах:

Объект (object) - экземпляр класса.

Ziscom Mentor "говорит" об объектах более обстоятельно:

Объект (object) -

- конкретная материализация абстракции;
- сущность с хорошо определенными границами, в которой инкапсулированы состояние и поведение;
- экземпляр класса (вернее, классификатора - эктор, класс или интерфейс). Объект уникально идентифицируется значениями атрибутов, определяющими его состояние в данный момент времени.

"Второе" определение, по сути, просто расширяет "Бучевское". Да, действительно, объект - это экземпляр класса. Скажем, объектом класса "Микроволновая печь" из примера, приведенного выше, может быть и простейший прибор фирмы "Saturn" небольшой емкости и с механическим управлением, и навороченный агрегат с грилем, сенсорным управлением и системой трехмерного распределения энергии от Samsung или LG.

Еще пример - все мы являемся объектами класса "человек" и различимы между собой по таким признакам (значениям атрибутов), как имя, цвет волос, глаз, рост, вес, возраст и т. д. (в зависимости от того, какую задачу мы рассматриваем и какие свойства человека для нас в ней важны).

Как же обозначается объект в UML? А очень просто - объект, как и класс, обозначается прямоугольником, но его имя подчеркивается. Под словом имя здесь мы понимаем название объекта и наименование его класса, разделенные двоеточием. Для указания значений атрибутов объекта в его обозначении может быть предусмотрена специальная секция. Еще один нюанс состоит в том, что объект может быть анонимным: это нужно в том случае, если в данный момент не важно, какой именно объект данного класса принимает участие во взаимодействии. Примеры - на [рис. 2.8](#).

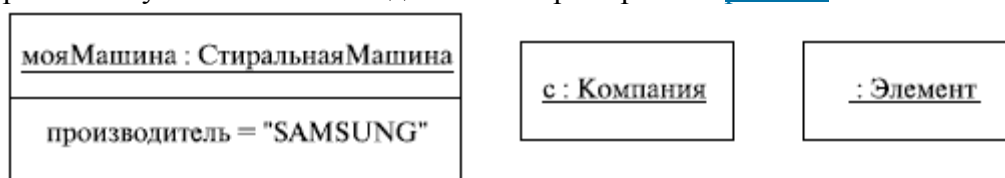


Рис. 2.8.

Итак, на определение основных понятий мы потратили довольно много времени, и пора бы уже вернуться к основному предмету нашего внимания - **диаграмме объектов**. Для чего нужны *диаграммы объектов*? Они показывают множество объектов - экземпляров классов (изображенных на диаграмме классов) и отношений между ними в некоторый момент времени. То есть *диаграмма объектов* - это своего рода снимок состояния системы в определенный момент времени, показывающий множество объектов, их состояния и отношения между ними в данный момент.

Таким образом, *диаграммы объектов* представляют статический вид системы с точки зрения проектирования и процессов, являясь основой для сценариев, описываемых диаграммами взаимодействия. Говоря другими словами, *диаграмма объектов* используется для пояснения и детализации диаграмм взаимодействия, например, диаграмм последовательностей. Впрочем, авторам курса очень редко доводилось применять этот тип диаграмм.

Приведем простейший пример такой диаграммы ([рис. 2.9](#)).



Рис. 2.9.

О чем здесь идет речь, в принципе, понятно: некоторая фирма "раскручивает" новый товар или услугу. В этом процессе участвуют вице-президент по маркетингу, вице-президент по продажам, менеджер по продажам, торговый агент, специалист по рекламе, некое печатное издание и покупатель. Причем даже без указания сообщений, которыми обмениваются эти объекты, отлично видно, кто с кем взаимодействует. Кстати, обратите внимание, что на этой диаграмме все объекты анонимные!

Другой пример ([рис. 2.10](#)).



Рис. 2.10.

Эта диаграмма тоже понятна в общих чертах даже без дополнительных объяснений. Здесь мы видим взаимосвязь объектов - организационных единиц в некоторой компании.

И наконец, последний пример ([рис. 2.11](#)): *диаграмма объектов* учебной среды "Робот" для Turbo Pascal, в которой наше поколение школьников училось основам алгоритмизации.

Думаем, пока примеров достаточно и главной цели мы достигли - научили читателя различать диаграмму объектов. Кому-то может показаться, что мы уделили ей мало внимания, но, как уже было сказано выше, читатель вряд ли будет часто встречаться с этим типом диаграмм.

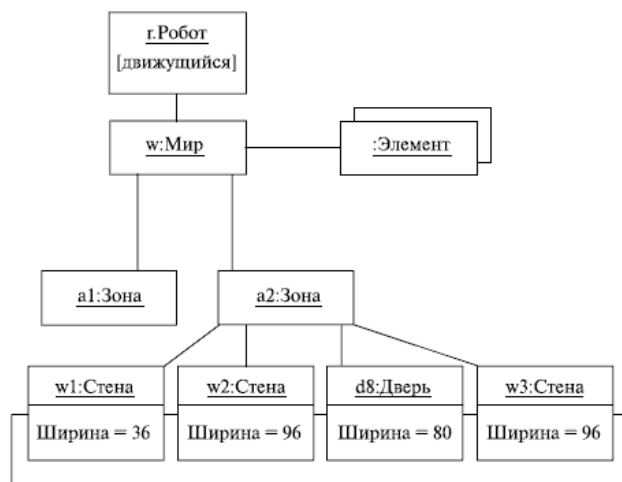


Рис. 2.11.

Диаграмма последовательностей (sequence diagram)

Только что мы познакомились с диаграммой объектов, которая показывает отношения между объектами в некоторый момент времени, т. е. предоставляет нам снимок состояния системы, являясь статической. **Диаграмма же последовательностей отображает взаимодействие объектов в динамике.** Что значит "в динамике"? Как раз с этим нам и предстоит разобраться.

В UML взаимодействие объектов понимается как обмен информацией между ними. При этом информация принимает вид сообщений. Кроме того, *что сообщение несет какую-то информацию, оно некоторым образом также влияет на получателя.* Как видим, в этом плане UML полностью соответствует основным принципам ООП, в соответствии с которыми информационное взаимодействие между объектами сводится к отправке и приему сообщений.

Диаграмма последовательностей относится к диаграммам взаимодействия UML, описывающим поведенческие аспекты системы, *но рассматривает взаимодействие объектов во времени.* Другими словами, *диаграмма последовательностей отображает временные особенности передачи и приема сообщений объектами.*

Искушенный читатель, возможно, скажет, что нечто подобное делает и *диаграмма прецедентов.* Да, действительно, *диаграммы последовательностей можно (и нужно!) использовать для уточнения диаграмм прецедентов,* более детального описания логики сценариев использования. Это отличное средство документирования проекта с точки зрения сценариев использования! Диаграммы последовательностей обычно содержат *объекты*, которые взаимодействуют в рамках сценария, *сообщения*, которыми они обмениваются, и *возвращаемые результаты*, связанные с сообщениями. Впрочем, часто возвращаемые результаты обозначают лишь в том случае, если это не очевидно из контекста.

Теперь о том, какие обозначения используются на диаграмме последовательностей. Как и ранее, объекты обозначаются прямоугольниками с подчеркнутыми именами (чтобы отличить их от классов), сообщения (вызовы методов) - линиями со стрелками, возвращаемые результаты - пунктирными линиями со стрелками. Прямоугольники на вертикальных линиях под каждым из объектов показывают "время жизни" (фокус) объектов. Впрочем, довольно часто их не изображают на диаграмме, все это зависит от индивидуального стиля проектирования.

Поскольку текст предыдущего абзаца, может быть, не слишком хорошо воспринимается на слух, да и лучше, как известно, "один раз увидеть, чем сто раз услышать", *приведем пример диаграммы последовательностей (рис. 2.12):*

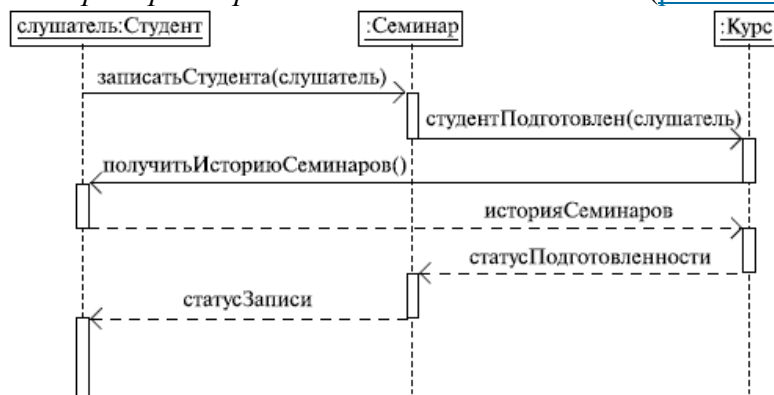


Рис. 2.12.

Думаем, смысл диаграммы вполне понятен: студент хочет записаться на некий семинар, предлагаемый в рамках некоторого учебного курса. С этой целью проводится проверка подготовленности студента, для чего запрашивается список (история) семинаров курса, уже пройденных студентом (перейти к следующему семинару можно, лишь

проработав материал предыдущих занятий - знакомая картина, не правда ли?). После получения истории семинаров объект класса "Слушатель" получает статус подготовленности, на основе которой студенту сообщается результат (статус) его попытки записи на семинар. Кстати, обратите внимание на вызов методов. Как видите, все просто!

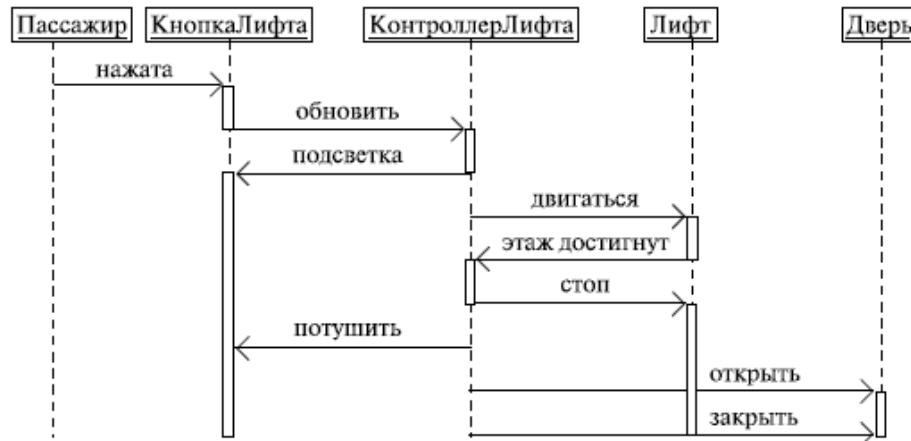


Рис. 2.13.

А вот что описывает следующая диаграмма (рис. 2.13), попробуйте догадаться самостоятельно. Только, чур, не подсматривать в нижеследующий текст лекции!

Ну как, догадались? А мы даже и не сомневались! Конечно, это же работа обычного домашнего лифта, которым мы пользуемся каждый день! Кстати, посмотрите на имена объектов - видно, что это уже несколько иной стиль проектирования, чем в предыдущем примере. И наконец, *еще один пример* (рис. 2.14):

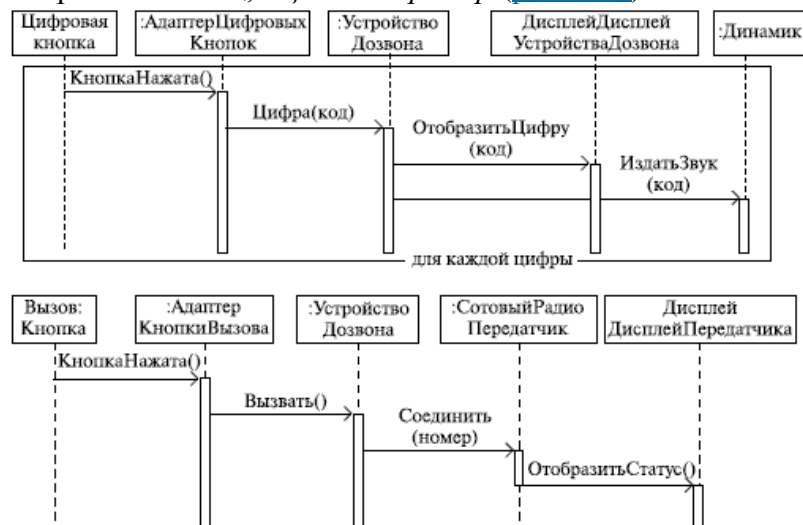


Рис. 2.14.

Узнаете свой мобильный?

Диаграмма взаимодействия (кооперации, collaboration diagram)

Диаграммы последовательностей - это отличное средство документирования поведения системы, детализации логики сценариев использования; но есть еще один способ - использовать диаграммы взаимодействия.

Диаграмма взаимодействия показывает поток сообщений между объектами системы и основные ассоциации между ними и по сути, как уже было сказано выше, является альтернативой диаграммы последовательностей. Внимательный читатель, возможно, скажет, что диаграмма объектов делает то же самое, - и будет не прав. Диаграмма объектов показывает статику, некий снимок системы, связи между объектами в данный момент времени, диаграмма же взаимодействия, как и диаграмма

последовательностей, показывает взаимодействие (извините за невольный каламбур) объектов во времени, т.е. в динамике.

Следует отметить, что использование диаграммы последовательностей или диаграммы взаимодействия - личный выбор каждого проектировщика и зависит от индивидуального стиля проектирования. Мы, например, чаще отдаем предпочтение диаграмме последовательностей. На обозначениях, применяемых на диаграмме взаимодействия, думаем, не стоит останавливаться подробно. Здесь все стандартно: объекты обозначаются прямоугольниками с подчеркнутыми именами (чтобы отличить их от классов, помните?), ассоциации между объектами указываются в виде соединяющих их линий, над ними может быть изображена стрелка с указанием названия сообщения и его порядкового номера.

Необходимость номера сообщения объясняется очень просто - в отличие от диаграммы последовательностей, *время на диаграмме взаимодействия не показывается в виде отдельного измерения*. Поэтому последовательность передачи сообщений можно указать только с помощью их нумерации. В этом и состоит вероятная причина пренебрежения этим видом диаграмм многими проектировщиками. Но давайте же, наконец, перейдем к примерам ([рис. 2.15](#)):



Рис. 2.15.

Как видите, эта диаграмма описывает (очень грубо) работу персонала библиотеки по обслуживанию клиентов: библиотекарь получает заказ от клиента, поручает сотруднику найти информацию по нужной клиенту книге, а после получения данных поручает еще одному сотруднику выдать книгу клиенту. Разобрались? Тогда еще пример ([рис. 2.16](#)):



Рис. 2.16.

Надеемся, что и эта диаграмма не смогла поставить вас в тупик. Скорее всего, она описывает процесс управления учебными курсами (очевидно, путем создания их из готовых модулей) для некоего учебного центра. Как видите, все просто!

И, наконец, еще один пример ([рис. 2.17](#)), который должен вызвать легкое "дежавю" у внимательного читателя.



Рис. 2.17.

Конечно же! Ведь это последний пример, который мы рассматривали, говоря о диаграммах последовательностей, - мобильный телефон! Как видим, это просто другая форма представления, к тому же, на наш взгляд, менее удобная. Впрочем, в команде могут работать различные люди, с различными предпочтениями и особенностями восприятия, так что какой вид диаграмм использовать для описания логики сценариев - диаграммы последовательностей или диаграммы кооперации - решать вам.

Диаграмма состояний (statechart diagram)

Объекты характеризуются поведением и состоянием, в котором находятся. Например, человек может быть новорожденным, младенцем, ребенком, подростком или взрослым. Другими словами, объекты что-то делают и что-то "знают". **Диаграммы состояний** применяются для того, чтобы объяснить, каким образом работают сложные объекты. Несмотря на то что смысл понятия "состояние" интуитивно понятен, все же приведем его определение в таком виде, в каком его дают классики и Zicom Mentor:

Состояние (state) - ситуация в жизненном цикле объекта, во время которой он удовлетворяет некоторому условию, выполняет определенную деятельность или ожидает какого-то события. Состояние объекта определяется значениями некоторых его атрибутов и присутствием или отсутствием связей с другими объектами.

Диаграмма состояний показывает, как объект переходит из одного состояния в другое. Очевидно, что диаграммы состояний служат для моделирования динамических аспектов системы (как и диаграммы последовательностей, кооперации, прецедентов и, как мы увидим далее, диаграммы деятельности). Часто можно услышать, что *диаграмма состояний показывает автомат*, но об этом мы поговорим подробнее чуть позже. Диаграмма состояний полезна при *моделировании жизненного цикла* объекта (как и ее частная разновидность - диаграмма деятельности, о которой мы будем говорить далее).

От других диаграмм диаграмма состояний отличается тем, что описывает процесс изменения состояний только одного экземпляра определенного класса - одного объекта, причем объекта *реактивного*, то есть объекта, поведение которого характеризуется его реакцией на внешние события. Понятие жизненного цикла применимо как раз к реактивным объектам, настоящее состояние (и поведение) которых обусловлено их прошлым состоянием. Но диаграммы состояний важны не только для описания динамики отдельного объекта. Они могут использоваться для *конструирования исполняемых систем* путем прямого и обратного проектирования. И они действительно с успехом применяются в таком качестве, вспомним существующие варианты "исполняемого UML", такие как UNIMOD, FLORA и др.

Но поговорим об обозначениях на диаграммах состояний. Скругленные прямоугольники представляют состояния, через которые проходит объект в течение своего жизненного цикла. Стрелками показываются переходы между состояниями, которые вызваны выполнением методов описываемого диаграммой объекта. Существует

Диаграмма активности (деятельности, activity diagram)

Когда-то на уроках информатики в школе мы рисовали блок-схемы, чтобы наглядно изобразить алгоритм решения некоторой задачи. Действительно, моделируя поведение проектируемой системы, часто недостаточно изобразить процесс смены ее состояний, а нужно также раскрыть детали алгоритмической реализации операций, выполняемых системой. Как мы уже говорили, для этой цели традиционно использовались блок-схемы или структурные схемы алгоритмов. В UML для этого существуют **диаграммы деятельности**, являющиеся частным случаем диаграмм состояний. Диаграммы деятельности удобно применять для визуализации алгоритмов, по которым работают операции классов.

Да, кстати, надеемся, вы помните, что такое алгоритм? Существует огромное количество определений этого понятия. Вот одно из них:

Алгоритм - последовательность определенных действий или элементарных операций, выполнение которых приводит к получению желаемого результата.

Алгоритмы окружают нас повсюду, хоть мы и редко задумываемся об этом. Вспомните кулинарные рецепты или руководства по эксплуатации бытовых приборов! Конечно, отечественный потребитель привык жить по принципу "если ничего не помогает, прочтите, наконец, инструкцию", но факт остается фактом: чем сложнее устройство или система, тем важнее строго следовать алгоритму.

Обозначения на диаграмме активности также напоминают те, которые мы встречали на блок-схеме, хотя есть, как мы увидим далее, и некоторые существенные отличия. С другой стороны, нотация диаграмм активности очень похожа на ту, которая используется в диаграммах состояний. Но, наверное, лучше будет просто показать пример ([рис. 2.21](#)):

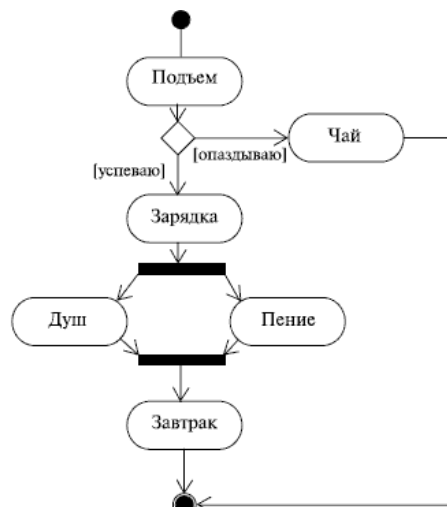


Рис. 2.21.

Многие из нас именно так начинают свой день, не правда ли? Обратите внимание на то, как изображено параллельное пение и принятие душа, - на обычной блок-схеме это было бы невозможно! А вот еще пример([рис. 2.22](#)):



Рис. 2.22.

И опять все понятно - это оформление заказа в интернет-магазине! Ну и напоследок еще одна диаграмма ([рис. 2.23](#)).

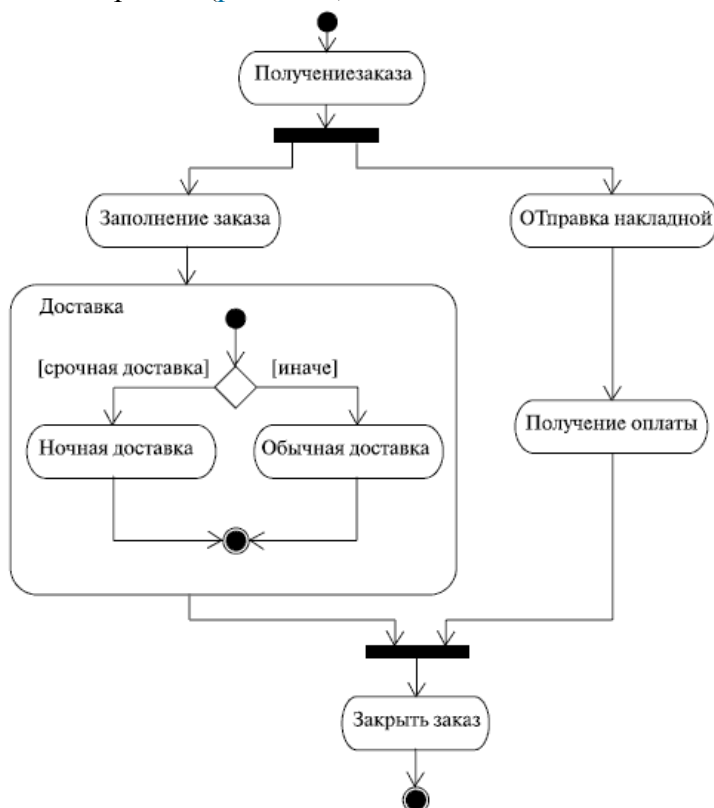


Рис. 2.23.

Догадались, что она описывает? Сможете отличить этот тип диаграмм? Тогда пошли дальше!

Диаграмма развертывания (deployment diagram)

Когда мы пишем программу, мы пишем ее для того, чтобы запускать на компьютере, который имеет некоторую аппаратную конфигурацию и работает под управлением некоторой операционной системы. Корпоративные приложения часто требуют для своей работы некоторой *ИТ-инфраструктуры*, хранят информацию в базах данных, расположенных где-то на серверах компании, вызывают веб-сервисы, используют общие ресурсы и т.д. В таких случаях неплохо бы иметь *графическое представление инфраструктуры, на которую будет развернуто приложение*. Вот для этого-то и нужны **диаграммы развертывания**, которые иногда называют диаграммами размещения.

Думаю, очевидно, что *такие диаграммы есть смысл строить только для аппаратно-программных систем*, тогда как UML позволяет строить модели любых систем, не обязательно компьютерных.

Какую пользу можно извлечь из диаграмм развертывания? Во-первых, графическое представление ИТ-инфраструктуры может помочь *более рационально распределить компоненты системы по узлам сети*, от чего, как известно, зависит в том числе и производительность системы. Во-вторых, такая диаграмма может помочь *решить множество вспомогательных задач*, связанных, например, с обеспечением безопасности. *Диаграмма развертывания* показывает топологию системы и распределение компонентов системы по ее узлам, а также соединения - маршруты передачи информации между аппаратными узлами. Это единственная диаграмма, на которой применяются "трехмерные" обозначения: узлы системы обозначаются кубиками. Все остальные обозначения в UML - плоские фигуры. Но приведем пример ([рис. 2.24](#)):

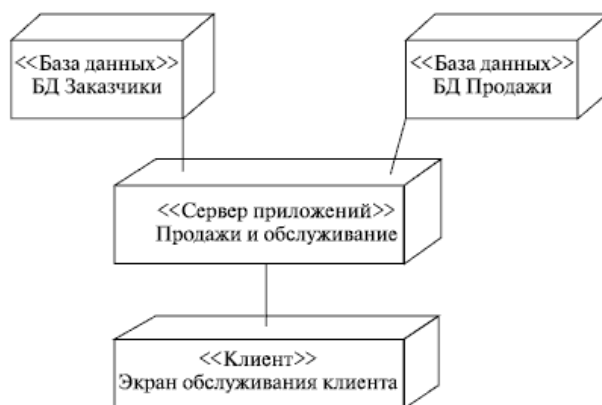


Рис. 2.24.

Думаем, и без объяснений понятно, что описывает эта диаграмма. А вот *диаграмма развертывания с большим количеством узлов* ([рис. 2.25](#)).

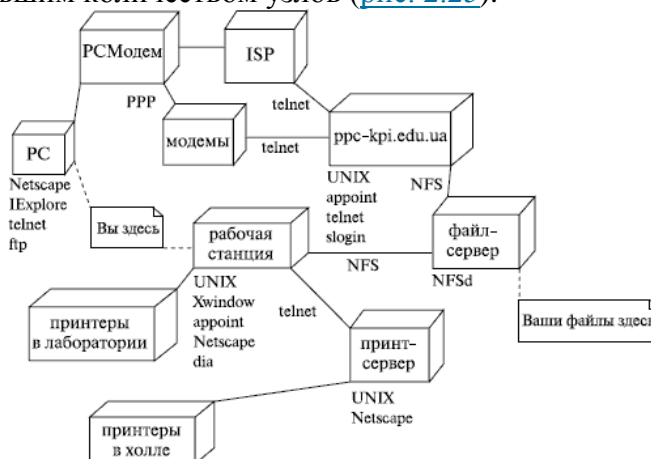


Рис. 2.25.

И опять все понятно! Это инфраструктура некоего учебного заведения, включающая шлюз, файл-сервер, принт-сервер, принтеры в лабораториях и холле и т. д. Пользователь (вероятно, студент или преподаватель) может получить доступ к этим ресурсам либо со своей домашней машины, либо с рабочих станций, находящихся в лабораториях вуза. Обратите внимание на подписи под линиями, показывающими линии передачи информации, например, видно, что рабочая станция получает доступ к файлам, хранящимся на файл-сервере, посредством NFS. Также хорошая идея - рядом с обозначением узла перечислить программное обеспечение, установленное на данном узле, как это сделано, например, для рабочей станции.

А еще на диаграммах развертывания можно обозначать компоненты системы, т. е. показывать их распределение по аппаратным узлам, но на этом мы пока останавливаться не будем: этих двух примеров уже достаточно, чтобы вы научились распознавать этот вид диаграмм, ведь правда?

Если да, то пойдём дальше.

ООП и последовательность построения диаграмм

Прочитав материал этой лекции, нетерпеливый читатель скажет: "Это ведь все элементарно!". Да, это правда, простые задачи решаются с помощью *UML* без особого труда. А вот более сложные системы, прочитав только эту лекцию, возможно, так же адекватно смоделировать не удастся. Естественно, *читать об UML недостаточно - надо им пользоваться!* Может быть, даже сразу вы чего-то и не поймете, но по мере увеличения опыта использования *UML* вы все лучше начнете понимать его конструкции. Так же как и другие языки, *UML* требует особого способа мышления, умения рассматривать систему с разных сторон и точек зрения.

Можно дать множество рекомендаций относительно того, какие же именно диаграммы строить и как, но мы будем краткими. Прежде всего, вы должны ответить для себя на такие вопросы:

- Какие именно виды диаграмм лучше всего отражают архитектуру системы и возможные технические риски, связанные с проектом?
- Какие из диаграмм удобнее всего превратить в инструмент контроля над процессом (и прогрессом) разработки системы?

И еще одно - *никогда не выбрасывайте даже "забракованные" диаграммы*: они могут в дальнейшем оказаться полезными при анализе направления вашей мысли, поиске ошибок проектирования, да и просто для экспериментов по незначительному изменению системы.

Диаграммы, как уже говорилось выше, можно и нужно строить в некоторой логической последовательности. Но как выработать эту последовательность, если у вас нет опыта моделирования? Как научиться этому? Вот несколько простых приемов, которые помогут вам (или вашей команде) выработать свой стиль проектирования.

В *UML*-проектировании, как и при создании любых других моделей, важно уметь **абстрагироваться** от несущественных свойств системы. В этом плане очень полезными могут оказаться *коллективные упражнения на выявление и анализ прецедентов*. Они помогут отработать навыки выявления четких абстракций.

Неплохой способ начать - *моделирование базовых абстракций или поведения одной из уже имеющихся у вас систем*.

Стройте *модели предметной области задачи в виде диаграммы классов*! Это хороший способ понять, как визуализировать множества взаимосвязанных абстракций. Таким же образом стройте модели статической части задач.

Моделируйте *динамическую часть задачи с помощью простых диаграмм последовательностей и кооперации*. Хорошо начать с модели взаимодействия пользователя с системой - так вы сможете легко выделить наиболее важные прецеденты. Не забываем, что мы говорим, прежде всего, именно об объектноориентированных системах. Поэтому, подытоживая все сказанное ранее, можно предложить такую последовательность построения диаграмм:

- диаграмма прецедентов,
- диаграмма классов,
- диаграмма объектов,
- диаграмма последовательностей,
- диаграмма кооперации,
- диаграмма состояний,

- диаграмма активности,
- диаграмма развертывания.

Конечно, это не единственная возможная последовательность. Возможно, вам будет удобнее начать с *диаграммы классов*. А может, вам не нужны *диаграммы объектов*, а диаграммы последовательностей вы предпочитаете диаграммам кооперации. Это лишь один из путей, постепенно вы выработаете свой персональный стиль проектирования и свою последовательность!

И напоследок еще несколько советов относительно использования *UML*.

Хорошее и полезное упражнение - строить модели классов и отношений между ними для уже написанного вами кода на C++ или *Java*.

Применяйте *UML* для того, чтобы прояснить неявные детали реализации существующей системы или использованные в ней "хитрые механизмы программирования".

Стройте *UML*-модели, прежде чем начать новый проект. Только когда будете абсолютно удовлетворены полученным результатом, начинайте использовать их как основу для кодирования.

Обратите особое внимание на средства *UML* для моделирования компонентов, параллельности, распределенности, паттернов проектирования. Большинство из этих вопросов мы рассмотрим далее.

UML содержит некоторые средства расширения. Подумайте, как можно приспособить язык к *предметной области* вашей задачи. И не слишком увлекайтесь обилием средств *UML*: если вы в каждой диаграмме будете использовать абсолютно все средства *UML*, прочесть созданную вами модель смогут лишь самые опытные пользователи.

Кроме прочего, важным моментом здесь является выбор пакета *UML*-моделирования (CASE-средства), что тоже может повлиять на ваш индивидуальный стиль проектирования. Более подробно мы поговорим об этом в одной из последующих лекций, пока же отметим, что все диаграммы, виденные вами в этой лекции, построены с помощью TAU G2 от Telelogic.

Выводы

- Диаграммы разных видов позволяют взглянуть на систему с разных точек зрения.
- *UML* содержит диаграммы трех типов - для моделирования статической структуры, поведенческих аспектов и подробностей реализации приложения.
- Недостаточно читать об *UML* - им надо пользоваться!

Контрольные вопросы

- Почему нужно строить разные диаграммы при моделировании системы?
- Какие диаграммы соответствуют статическому представлению о системе?
- Вы разрабатываете компьютерную программу для игры в шахматы. Какая диаграмма *UML* была бы полезной в этом случае? Почему?
- Составьте список вопросов потенциальному пользователю такой программы. Объясните, почему вы хотели бы задать именно их.

Диаграмма классов: крупным планом

Как класс изображается на диаграмме UML?

Архитектор программного обеспечения в первую очередь обращает внимание на объекты *предметной области*. Программист же концентрируется на поведении этих объектов, пользуясь **классами**, к которым они принадлежат. Вот поэтому-то *диаграмма классов* и является одной из важнейших диаграмм *UML*. Она используется для документирования программных систем, и основным ее компонентом является **класс**. Что такое *класс*, мы уже говорили ранее, когда знакомились с видами диаграмм *UML*. В предыдущей лекции мы рассматривали назначение *диаграммы классов*, знакомились с примерами готовых диаграмм, но не вникали в тонкости обозначений, используемых на диаграмме. В тех примерах все казалось нам очень понятным и логичным. Тем не менее, некоторые нюансы все же следует рассмотреть, и как раз этим мы сейчас и займемся.

Класс на диаграмме изображается в виде прямоугольника, разделенного горизонтальными линиями на три части. В первой части указывается название класса. Как правило, *имя класса* состоит из одного, максимум двух слов. Вторая часть содержит перечень атрибутов класса, которые характеризуют тот или иной *объект* этого класса в модели *предметной области*. Третья часть содержит перечень операций, отражающих его поведение в модели *предметной области* ([рис. 3.1](#)). Все очень просто, не так ли?

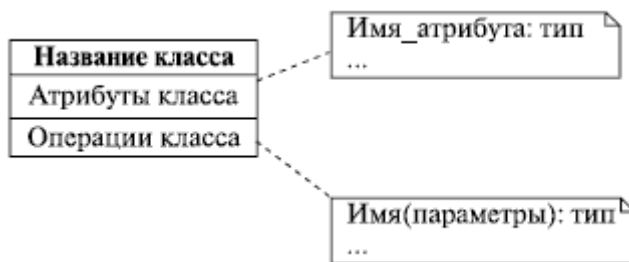


Рис. 3.1.

А что внутри?

Мы узнали, как *класс* изображается и выглядит "снаружи". А что же внутри объектов класса? Пользователю об этом знать необязательно, более того, абсолютно не нужно. Для человека, использующего его, *объект* выступает в роли черного ящика. Скрывая от пользователя внутреннее устройство объекта, мы обеспечиваем его надежную работу. Сейчас мы рассмотрим, как убрать из поля зрения пользователя то, что ему знать не нужно.

Читателя может слегка смутить слово "*пользователь*", которым мы злоупотребляли в предыдущем абзаце. Зачем вообще пользователю какие-то объекты и классы? Внесем *ясность*. Программист, использующий в своей программе созданные кем-то компоненты, как раз и выступает в роли такого пользователя. Зачем ему знать что внутри - он знает, какие атрибуты надо модифицировать и какие *операции* использовать, чтобы заставить *объект* работать именно так, как ему нужно! Более того, а многие ли из нас знают, как именно устроен и по каким принципам работает, например, *телевизор - объект* класса "Бытовой прибор"?

Скрытие от пользователя внутреннего устройства объектов называется *инкапсуляцией*. Если говорить более "научным" языком, то *инкапсуляция* - это защита отдельных элементов объекта, не затрагивающих существенных характеристик его как целого. *Инкапсуляция* нужна не только для того, чтобы создать иллюзию простоты объекта для пользователя (по словам Г. Буча). Но вернемся к примеру с телевизором. Нам этот прибор кажется очень простым только потому, что при работе с ним мы используем простой и понятный *интерфейс* - пульт дистанционного управления. Мы знаем: для того чтобы увеличить громкость звука, надо нажать вот эту кнопку, а чтобы переключить

канал - вот эту. Как *телевизор* устроен внутри, мы не знаем. Более того - в отсутствие пульта ДУ такое *знание* было бы неудобным для нас и весьма опасным для самого телевизора, вздумай мы увеличить громкость с помощью паяльника. Поэтому-то пульт ДУ и защищает от нас "внутренности" телевизора! Вот так *инкапсуляция* реализуется в реальном мире.

В программировании *инкапсуляция* обеспечивается немного по-другому - с помощью т. н. *модификаторов видимости*. С их помощью можно ограничить *доступ* к атрибутам и операциям объекта со стороны других объектов. Звучит это немного пугающе, но на самом деле все просто. Если *атрибут* или операция описаны с модификатором **private**, то *доступ* к ним можно получить только из *операции*, определенной в том же классе. Если же *атрибут* или операция описаны с модификатором видимости **public**, то к ним можно получить *доступ* из любой части программы. Модификатор **protected** разрешает *доступ* только из операций этого же класса и классов, создаваемых на его основе. В языках программирования могут встречаться *модификаторы видимости*, ограничивающие *доступ* на более высоком уровне, например, к классам или их группам, однако смысл инкапсуляции от этого не изменяется. В *UML* атрибуты и *операции* с модификаторами доступа обозначаются специальными символами слева от их имен:

СимволЗначение

- + **public** - открытый доступ
- **private** - только из операций того же класса
- # **protected** - только из операций этого же класса и классов, создаваемых на его основе

Рассмотренный ранее пример с телевизором средствами *UML* (конечно же, это очень высокоуровневая *абстракция*) можно изобразить так ([рис. 3.2](#)):

Телевизор
+ Язык экранного меню
— Частота каналов
+ Порядок и именование каналов
+ ...
— Самодиагностика()
+ Включить()
+ Выключить()
+ Поиск каналов()
— Декодирование сигнала()
+ Переключение каналов()
+ ...()

Рис. 3.2.

Не правда ли, все понятно и предельно просто? Зачем, например, пользователю знать числовые значения частот каналов? Он знает, что достаточно запустить процедуру автоматического поиска каналов и *телевизор* все сделает за него. Вот вам и *инкапсуляция* - оказывается, она повсюду вокруг нас. Оглянитесь и подумайте, сколько вещей вокруг имеют скрытые свойства и выполняют скрытые *операции*. Испугались? Вот то-то же!

Как использовать объекты класса?

Итак, мы рассмотрели инкапсуляцию - одно из средств защиты объектов. Все вроде бы понятно, но как же именно работать с объектом?

Если уж говорить о защите объекта, то чтобы она действительно была эффективной, надо позаботиться о некоем стандартном и безопасном, не зависящем от языка программирования способе доступа к объекту. К тому же такой стандартный способ доступа должен быть простым и с точки зрения использования, и с точки зрения реализации. Вспомните пример с телевизором. Нажимая кнопки на пульте, мы ожидаем,

что *телевизор* откликнется на это действие каким-то определенным образом - именно так, как мы ожидаем, а не иначе. То есть, с одной стороны, пульт ДУ является средством доступа к скрытым операциям, выполняемым телевизором, а с другой стороны - пульт обеспечивает нужное для нас поведение телевизора. В данном примере именно пульт является таким стандартным средством доступа к телевизору. Можно даже сказать, средством доступа, не зависящим от конкретной модели телевизора - вспомните об универсальных пультах и о том, как отключаете звук надоедливой рекламы на экране в вагоне поезда, используя КПК!

В том же примере с телевизором у нас впервые промелькнуло слово *интерфейс*. И не случайно промелькнуло: именно так называют тот самый стандартный способ доступа к объекту. Более строго, *интерфейс* - это логическая *группа* открытых (**public**) операций объекта. Один и тот же *объект* может иметь несколько интерфейсов. У телевизора, например, их два - пульт ДУ и кнопки на корпусе. А может и больше - вспомните о возможности управлять бытовой техникой с помощью КПК или универсального пульта ДУ.

Кстати, посмотрите внимательнее на пульт ДУ или на экран программы удаленного контроля. Что вы видите - кнопки? Или кнопки, сгруппированные по функциональному признаку? Да, именно так: кнопки, переключающие каналы, расположены отдельно, рядом - *группа* кнопок, отвечающих за регулировку громкости звука, рядом - *группа* программируемых кнопок, и т. д. В принципе, можно сказать, что пульт реализует не один, а несколько интерфейсов - по числу функциональных групп кнопок. Впрочем, это уже *формализм*: мы просто хотели проиллюстрировать слова "логическая *группа*" в определении интерфейса.

Однако *интерфейс* - это не только и не столько *группа* операций объекта. *Интерфейс* отражает внешние проявления объекта, показывает, каким образом осуществляется взаимодействие с ним, скрывая остальные детали, не имеющие отношения к процессу взаимодействия.

Интерфейс всегда реализуется некоторым классом, который в таком случае называют классом, *поддерживающим интерфейс*. Как мы уже говорили ранее, один и тот же *объект* может иметь несколько интерфейсов. Это означает, что *класс* этого объекта реализует все *операции* этих интерфейсов. К данному моменту в голове читателя может созреть вопрос: "Мы же, вроде бы, говорили о классах и объектах, а теперь вдруг перешли на интерфейсы. Да и вообще, используются ли они в практике программирования или являются просто изящной теоретической конструкцией?". Ответ на этот вопрос прост: многие из существующих технологий программирования (например, *COM*, *CORBA*, *Java Beans*) не только активно используют *механизм интерфейсов*, но и, по сути, полностью основаны на нем.

Что ж, наверное, пришло время поговорить о том, как *интерфейс* изображается на диаграммах. Изображаться он может несколькими способами. Первый и самый простой из них - это *класс* со стереотипом `<<interface>>` ([рис. 3.3](#)):

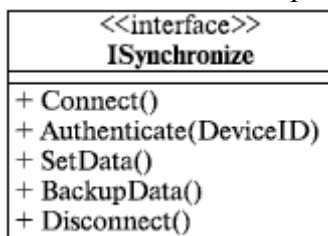


Рис. 3.3.

Этот способ хорош, если нужно показать, какие именно *операции* предоставляет *интерфейс*. Если же такие подробности в данный момент не важны, предоставляемый *интерфейс* изображают в виде кружочка или, как говорят, "леденца" (**lollipop**) ([рис. 3.4](#)):

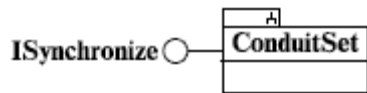


Рис. 3.4.

Обратите внимание на маленький значок на закладке папки **ConduitSet**. Это обозначение подсистемы, мы могли бы не рисовать его, а просто использовать стереотип `<<subsystem>>`. Впрочем, об этом мы еще поговорим.

И наконец, еще один способ изображения интерфейса. Он не является альтернативой описанному ранее способом, а используется для изображения интерфейсов, **требующихся** объекту для выполнения его работы. Обозначается он очень простым и логичным символом. Впрочем, судите сами ([рис. 3.5](#)):

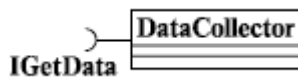


Рис. 3.5.

Наблюдательный читатель уже, наверное, заметил, как логически совмещаются символы предоставляемого и требуемого интерфейсов.

Действительно, на диаграммах довольно часто можно увидеть такую картинку ([рис. 3.6](#)):



Рис. 3.6.

Да, кстати, вы заметили, что названия интерфейсов начинаются с буквы **I**? Эта традиция пошла из языка *Java*, и, как показывает практика, она весьма облегчает жизнь, если нужно, например, быстро разобраться в сложной диаграмме, составленной другим человеком.

Всегда ли нужно создавать новые классы?

Начнем с вопроса, казалось бы, не имеющего никакого отношения к рассматриваемому вопросу, а именно - всегда ли нужно создавать новый *класс* для каждой новой задачи? *Правильный ответ*, конечно же, "нет". Это было бы странно и неэффективно. "Фишка" состоит в том, что мы можем использовать уже существующие классы, адаптируя их функциональность для выполнения новых задач. Таким образом появляется возможность не создавать систему классов с нуля, а задействовать уже имеющиеся решения, которые были созданы ранее, при работе над предыдущими проектами. Впрочем, наше *высказывание* о странности и неэффективности создания новых классов не является истиной в последней инстанции. Могут быть ситуации, когда существующие классы по каким-либо причинам не устраивают архитектора, и тогда требуется создать новый *класс*. Следует, однако, избегать ситуаций, когда созданный *класс* (а точнее, его набор операций и атрибутов) практически повторяет существующий, лишь незначительно отличаясь от него. Все-таки лучше не изобретать велосипед и стараться создавать классы на основе уже существующих, и только если подходящих классов не нашлось - создавать свои, которые, в свою *очередь*, могут (и должны!) служить основой для других классов. Мы уже не говорим о том, что создание классов предполагает значительный объем усилий по кодированию и тестированию. В общем случае, сказанное выше можно проиллюстрировать такой диаграммой ([рис. 3.7](#)):



Рис. 3.7.

В *дополнение* можно назвать несколько причин, почему стоит использовать уже существующие классы:

Во-первых, идя этим путем, мы пользуемся плодами ранее принятых решений. Действительно, если когда-то мы уже решили некоторую проблему, зачем начинать все "с нуля", повторяя уже однажды проделанные действия?

Во-вторых, таким образом мы делаем решение мобильным и расширяемым. Используя уже существующие классы и создавая на их основе новые, мы можем развивать решение практически неограниченно, добавляя лишь необходимые нам в данный момент детали - атрибуты и *операции*.

В-третьих, существующие классы, как правило, хорошо отлажены и показали себя в работе. Разработчику не надо тратить время на *кодирование*, отладку, тестирование и т. д., - мы работаем с хорошо отлаженным и проверенным временем кодом, который зарекомендовал себя в других проектах и в котором уже выявлено и исправлено большинство ошибок.

А теперь внимание - мы много говорили о том, что нужно создавать классы на основе уже существующих, но так и не сказали ни слова о том, как это сделать. Пришло время внести *ясность* в этот вопрос. Тем самым мы подбираемся к понятию **обобщения** или **генерализации**, которое играет очень важную роль в *ООП*, являясь одним из его базовых принципов. **Обобщение** - это *отношение* между более общей сущностью, называемой *суперклассом*, и ее конкретным воплощением, называемым *подклассом*. Иногда *обобщение* называют отношениями типа "является", имея в виду, что одни сущности (например, круг, квадрат, треугольник) являются воплощением более общей сущности (например, класса "*геометрическая фигура*"). При этом все атрибуты и *операции* суперкласса независимо от *модификаторов видимости* входят в состав подкласса.

Обобщение (или, как часто говорят, *наследование*) на диаграммах обозначается очень просто - незакрашенной треугольной стрелкой, направленной на *суперкласс* ([рис. 3.8](#)).

Для того чтобы научиться эффективно моделировать *наследование*, обратимся к классикам, а именно к Г. Бучу. Он советует проводить эту процедуру в такой последовательности:

1. Найдите атрибуты, операции и обязанности, общие для двух или более классов из данной совокупности. Это позволит избежать ненужного дублирования структуры и функциональности объектов.
2. Вынесите эти элементы в некоторый общий суперкласс, а если такого не существует, то создайте новый класс.
3. Отметьте в модели, что подклассы наследуются от суперкласса, установив между ними отношение обобщения.



Рис. 3.8.

А вот и пример применения этого подхода ([рис. 3.9](#)):

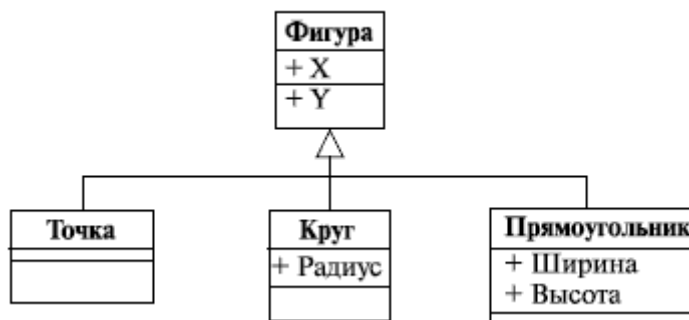


Рис. 3.9.

На первый взгляд, кажется странным, что *класс* "точка" не имеет никаких атрибутов, а круг имеет только *радиус*. С прямоугольником, вроде бы, все понятно - ширина и *высота*, но вот только где он расположен в пространстве, это *прямоугольник*? Давайте попробуем следовать советам Буча. Итак, положение всех трех фигур можно однозначно определить с помощью пары чисел. Для точки - это вообще единственные ее характеристики, для круга и прямоугольника - их центры (под центром прямоугольника мы понимаем точку пересечения его диагоналей). Вот они, общие атрибуты! Таким образом, мы создали *суперкласс* "Фигура", имеющий два атрибута - *координаты* центра. Все остальные классы на этой диаграмме связаны с классом "Фигура" отношением обобщения, т. е. в них нужно доопределить только "недостающие" атрибуты - *радиус*, ширину и высоту. Атрибуты, описывающие *координаты* центра, эти классы имеют изначально как потомки класса "Фигура" - они их наследуют. Заметим, что *операции* классов мы тут не рассматриваем: понятно, что с ними была бы та же история.

Так, с наследованием вроде бы разобрались. Пришло время для маленькой провокации с нашей стороны. Классы-потомки ведь наследуют атрибуты и *операции* суперкласса? Таким образом, они могут наследовать и их интерфейсы - то есть объекты абсолютно разной природы могут иметь один и тот же *интерфейс*! Так как же тогда определить, какого же все-таки класса *объект*? Да и нужно ли это вообще?

Действительно, объекты разной природы (или говоря проще, разных классов) могут поддерживать один и тот же *интерфейс* именно так, как того ожидает *пользователь*. Примером тому может служить рассмотренная выше *диаграмма* с геометрическими фигурами. Все рассмотренные фигуры имеют, например, операцию рисования на экране. С точки зрения пользователя в каждом случае это одно и то же действие. Однако реализованы эти *операции* по-разному - ведь процедура изображения прямоугольника сильно отличается от подобной процедуры для круга. Но для пользователя это неважно: ведь *сигнатура*-то одна и та же! А возможно это благодаря еще одному из основных

принципов *ООП* - **полиморфизму**. Как мы только что упомянули, работа механизма полиморфизма основана на совпадении сигнатуры метода, объявленного в интерфейсе, и сигнатуры самого метода. Методы внутри классов-потомков могут быть (и наверняка будут!) переопределены, их реализации будут различными, а сигнатуры останутся неизменными. Таким образом (и в этом легко ощутить мощь *ООП*), выполняя одни и те же *операции*, разные объекты могут вести себя по-разному.

Полиморфизм является основой для реализации *механизма интерфейсов* в языках программирования. Вот, кстати, и ответ на вопрос, какого класса *объект*: как только *пользователь* обращается к некоторой *операции* через *интерфейс*, определяется фактический *класс* объекта и вызывается соответствующая *операция класса*. Примеры полиморфизма можно увидеть в самых обыденных вещах, которыми мы пользуемся в повседневной жизни. Оглянитесь вокруг - мир построен по *ООП*, *Матрица* работает! Например, всем привычная кредитная карточка, является интерфейсом для доступа к банковскому счету через банкомат (и не только), одинаково работает в любой стране, вот только ведет себя чуть-чуть по-разному, т. к. банкомат выдает деньги в местной валюте. Согласны, пример не очень корректный, но зато очень наглядный! Думаем, понаблюдав за окружающим миром, читатель сам сможет привести массу примеров полиморфизма.

Инкапсуляция, *наследование* и *полиморфизм*, с которыми мы только что познакомились, являются теми самыми тремя китами, на которых держится *ООП*. Если вы поняли суть этих базовых принципов и осознали их истинную мощь, вы прошли большую часть пути, ведущего к полному овладению *ООП* как наиболее адекватной методикой описания (так и тянет сказать "проектирования") окружающего нас мира.

Отношения между классами

Ни один из объектов окружающего нас мира не существует сам по себе. Птицы летают потому, что есть воздух, на который опираются их крылья. Каждый из нас связан с массой других людей разнообразными родственными, профессиональными и другими связями, предполагающими различные типы отношений. Точно так же и классы связаны между собой. И чтобы в полной мере овладеть *ООП*, нам необходимо понять суть этих отношений и научиться их идентифицировать.

Мы сказали, что объекты находятся в определенных отношениях друг с другом. Один из типов таких отношений - это **зависимость**. Думаем, суть такого отношения понятна уже из его названия - зависимость возникает тогда, когда реализация класса одного объекта зависит от спецификации операций класса другого объекта. И если изменится спецификация операций этого класса, нам неминуемо придется вносить изменения и в зависимый *класс*. Приведем простой пример, опять-таки взятый из нашей повседневности. Иногда к нам в руки попадают видеофайлы, воспроизвести которые "с лету" не удастся. Почему? Правильно, потому что на компьютере не установлены соответствующие кодеки. То есть операция "Воспроизведение", реализуемая программой-медиаплеером, зависит от *операции* "Декомпрессия", реализуемой кодеком. Если спецификация *операции* "Декомпрессия" изменится, придется менять код медиаплеера, иначе он просто не сможет работать с каким-то кодеком и, в лучшем случае, завершит свою работу с ошибкой. А вот так зависимость между классами изображается в *UML* ([рис. 3.10](#)):

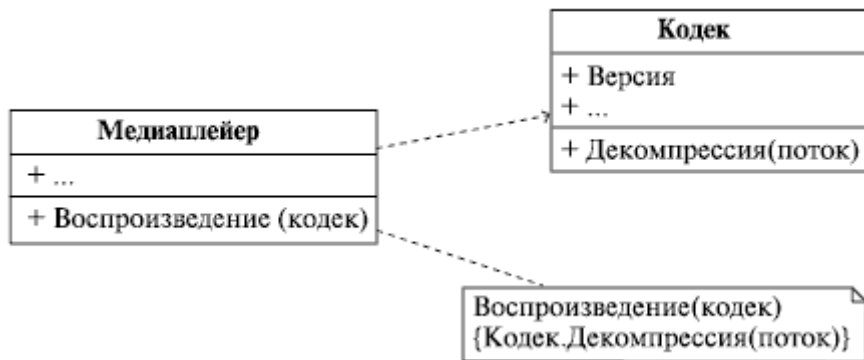


Рис. 3.10.

Стоит отметить, что зависимости на диаграммах изображают далеко не всегда, а только в тех случаях, когда их *отображение* является важным для понимания модели. Часто зависимости лишь подразумеваются, т. к. логически следуют из природы классов.

Другой вид отношений между объектами - это **ассоциация**. Это просто *связь* между объектами, по которой можно между ними перемещаться. *Ассоциация* может иметь имя, показывающее природу отношений между объектами, при этом в имени может указываться *направление* чтения связи при помощи треугольного маркера. Однонаправленная *ассоциация* может изображаться стрелкой. Проиллюстрируем сказанное примерами ([рис. 3.11](#)):

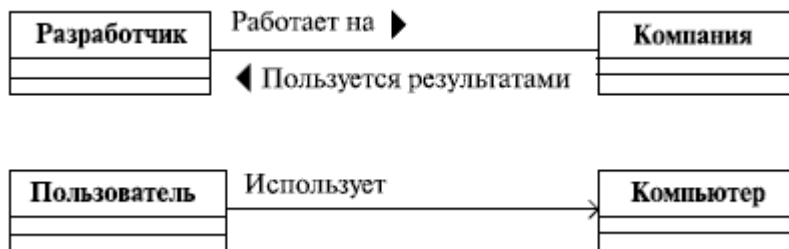


Рис. 3.11.

Кроме направления ассоциации, мы можем указать на диаграмме *роли*, которые каждый *класс* играет в данном отношении, *икратность*, то есть количество объектов, связанных отношением ([рис. 3.12](#)):

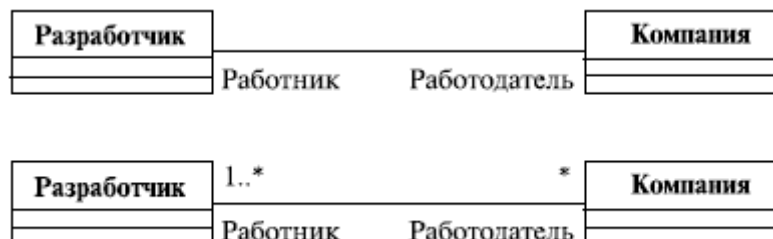


Рис. 3.12.

И насчет ролей, и насчет кратности на этой диаграмме все понятно - человек может вообще не работать, работать в одной или более компаниях, а вот компании в любом случае нужен хотя бы один сотрудник. Кстати, о кратности. *Ассоциация* может объединять три и более класса. В этом случае она называется **n-арной** и изображается ромбом на пересечении линий, как показано на этой диаграмме, позаимствованной нами из Zicom Mentor ([рис. 3.13](#)):

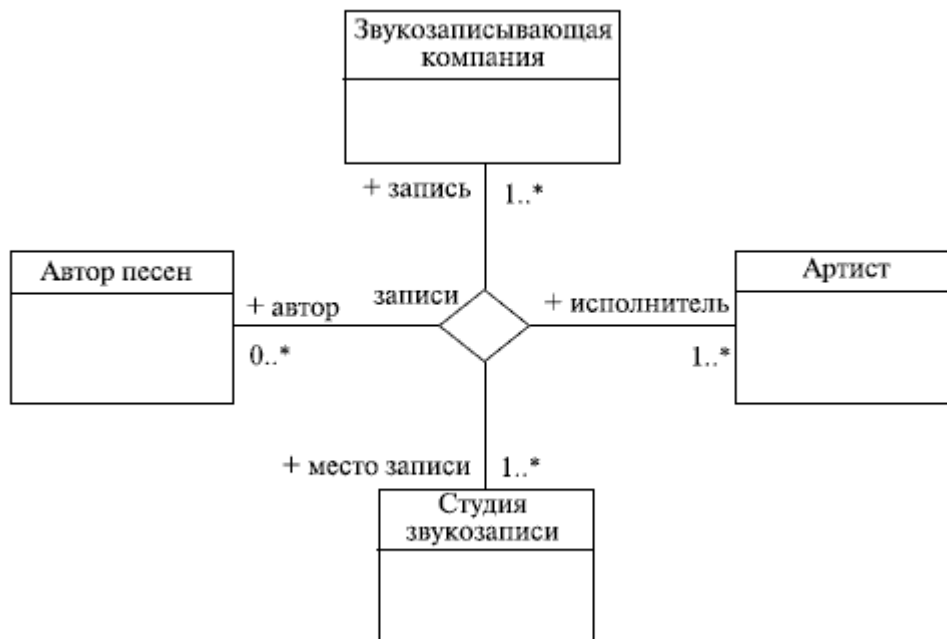


Рис. 3.13.

Ранее мы говорили, что *ассоциация* - это "просто связь" между объектами. На самом деле, в реальности связи бывают "просто связями" крайне редко. Обычно при ближайшем рассмотрении под ассоциацией понимается более сложное *отношение* между классами, например, *связь* типа "часть-целое". Такой вид ассоциации называется **ассоциацией с агрегированием**. В этом случае один *класс* имеет более высокий статус (целое) и состоит из низших по статусу классов (частей). При этом выделяют простое и композитное *агрегирование* и говорят о собственно **агрегации** и **композиции**. Простая *агрегация* предполагает, что части, отделенные от целого, могут продолжать свое существование независимо от него. Под композитным же агрегированием понимается ситуация, когда целое владеет своими частями и их время жизни соответствует времени жизни целого, т. е. независимо от целого части существовать не могут. Примеры этих видов ассоциаций и их обозначений в *UML* можно увидеть на следующей диаграмме ([рис. 3.14](#)).



Рис. 3.14.

Примеры, как нам кажется, очень простые и понятные. *Винчестер* можно вынуть из компьютера и установить в новый *компьютер* или в USB-карман, т. е. существование жесткого диска с разборкой системного блока не заканчивается. А вот кнопки без окон обычно существовать не могут - с закрытием окна кнопки также исчезают.

И, наконец, еще одна важная вещь, касающаяся ассоциации. В отношении между двумя классами сама *ассоциация* тоже может иметь свойства и, следовательно, тоже может быть представлена в виде класса. Пример прост ([рис. 3.15](#)):



Рис. 3.15.

Действительно, перед началом трудовых отношений работник и работодатель подписывают между собой контракт, который имеет такие атрибуты, как, например, описание *работ*, сроки их выполнения, порядок оплаты и т. д.

А вот более сложный, но, опять-таки, взятый из реальной жизни пример моделирования отношений между классами, позаимствованный нами из Zicom Mentor ([рис. 3.16](#)):

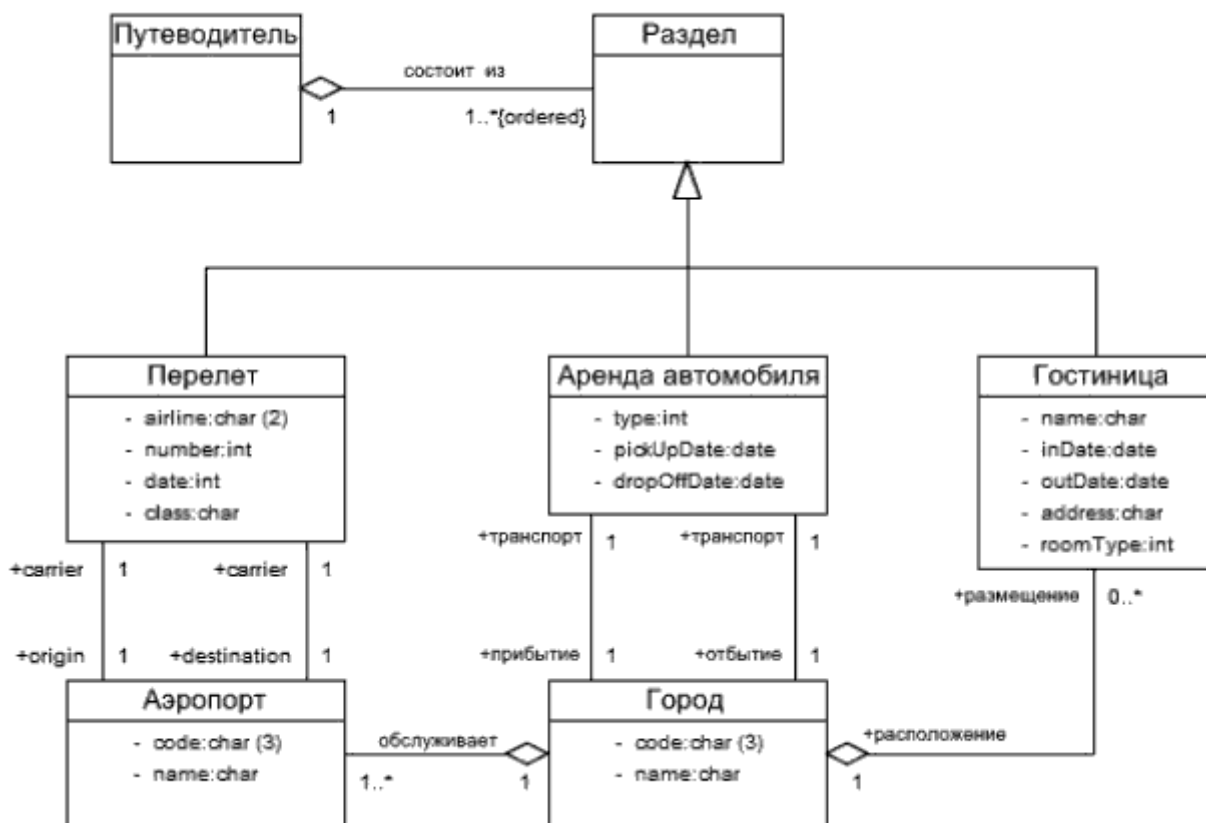


Рис. 3.16.

И наконец, *доказательство* того, что *UML* можно использовать для чего угодно, в том числе и для записи сказок: *диаграмма*, описывающая предметную область сказки о

Курочке Рябе и взятая с сайта конкурса шуток на UML (<http://www.umljokes.com/>) (рис. 3.17):

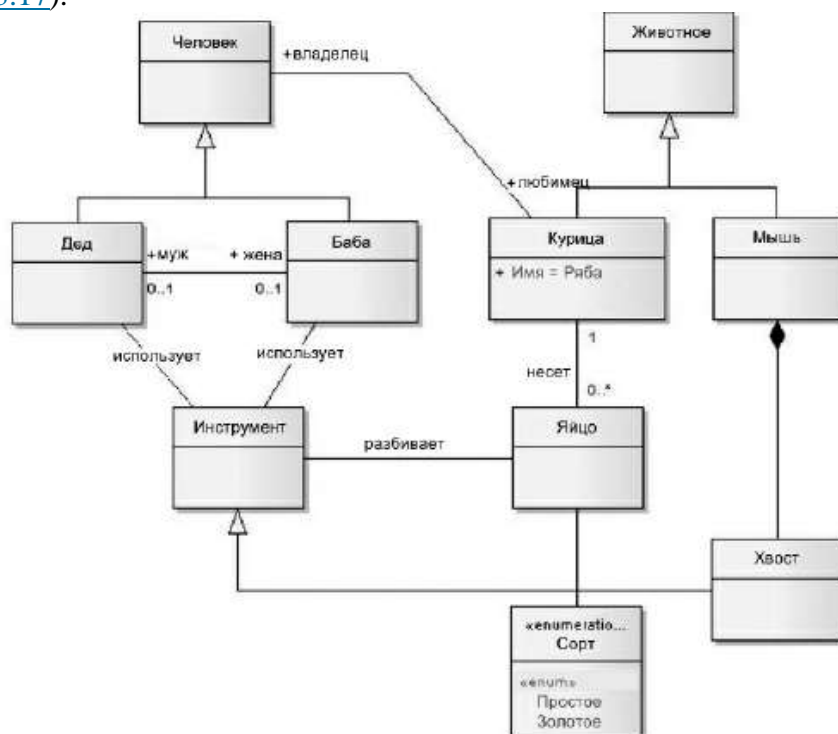


Рис. 3.17.

Узнаете рассказ, знакомый с детства?

Выводы

- Инкапсуляция защищает внутреннее устройство объекта и реализуется путем ограничения доступа к атрибутам и операциям класса из других частей программы.
- Обобщение позволяет повторно использовать уже существующие решения, создавая новые классы путем наследования от имеющихся классов.
- Полиморфизм позволяет работать с группой разнородных объектов одинаковым образом, не задумываясь о различиях в реализации.
- Инкапсуляция, наследование и полиморфизм - три кита, на которых держится ООП.
- В любой системе между объектами существуют отношения разных типов.
- Отношение зависимости означает, что реализация одного класса зависит от спецификации операций другого класса.
- Ассоциация выражает отношение между несколькими равноправными объектами и может иметь направление, роли и кратность, а также изображаться в виде класса ассоциации.
- Композиция и агрегация используются, если между объектами существуют отношения типа "часть-целое", причем композиция предполагает, что части не могут существовать отдельно от целого.

Контрольные вопросы

- Какие три принципа лежат в основе ООП?
- Что такое интерфейс? На каком из базовых принципов ООП основан механизм интерфейсов?
- Что такое n-арная ассоциация?
- В чем разница между агрегацией и композицией?
- Что такое класс ассоциации?

Диаграмма активностей: крупным планом

А ведь это вовсе не блок-схема!

Как мы уже говорили, *диаграммы активностей* (Activity Diagrams) являются представлением алгоритмов неких действий (активностей), выполняющихся в системе. Мы уже знаем, что *нотация UML* предлагает пять представлений системы:

- Вид системы с точки зрения *прецедентов*.
- Вид с точки зрения *проектирования*.
- Вид с точки зрения *процессов*.
- Вид с точки зрения *развертывания*.
- Вид с точки зрения *реализации*.

И при этом каждый из перечисленных способов представления системы может содержать последовательности действий, которые могут быть описаны с помощью алгоритмов. Вот здесь-то и выходят на сцену диаграммы деятельности. Вообще говоря, любой элемент модели, имеющий динамическое поведение, может быть дополнен диаграммой деятельности - именно для уточнения этой самой динамики. Как хорошо подходящий *по* контексту пример следует упомянуть возможность применения диаграмм активности для описания бизнес-процессов, существующих в компании (нотации Grapes-VM, BPMN/BPMN и др.). Вот уж где самая что ни на есть динамика!

Можно построить несколько диаграмм деятельности для одной и той же системы, причем каждая из них будет фокусироваться на разных аспектах системы, показывать различные действия, выполняющиеся внутри ее. Читатель, конечно же, понял, что, когда мы говорим о *динамике*, мы подразумеваем *поведение* системы в целом или ее частей. Говоря более формально, диаграммы активности, в общем-то, не имеют монополии на описание поведенческих особенностей динамических частей системы. Для этой же цели могут использоваться еще *диаграммы прецедентов*, последовательности, кооперации и состояний. Почему же мы говорим именно о диаграмме активности? Нет, не только потому, что так называется эта лекция.

Именно на диаграмме деятельности представлены переходы потока управления от одной деятельности к другой. Это, *по* сути, разновидность диаграммы состояний, где все или большая часть состояний являются некоторыми деятельностями, а все или большая часть переходов срабатывают при завершении определенной деятельности и позволяют перейти к выполнению следующей. Как мы уже говорили (повторение - мать учения), *диаграмма* деятельности может быть присоединена к любому элементу модели, имеющему динамическое поведение. Кстати, исходя из вышесказанного, логичнее говорить не "*диаграмма* деятельности", а "*диаграмма* деятельностей" - во множественном числе. А еще мы предполагаем, что читатель понимает смысл понятий "*деятельность*", "*переход*" и "*объект*". Об объектах как об экземплярах классов мы уже говорили ранее. Понятия же деятельности (*activity*) как протяженного во времени составного (неатомарного) вычисления (действия, action) и перехода как передачи контроля, надеемся, понятны интуитивно, без дополнительных объяснений.

Диаграммы деятельности позволяют моделировать сложный **жизненный цикл объекта**, с переходами из одного состояния (деятельности) в другое. Но этот вид диаграмм может быть использован и для описания динамики совокупности объектов. Они применимы и для детализации некоторой конкретной *операции*, причем, как мы увидим далее, предоставляют для этого больше возможностей, чем "*классическая*" блок-схема. Диаграммы деятельности описывают переход *от одной деятельности к другой*, в отличие от диаграмм взаимодействия, где акцент делается на переходах потока управления *от объекта к объекту*.

Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Мы достаточно разрекламировали диаграммы деятельности. Пора взглянуть на пример ([рис. 4.1](#)).

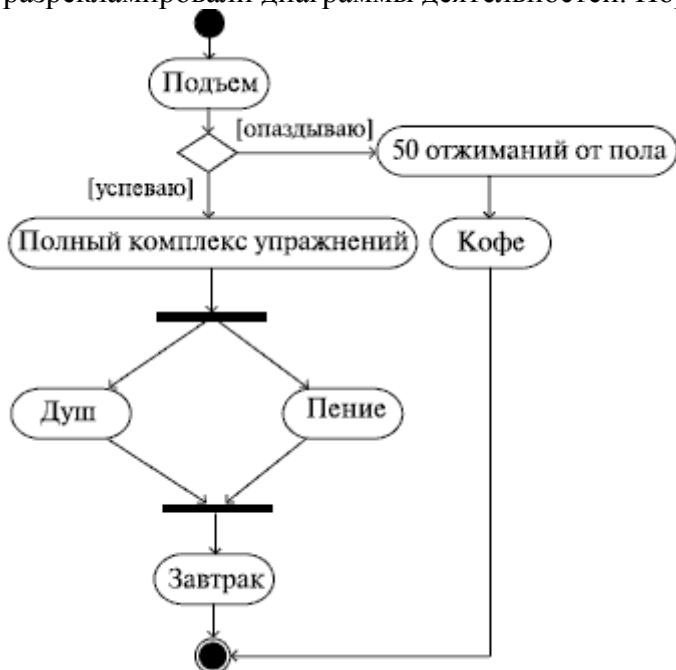


Рис. 4.1.

Эта *диаграмма* довольно точно описывает ежеутреннюю последовательность действий автора этих строк (до момента ухода на работу). Как видим, все очень просто и понятно. Действия показаны скругленными прямоугольниками, как в блок-схеме, - мы узнаем даже ромбик символа принятия решения с обозначениями условий возле переходов. Да, отличия от блок-схемы не так уж сильны. Более того, эти отличия выглядят как логичное расширение нотации блок-схем. Обратим внимание на то, что начало и конец уже не изображаются одинаковым безликим кружком. Начало теперь закрашено, а конец изображен в виде символа, напоминающего кошачий глаз ([рис. 4.2](#)) (кстати, это образное название - "кошачий глаз" - уже намертво въелось в жаргон архитекторов и аналитиков).

Начальное состояние Конечное состояние



Рис. 4.2.

Без пояснений понятен также смысл символа, предшествующего принятию душа и пению и следующего за ними - он означает *распараллеливание*, а затем опять слияние воедино (*синхронизацию*) потоков управления, т. е. операции "пение" и "душ" выполняются *одновременно*. *Нотация* проста: несколько потоков управления сливаются в один или один *поток* разделяется на несколько. Третьего не дано ([рис. 4.3](#)).

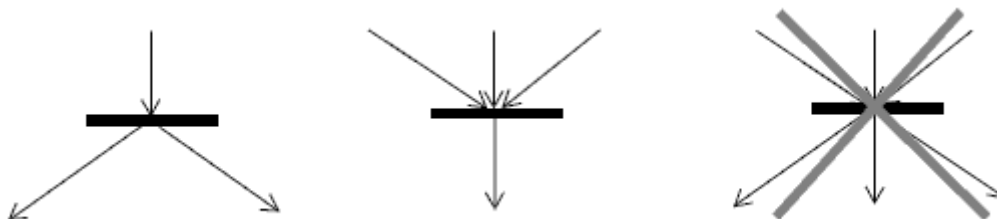


Рис. 4.3.

Конечно, это не единственные отличия *диаграммы активностей* от блок-схемы. На диаграмме деятельности можно не только показать параллельно выполняемые действия,

но и указать состояния объектов (так же, как и на представлениях конечных автоматов, о которых нам так много говорили в университетах), также есть возможность показывать распределение ролей и т. д. Вот еще пример, подтверждающий, что *диаграмма активностей* - это нечто большее, чем *блок-схема* ([рис. 4.4](#)).

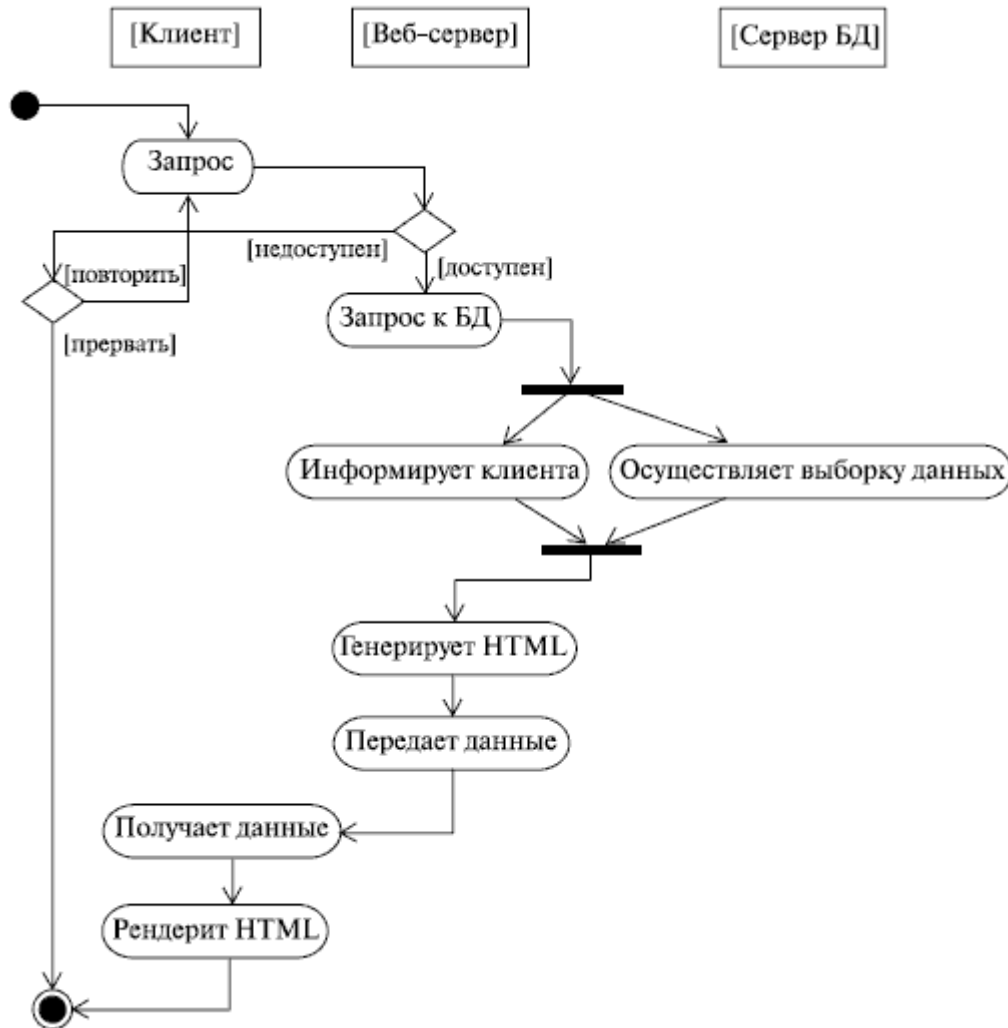


Рис. 4.4.

Смысл диаграммы вполне понятен и без дополнительных объяснений. Как вы уже, конечно, догадались, на ней показана работа с веб-приложением, которое решает некую задачу в удаленной базе данных. Привлекает внимание странное расположение активностей на этой диаграмме: они как бы разбросаны *по* трем беговым дорожкам, каждая из которых соответствует поведению одного из трех объектов - клиента, веб-сервера и сервера баз данных. Благодаря этому легко определить, каким из объектов выполняется каждая из активностей, и неожиданно приходит понимание того, что "странность" этой диаграммы, оказывается, очень упрощает ее восприятие.

Аналогия с дорожками действительно очень удачна. Именно таково официальное название элемента нотации *UML*, позволяющего указать распределение ролей на диаграмме активностей. Только дорожки это не беговые, а плавательные - они так и называются: *swimlanes*. Более формально, дорожка - часть области диаграммы деятельности, на которой отображаются только те деятельности, за которые отвечает конкретный *объект*.

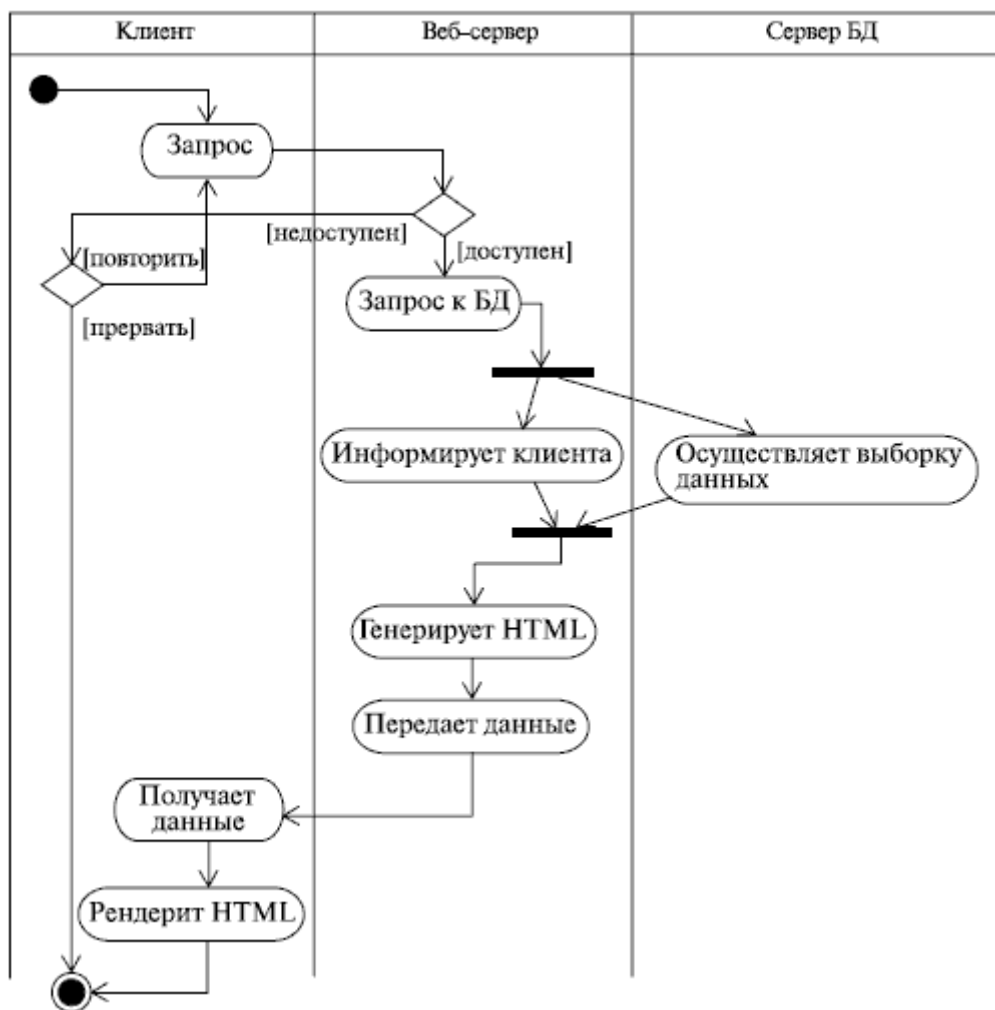


Рис. 4.5.

Предназначены они для разбиения диаграммы в соответствии с распределением ответственности за действия. Имя дорожки может означать роль или *объект*, которому она соответствует. При использовании дорожек *нотация* слегка изменяется. Вот как, к примеру, выглядит *диаграмма* из предыдущего примера, перерисованная с использованием дорожек ([рис. 4.5](#)).

Кстати, дорожки могут быть не только вертикальными, но и, если вам как автору так удобнее, горизонтальными. Изображаются горизонтальные дорожки аналогично - просто поверните "обычные" дорожки на 90 градусов против часовой стрелки!

Есть еще один нюанс нотации *диаграмм активности*, о котором мы пока не говорили: это так называемая *траектория объекта*, или *поток объекта* (**object flow**). Суть его состоит в том, что на диаграмме деятельности можно изобразить и объекты, относящиеся к деятельности. С помощью символа зависимости (пунктирная стрелка, помните?) эти объекты можно соотнести с той деятельностью или переходом, где они создаются, изменяются или уничтожаются. Представим такую ситуацию из повседневной жизни: вы приходите в какой-нибудь фастфуд и заказываете гамбургер с колой. Что, знакомо? Во время приготовления завтрака повар создает новый *объект* - гамбургер. Пока вы нетерпеливо выпиваете колу, официант перемещает этот *объект* (подает ваш заказ). Естественно, во время завтрака вы уничтожаете этот *объект*. Вот как это выглядит на диаграмме ([рис. 4.6](#)).

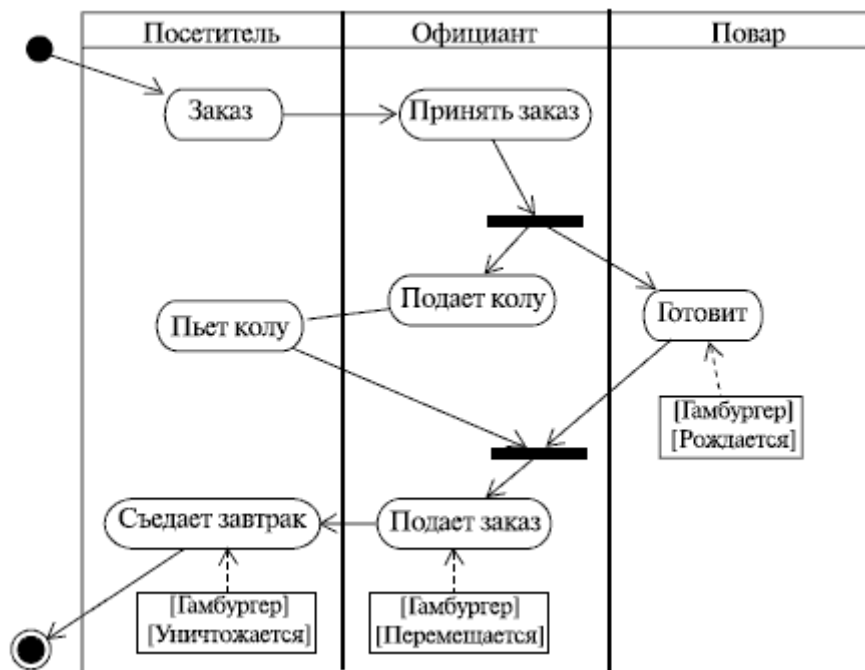


Рис. 4.6.

На этом можно было бы и закончить наш разговор о нотации *диаграмм активностей* и их отличиях от блок-схем. Если бы не одно НО. Мы говорили, что *деятельность* - это протяженное *по времени* составное действие. Составное! То есть *составленное* из более простых действий. Вот эти-то самые простые (атомарные) действия, а вернее, последовательность их выполнения, частенько изображают внутри деятельности в виде маленькой *диаграммы активностей*. Это слегка напоминает матрешку - одна (а часто и не одна) *диаграмма* внутри другой. Мы не будем долго говорить об этом: нашей целью было просто обратить внимание читателя на подобную возможность "вложенных" диаграмм. Мы просто покажем пример, позаимствованный нами из Zicom Mentor ([рис. 4.7](#)).

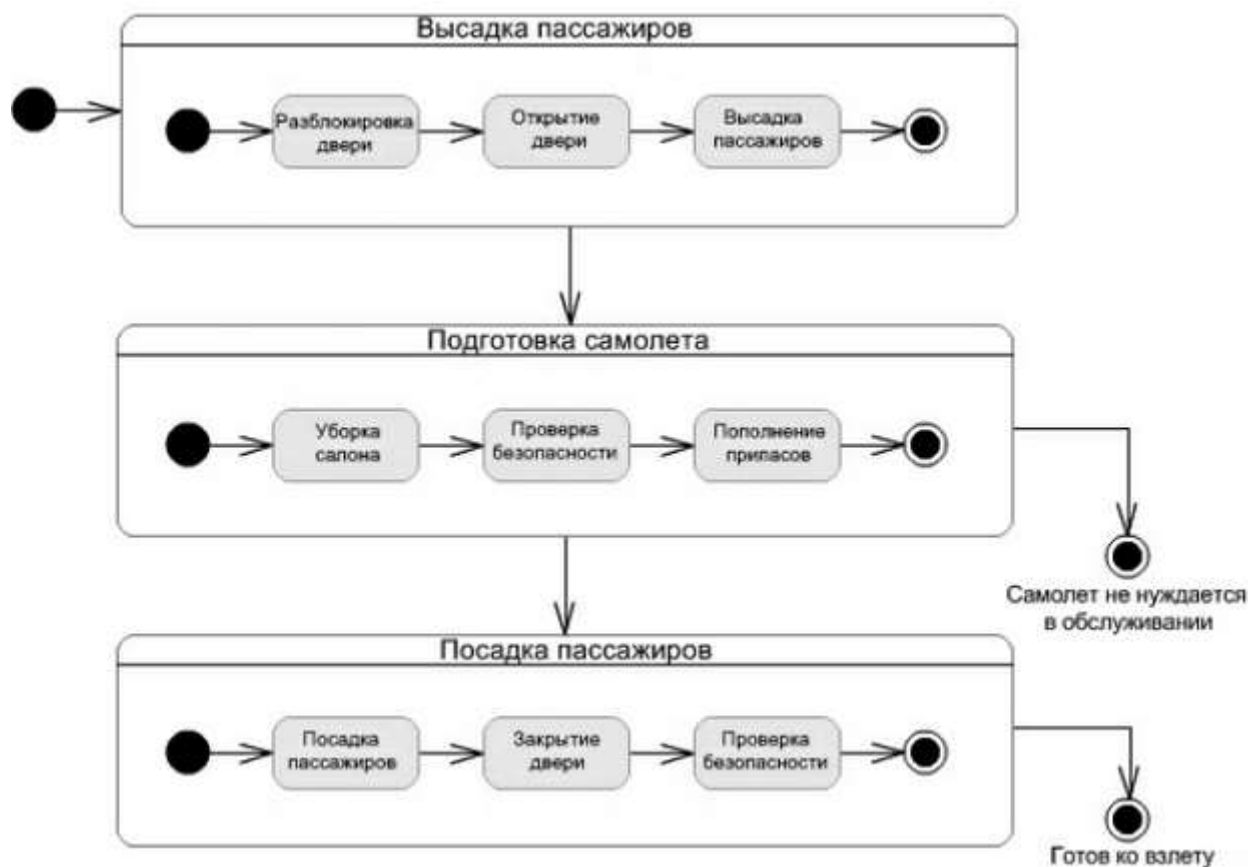


Рис. 4.7.

Диаграмма описывает высадку пассажиров самолета, достигших пункта назначения, и посадку новых пассажиров. Предлагаем читателю самому внимательно рассмотреть эту диаграмму. Из нее, например, можно почерпнуть, что конечных состояний может быть больше одного. Кстати, кроме начального и конечного состояний есть еще конечное состояние потока (*Flow final mode*). От конечного состояния оно отличается вот чем: конечное состояние потока означает завершение одного потока управления, а конечное состояние говорит о завершении всех потоков управления внутри деятельности. Обозначается конечное состояние потока простым символом, напоминающим лампочку накаливания в схемах электрических цепей ([рис. 4.8](#)):

Начальное состояние

Конечное состояние

Конечное состояние потока



Рис. 4.8.

Право найти примеры использования конечного состояния потока (уверяем вас, оно используется не так уж и часто), мы предоставляем читателю.

Примеры использования таких диаграмм

На практике диаграммы деятельности применяются в основном двумя способами:

1. Для моделирования процессов

В этом случае внимание фокусируется на деятельности с точки зрения экторов, которые работают с системой. Внимательный читатель, конечно же, вспомнит, что чуть ранее мы уже говорили о применимости диаграмм деятельности для описания бизнес-процессов. В случае такого использования диаграмм деятельности активно используются *траектории объектов*. Действительно, вспомним наш пример с

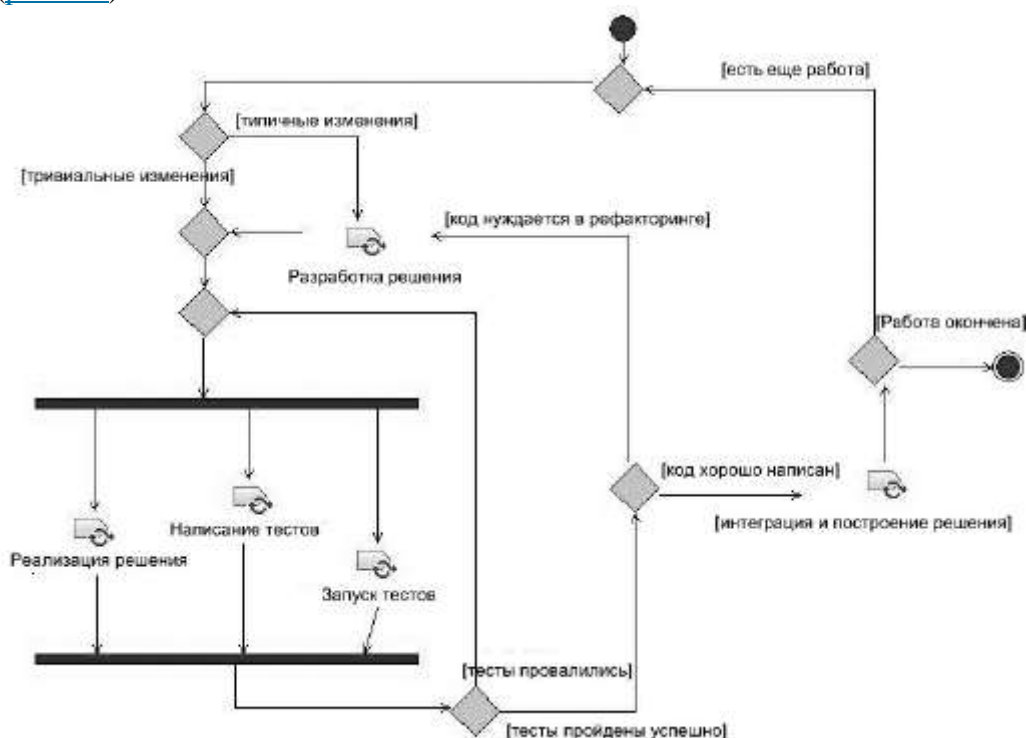
гамбургером: изменив роли и деятельности, легко представить на его месте некий документ. Ведь правда?

2. Для моделирования операций

В этом случае диаграммы деятельности играют роль "продвинутых" блок-схем и применяются для подробного моделирования вычислений. На первое место при таком использовании выходят конструкции принятия решения, а также разделения и слияния потоков управления (*синхронизации*).

Рассмотрим подробнее первый случай. Все мы, конечно, понимаем *бизнес-процесс* как последовательность неких действий, ведущую к достижению определенных бизнес-целей. Когда мы произносим это *слово*, в голове рождается множество ассоциаций, как то: люди, занимающие конкретные должности в управленческом аппарате (экторы), документы, которые они создают (артефакты, объекты), процесс *принятия решений* и передачи приказов *по* организационной цепочке (*управляющие сигналы*). Причем обычно все эти сущности связаны друг с другом просто невообразимым количеством явных и неявных связей, так что охватить взглядом целостную картину всего происходящего на предприятии обычно не так просто. А как же тогда все это моделируют?

Моделируют *бизнес-процессы* в несколько этапов, первым из которых является *разбиение* их на подпроцессы. Подпроцессы, являющиеся "участками большого процесса", описать легче. А там, глядишь, и составится целое из частей. Дальше выделяют ключевые объекты (и создают для них дорожки), определяют предусловия и постусловия каждого процесса (т. е. его границы), описывают деятельности и переходы, отображают на диаграммах состояния ключевых объектов, в которые они переходят в ходе процесса. Все это звучит довольно сложно, а на практике происходит еще сложнее: ведь создается не какая-то абстрактная *диаграмма*, а модель реального бизнес-процесса в реальной компании, занимающейся реальным бизнесом, где цена ошибки может быть очень высока. Чтобы окончательно не запугать читателя, приведем просто пример использования *диаграммы активностей* для описания процесса разработки ПО в OpenUP (рис. 4.9):



[увеличить](#)

[изображение](#)

Рис. 4.9.

Выглядит, конечно, не совсем так, как мы привыкли, но все же, сомнений не остается - да, это именно *диаграмма* активностей. *Нотация* слегка отличается, но все понятно и без дополнительных пояснений.

А теперь перейдем к рассмотрению моделирования операций с помощью *диаграмм активностей*. Как мы уже говорили, в этом случае *диаграмма* активностей превращается в "продвинутую" блок-схему, предоставляющую дополнительные возможности, например, *отображение* параллельно выполняющихся операций. Возникает соблазн попытаться выполнить *кодогенерацию* такой диаграммы или даже откомпилировать ее и сразу получить выполняемый *файл*. Поспешим отметить, что вы не одиноки в таком желании - попыток создать пакет для генерации приложений непосредственно из диаграмм *UML* было предпринято множество. Некоторые даже оказались более-менее удачными - вспомним, например, *Rational Rose Real Time*. Таким образом, при моделировании операций *UML* становится языком визуального программирования!

Приведем пример моделирования одной из базовых алгоритмических конструкций, например, *цикла с постусловием* ([рис. 4.10](#)):



Рис. 4.10.

Ну что, почувствовали себя опять студентом?

Советы по построению диаграмм активностей

Процесс построения *диаграммы активностей* можно описать в виде последовательности таких действий:

- 1. Составление перечня деятельности в системе**

Как исходные данные для этой операции хорошо подходит список прецедентов (или список операций - см. два способа использования диаграмм деятельности). Дополняться диаграммой активности может каждый сценарий использования. Можно также попытаться описать связь между ними.

- 2. Принятие решения о необходимости построения диаграммы деятельности**

Несмотря на то что вы уже начали работу в этом направлении, вы все же можете решить отказаться от продолжения построения диаграммы деятельности. Причины тому могут быть различными, например, система одномоментно меняет свои состояния (как светофор) или ее поведение достаточно очевидно. (Помните пример с *циклом с постусловием*? Наверняка многие читатели подумали: "Зачем моделировать такие простые и очевидные вещи?". Теперь вы знаете зачем - чтобы показать нецелесообразность этого.)

- 3. Определение зависимостей между деятельностями**

Для каждой активности нужно найти активности, непосредственно предшествующие (и следующие за ней тоже), то есть активности, без выполнения которых поток управления не может перейти к данной деятельности.

4. **Выделение параллельных потоков деятельностей**

Выделите активности, имеющие общих предшественников. Зачем - думаем, и так понятно.

5. **Определение условий переходов**

Сформулируйте выражения, которые могут принимать только два значения - "истинно" или "ложно", соответствующие альтернативным потокам управления. Теперь вы знаете, что писать рядом с символами принятия решений!

6. **Уточните сложные деятельности**

Повторите пункты 1-6 для каждой из деятельностей (при необходимости). Помните пример с посадкой/высадкой пассажиров самолета? Присмотритесь внимательно, возможно, в проектируемой вами диаграмме тоже будет нелишним применить "принцип матрешки". А как это работает на практике? Да легко! Рассмотрим, например, *моделирование* пословицы "После драки кулаками не машут":

1. Выделяем деятельности: драться, махать кулаками.
2. Следует ли строить диаграмму в этом случае? Вообще-то нет. Но ведь это пример!
3. Определяем зависимости между деятельностями: размахивание кулаками не происходит после драки.
4. Определяем параллельные деятельности: вроде бы тут таких не наблюдается...
5. Определяем условия переходов: драка состоялась? Если "нет", то машем кулаками, если "да", то нет.
6. Уточняем сложные деятельности: при драке машут не только кулаками, но и ногами. А еще можно пинаться головой и использовать подручные средства, мебель, например. Плюс можно выделить еще подготовительные деятельности (выбор места для нападения) и завершающие (вынос раненых).

Посмеялись? А теперь попробуйте все это смоделировать. Правда, легко? Ведь все уже разложено *по* полочкам - только рисуй! А что относительно процесса построения *диаграмм активностей* говорят классики? Тот же Буч, например, писал:

Создавая диаграммы деятельности, не забывайте, что они лишь моделируют срез некоторых динамических аспектов поведения системы. С помощью единственной диаграммы деятельности никогда не удастся охватить все динамические аспекты системы. Вместо этого следует использовать разные диаграммы деятельности для моделирования динамики рабочих процессов или отдельных операций.

Что ж, напутствия сделаны, цитата классика приведена. На этом можно и заканчивать. И все же хотелось бы еще раз напомнить о том, что *UML* в целом и *диаграммы активностей* в частности обладают немалыми выразительными средствами, позволяющими не только моделировать сложные бизнес-системы, но и рассказывать сказки, стихи, шутить. Да, вы догадались правильно: мы хотим привести еще пару примеров с сайта шуток на *UML* (<http://www.umljokes.com>). Первый пример - это незабвенный шекспировский монолог Гамлета на *UML* (рис. 4.11).

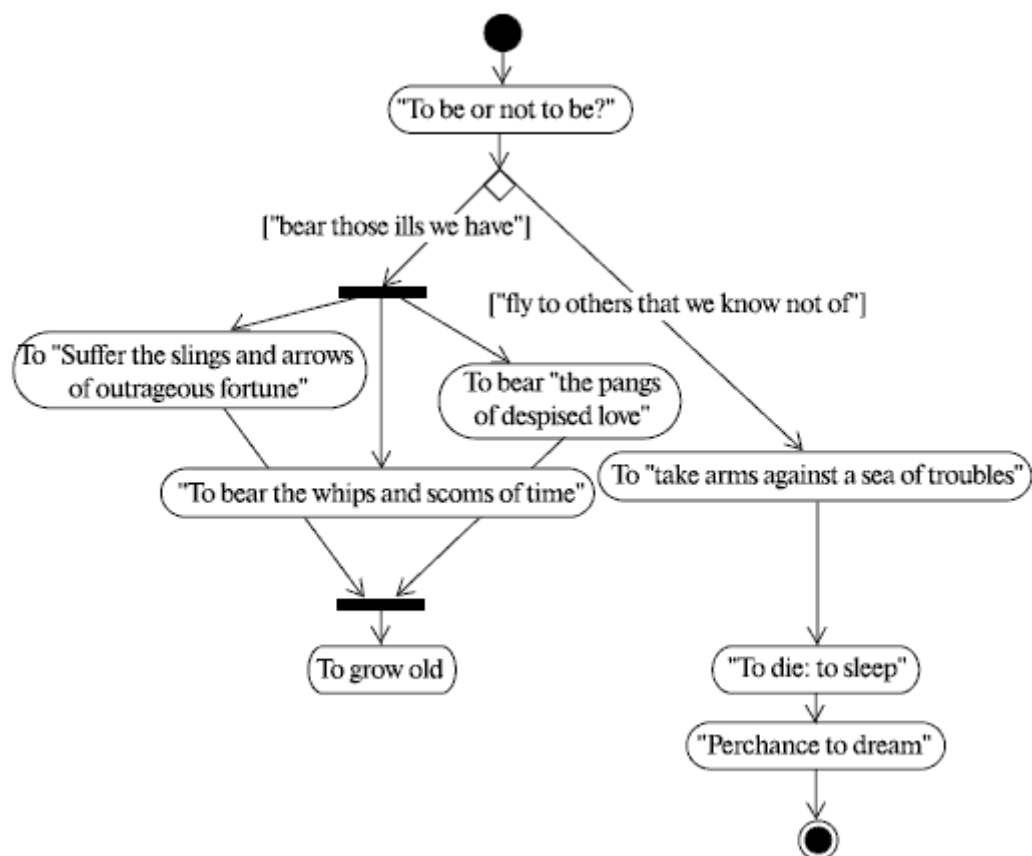
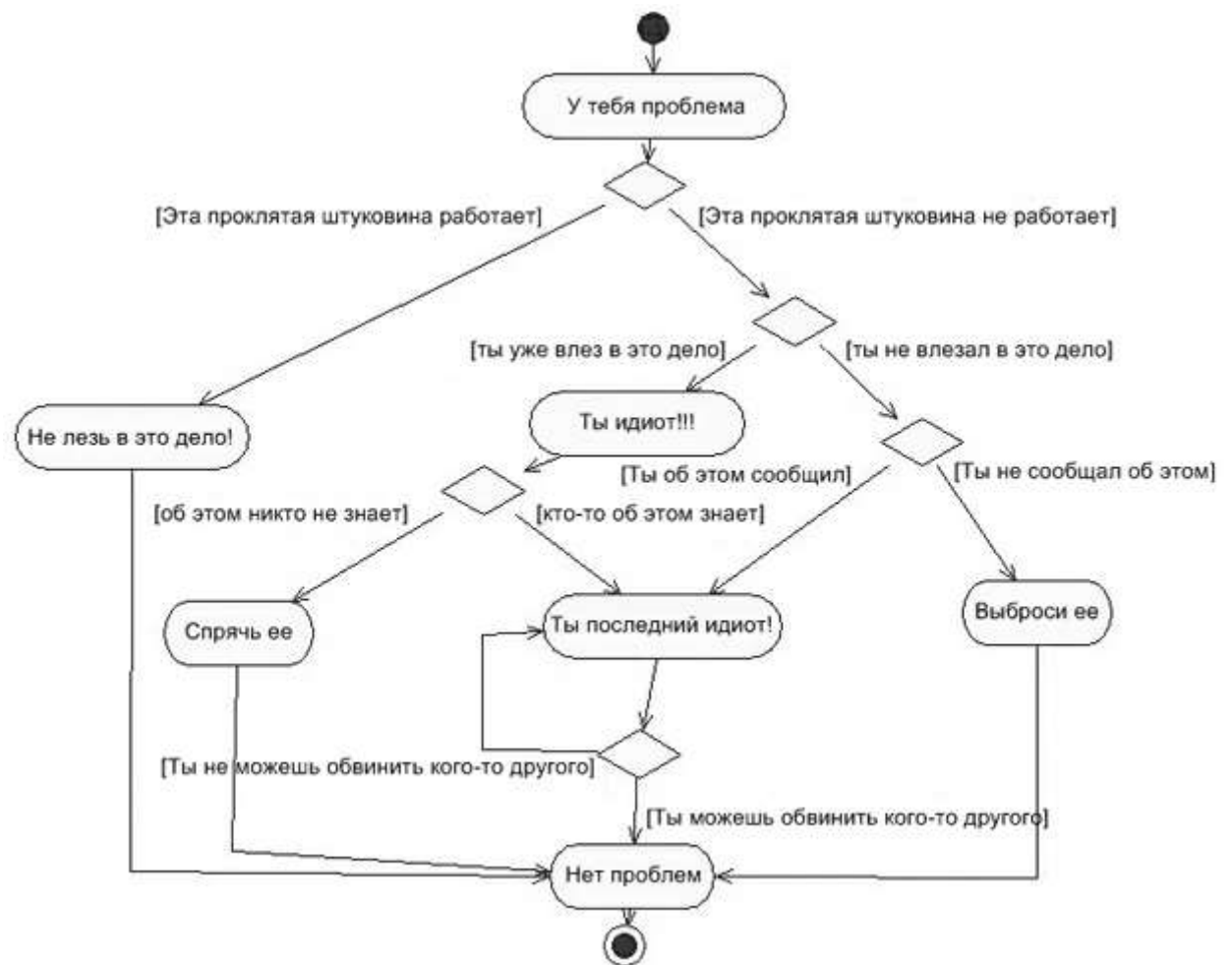


Рис. 4.11.

Второй пример - это подход к решению разнообразнейших проблем, знакомый многим из нас. Как видим, в мире он широко известен и пользуется популярностью не только в постсоветских странах ([рис. 4.12](#)).



[увеличить](#)

[изображение](#)

Рис. 4.12.

Выводы

- Диаграммой деятельности можно дополнить любой элемент модели, имеющий динамическое поведение.
- Диаграммы деятельности являются частным случаем диаграммы состояний.
- В отличие от блок-схем, диаграммы деятельности могут отображать одновременно выполняемые действия.
- На диаграммах активности можно использовать плавательные дорожки, распределяющие деятельности в соответствии с ролями (объектами), их выполняющими.
- Траектория объекта позволяет показать объекты, относящиеся к деятельности, и моменты переходов этих объектов из одного состояния в другое.
- Сложные деятельности можно дополнительно детализировать, разбив на действия и изобразив "диаграмму в диаграмме".
- Диаграммы деятельностей можно использовать для проектирования процессов (например, бизнес-процессов) или операций (вычислений). Во втором случае UML выступает в роли визуального языка программирования.

Контрольные вопросы

- Какие еще виды диаграмм (кроме *диаграмм активностей*) можно использовать для моделирования динамики системы?
- Чем диаграммы деятельности отличаются от блок-схем? Какие преимущества это сулит разработчикам?
- Что такое траектория объекта?
- Чем конечное состояние потока отличается от конечного состояния деятельности?

- Чем моделирование процессов отличается от моделирования операций?
- Применимы ли диаграммы деятельности безотносительно к ООП?

Диаграммы взаимодействия: крупным планом

Рекомендации *по* построению диаграмм взаимодействия. *Диаграммы взаимодействия* и их место среди других диаграмм *UML*. Смысл диаграмм взаимодействия интуитивно нам, конечно же, понятен. Однако посмотрим, что о таких диаграммах говорили классики, например Буч. А вот что:

Диаграмма взаимодействия - это диаграмма, на которой представлено взаимодействие, состоящее из множества объектов и отношений между ними, включая и сообщения, которыми они обмениваются. Этот термин применяется к видам диаграмм с акцентом на взаимодействии объектов (диаграммах кооперации, последовательности и деятельности).

Несмотря на то величайшее уважение, которое мы питаем к Г. Бучу, это *определение* не кажется нам уж очень удачным. Хотя суть понятия оно передает. Наиболее важное *слово* в этом определении - это *слово* "сообщения". Действительно, как люди программирующие, мы понимаем, что взаимодействие-то как раз и состоит в обмене сообщениями между объектами! И к вопросу о сообщениях мы в этой лекции еще не раз вернемся. А пока же посмотрим, что Буч говорит дальше.

А дальше он объясняет, что такое диаграммы кооперации и последовательностей.

Диаграмма последовательностей - диаграмма взаимодействия, в которой основной акцент сделан на упорядочении сообщений во времени.

Диаграмма кооперации - диаграмма взаимодействий, в которой основной акцент сделан на структурной организации объектов, посылающих и получающих сообщения.

То есть *диаграмма последовательности* описывает (и именно поэтому так и называется) *последовательность*, в которой объекты отправляют и получают сообщения, а *диаграмма кооперации* - это аналог диаграммы последовательностей, который тоже показывает *обмен сообщениями* между объектами, но акцентирует внимание на *ролях*, которые объекты играют во взаимодействии. Эти два типа диаграмм вообще-то взаимозаменяемы, и решение, какую именно из них использовать в каждом конкретном случае, каждый проектировщик принимает исходя из личных предпочтений. Например, *автор* этих строк считает диаграммы последовательностей более понятным и более выразительным способом моделирования взаимодействий. Ваше мнение может быть противоположным.

А какое же место *диаграммы взаимодействия* занимают среди других диаграмм *UML*? На этот вопрос можно ответить двояко. Можно просто говорить о построении диаграмм взаимодействия как об определенном этапе в процессе моделирования. А можно вспомнить о фазах жизненного цикла разработки *ПО* и посмотреть, где же *диаграммы взаимодействия* окажутся в таком случае. Да, кстати, кто помнит, какая *диаграмма UML* наилучшим образом подходит для описания процессов? Хм, что-то не видно леса рук... Ах да, видим одну руку - девушка, сидящая в дальнем углу зала, за колонной... Правильно! *Диаграмма активностей*. Что ж, попробуем нарисовать *диаграмму активностей*, описывающую процесс построения модели системы. Вот вариант такой диаграммы, предложенный одним из наших студентов ([рис. 5.1](#)):

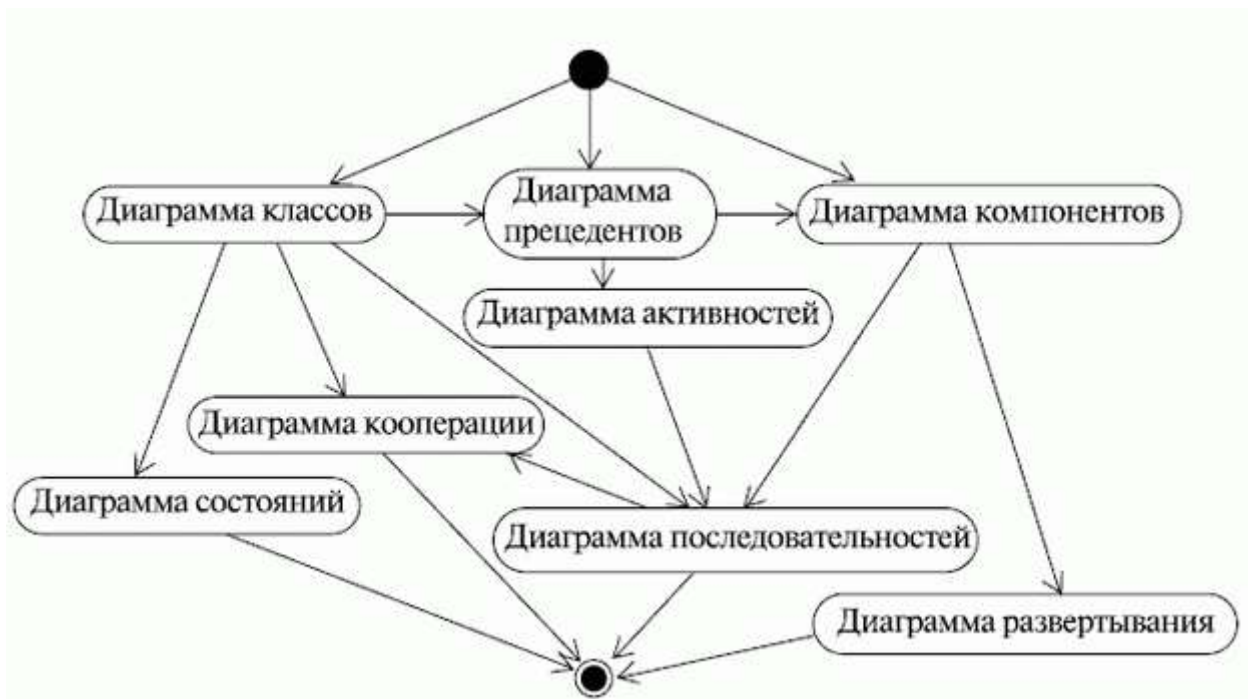


Рис. 5.1.

М-да, не совсем *диаграмма* и не совсем *активности*. Но все же она показывает то, что мы хотели показать, а именно, что *диаграммы взаимодействия* строятся после того, как описана *структура системы* (*диаграмма классов*, *диаграмма компонентов*), способы ее взаимодействия с внешним миром (*диаграмма прецедентов*) и алгоритмы действий, выполняющихся в системе (*диаграмма активностей*). Это как бы последний штрих, уточнение того, как именно ведет себя система путем изображения взаимодействия объектов внутри ее.

Для того же, чтобы показать место диаграмм взаимодействия в жизненном цикле разработки *ПО*, нарисует еще одну "псевдодиаграмму". Правильнее было бы сказать, что та *диаграмма*, которую вы сейчас увидите ([рис. 5.2](#)), показывает, какие артефакты разработки документируются какими диаграммами.



Рис. 5.2.

И опять все вроде бы логично - мы строим *диаграммы взаимодействия* во время анализа поведения системы. Кстати, из рисунка (сказать "*диаграмма*" язык не поворачивается) очень хорошо видно, что *диаграмма последовательностей* и *диаграмма кооперации* взаимозаменяемы и являются альтернативными друг другу шагами процесса.

Диаграммы последовательностей и их нотация

Вступительная часть этой лекции наконец-то закончилась, и мы с полным правом можем перейти к рассмотрению нотации диаграмм взаимодействия. Начнем с диаграмм последовательностей. Итак, мы уже говорили, что *диаграмма последовательностей* показывает последовательность, в которой объекты в процессе взаимодействия обмениваются сообщениями. Но как же сами объекты изображаются на такой диаграмме? А изображаются они точно таким же способом, каким мы пользовались ранее. Т. е. *объект* - это просто *прямоугольник*, внутри которого указаны подчеркнутые *имя объекта* и название класса (не обязательно), разделенные двоеточием. Объекты располагаются в верхней части диаграммы друг за другом. А вниз от каждого объекта тянется пунктирная линия, которую называют *линией жизни объекта*. Линия жизни объекта - это линия, которая изображает существование объекта на протяжении некоторого промежутка времени, и чем длиннее линия, тем дольше существует *объект*. Сообщения, которыми обмениваются объекты, изображаются в виде стрелок, направленных от линии жизни одного объекта к линии жизни другого. Линии жизни объектов, тянущиеся вниз, играют роль шкалы времени, так что сообщения, отправленные ранее, расположены выше, чем отправленные позже. Таким образом, последовательность сообщений легко читается "сверху вниз". Чуть позже мы еще вернемся к обсуждению сообщений и поговорим о том, каких видов они бывают и как их различить на диаграмме последовательностей. А пока же убедимся, что мы одинаково понимаем сам термин "сообщение": мы рассматриваем сообщение как спецификацию передачи информации от одного объекта к другому. *Объект* отправляет сообщение в расчете на то, что оно вызовет некую реакцию и за этим последует некоторая *деятельность*.

Еще одна вещь, которую можно увидеть на диаграммах последовательностей - это длинные прерывистые полосы на линиях жизни. Таким образом обозначаются периоды времени, когда *объект* имеет *фокус управления*, т. е. выполняет некоторое действие (причем неважно как - непосредственно или путем вызова некоей подчиненной *операции*). *Фокус управления* на диаграммах последовательностей часто не изображают: ведь и так понятно, где он должен располагаться, достаточно взглянуть на положение стрелок, изображающих сообщения. Рисовать фокус или нет - дело привычки каждого проектировщика. Впрочем, многие средства *UML*-моделирования рисуют фокус автоматически, так что человеку не нужно заботиться о его изображении. Если *объект* в процессе взаимодействия разрушается, этот факт помечают на его линии жизни крестиком, который, собственно, эту линию и заканчивает. Да, все мы смертны. Иногда так и тянется рука написать "R.I.P." рядом с таким крестиком...

Не полагаясь на выразительную силу и образность наших описаний, все же покажем примеры всех этих обозначений (рис. 5.3).

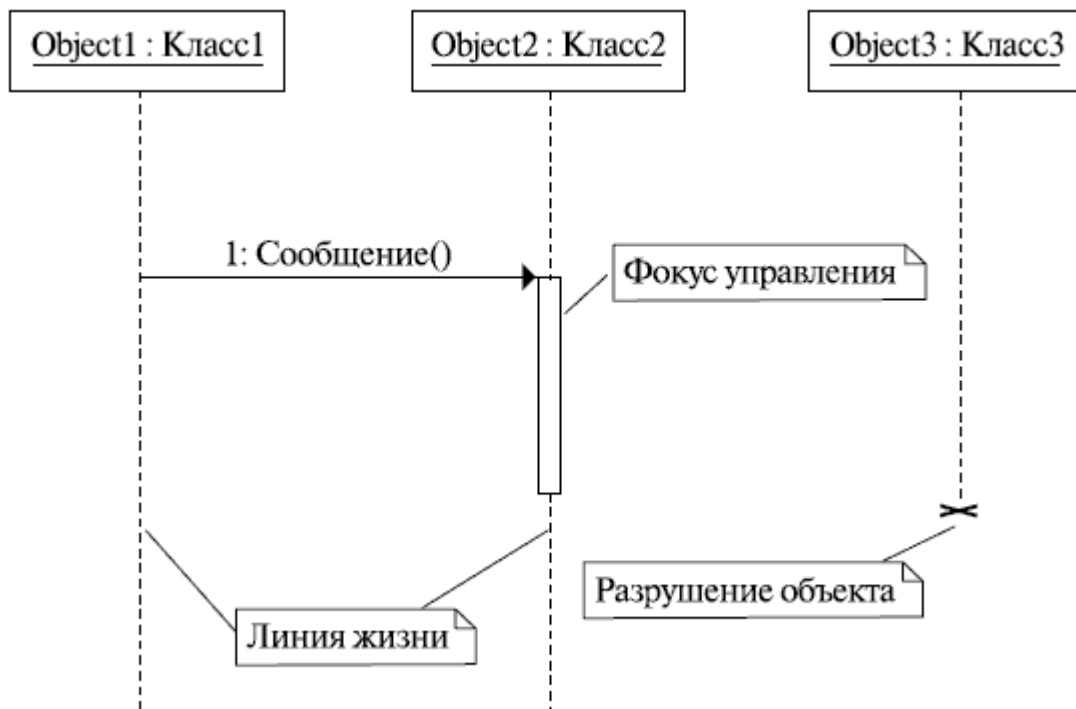


Рис. 5.3.

А вот еще парочка обозначений. Первое из них - это *анонимный эктор*, которого изображают, если нужно показать использование объектов системы некоей *внешней сущностью* или абстрактным пользователем. Второе - это *рефлексивное сообщение*. Помните, что такое рефлексия? Правильно, самосозерцание! Тут, в принципе, происходит нечто подобное: *объект* посылает сообщение самому себе. Так рисуют, если нужно показать действие, выполняемое самим объектом (или внутри него), либо то, что *объектам* себя вводит в некоторое состояние ([рис. 5.4](#)).

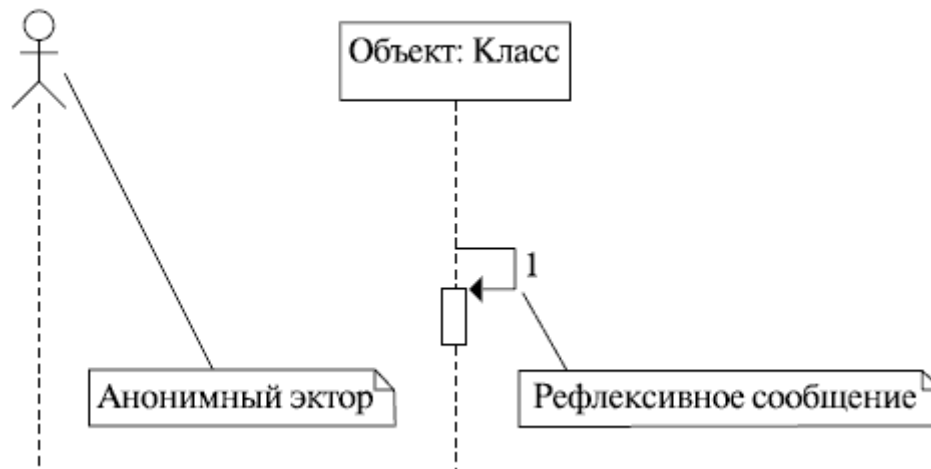


Рис. 5.4.

И еще одно - мы легко можем представить ситуацию отправки сообщения в зависимости от истинности некоторого условия. Например, если цена приглянувшейся нам в магазине вещи меньше ста условных единиц, мы вполне можем приобрести ее за наличные. Покупку на сумму от 100 до 1000 долларов можно оплатить кредитной картой, а чтобы купить нечто, стоящее дороже 1000 у. е., придется брать *кредит*. А как изобразить такие ситуации (*ветвления*) на диаграмме последовательностей? Да легко ([рис. 5.5](#))!



Рис. 5.5.

Впрочем, *ветвление* - конструкция для диаграмм последовательностей непопулярная и используется она в них очень редко. Считается, что ветвления более присущи диаграммам деятельности...

Ранее мы говорили, что сообщение посылается объекту в расчете на определенную реакцию, на то, что за этим последует некоторая *деятельность*. Например, посылка *ответного сообщения*. А как на диаграммах последовательностей изображаются ответные сообщения? Обычно их изображают пунктирной линией со стрелкой, хотя часто они имеют точно такой же вид, как и обычные сообщения, только направлены в противоположную сторону. Как именно их рисовать - пунктирной линией или сплошной - решать вам. Это абсолютно не принципиально ([рис. 5.6](#)).

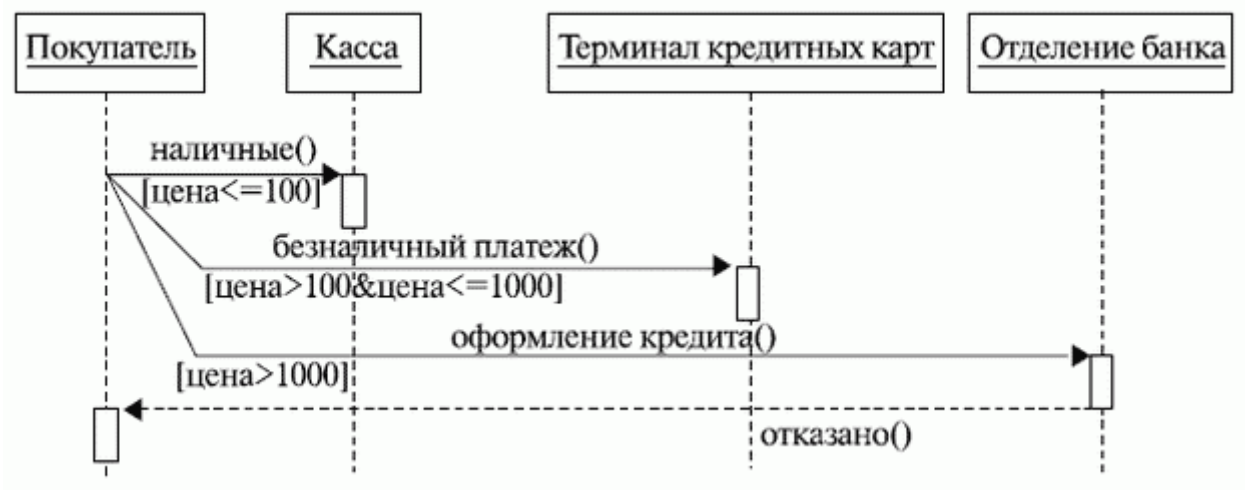


Рис. 5.6.

Хм, картина усложняется. Мы уже видели два вида стрелок. И соответственно, два вида сообщений - прямое и ответное. Может быть, есть еще какие-то виды сообщений, о которых мы пока не знаем? Да, есть. Сами по себе сообщения бывают синхронными и асинхронными. *Синхронные* сообщения приостанавливают *поток* выполнения до тех пор, пока не будет получен ответ. Все сообщения, которые мы рассматривали в наших примерах, были именно синхронными. Пусть мы и не везде рисовали ответное сообщение, но оно подразумевалось: банк выносит решение о предоставлении кредита и сообщает его вам, *терминал* кредитных карт подтверждает транзакцию и печатает чек, на котором вы ставите подпись, кассир выдает вам подтверждение платежа - кассовый чек. Синхронные сообщения изображаются сплошной линией с треугольной закрашенной стрелкой на конце.

Другой вид сообщений - *асинхронные* сообщения. Они не ждут ответа, не приостанавливают *поток* выполнения - сразу после их отправки происходит немедленный переход к следующему шагу, и последовательность продолжается. Входя в *офис* поутру и говоря коллегам "hello, how are you?", вы ведь не ждете, что они остановят вас и начнут в течение часа рассказывать о своих проблемах? Это просто формальное приветствие, не предусматривающее ответа (асинхронное). Асинхронные сообщения изображаются сплошной линией с обычной (составленной из двух отрезков) стрелкой на конце. А как изображаются ответные сообщения, мы уже знаем (рис. 5.7):

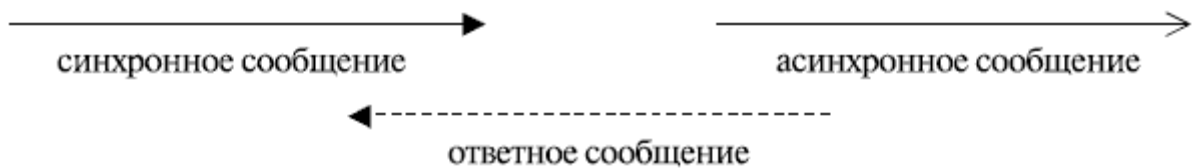


Рис. 5.7.

И еще. Возможны случаи, когда нам известен адресат сообщения, но неизвестен его отправитель. С примерами таких сообщений (в бумажном виде) в советские времена довольно часто встречались секретари госучреждений. Такие сообщения называются *найденными*. Или *обратный* случай: отправитель известен, а получатель - нет. Пример? Да хотя бы записки, *запечатанные* в бутылки, которые когда-то бросали в море жертвы кораблекрушений! Такие сообщения называют... Да-да, именно - *потерянными*. На диаграммах они изображаются без особых изысков (рис. 5.8).

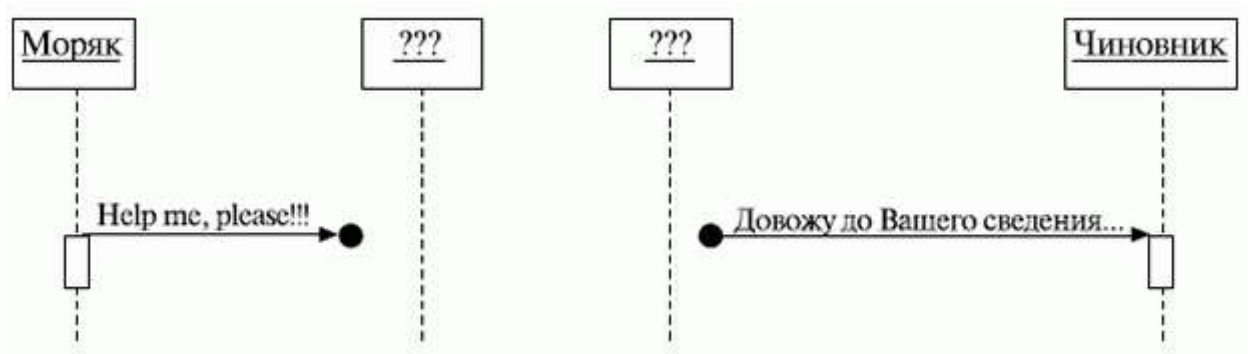
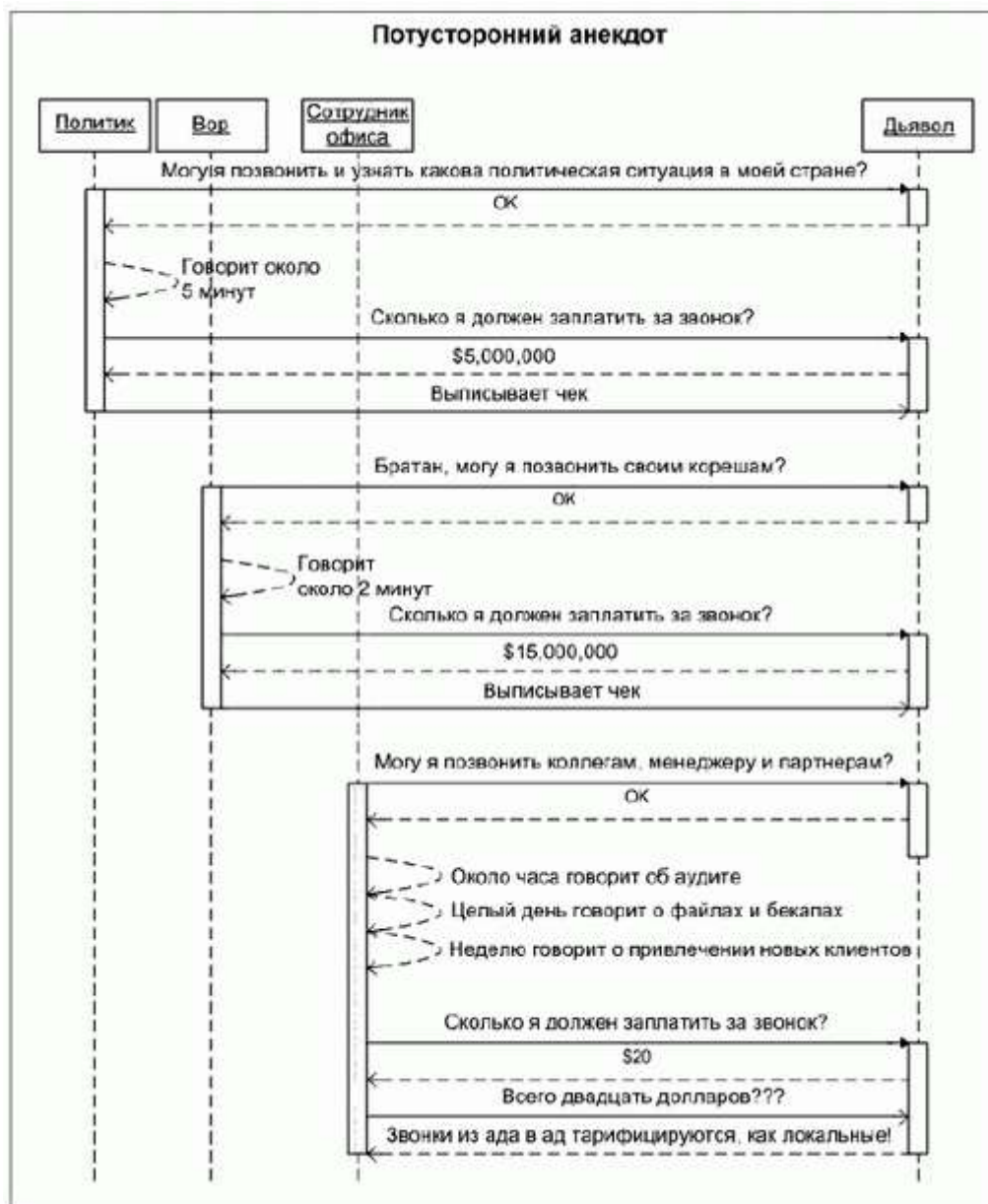


Рис. 5.8.

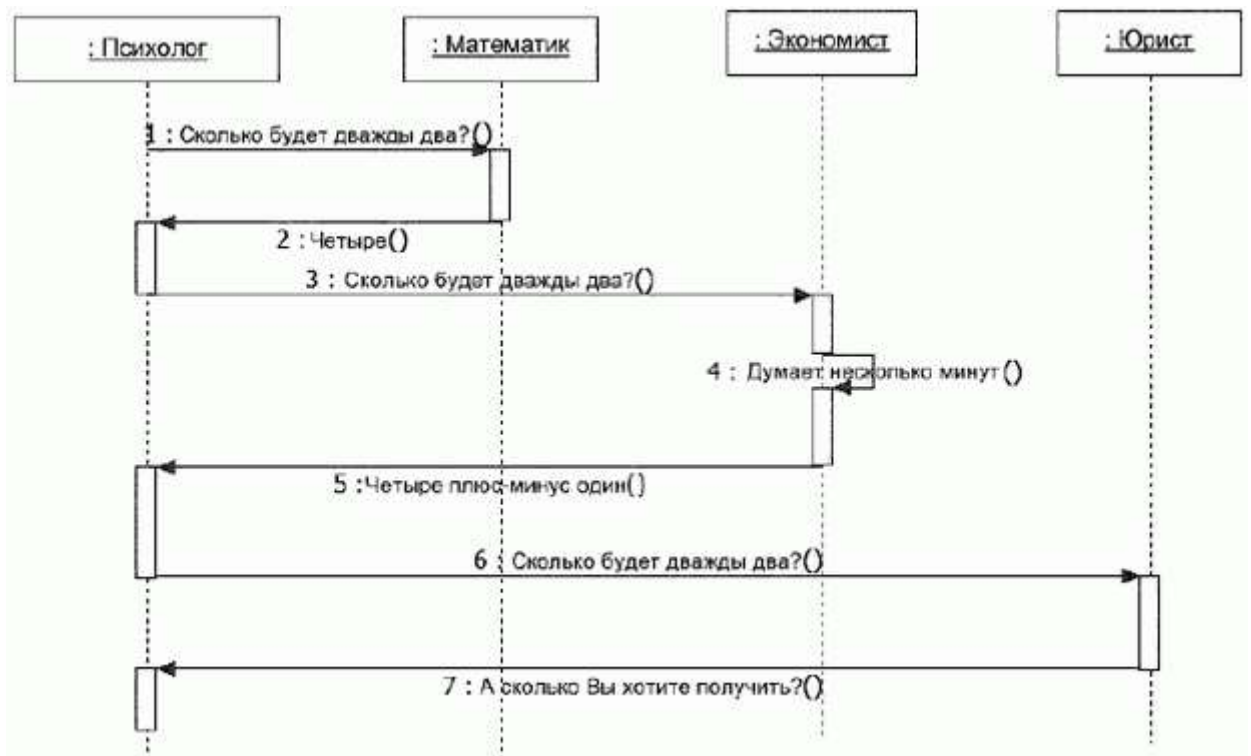
Рассмотрим, наконец, "полный" пример диаграммы последовательностей. И конечно же, этот пример мы возьмем с сайта шуток на UML <http://www.umljokes.com> (рис. 5.9).



[увеличить изображение](#)

Рис. 5.9.

Не правда ли, очень жизненный анекдот? А вот еще один пример, показывающий, что, задав вопрос "сколько будет два плюс два?", вы не всегда услышите в ответ "четыре". Ответ на любой вопрос всегда сильно зависит от личности, настроения, уровня интеллекта отвечающего, даже от его профессии. И вот вам тому *доказательство* ([рис. 5.10](#)).



[увеличить изображение](#)

Рис. 5.10.

Диаграммы кооперации и их нотация

Что ж, один из видов диаграмм взаимодействия, а именно диаграммы последовательностей, мы рассмотрели. Перейдем же к рассмотрению альтернативы - диаграммам кооперации. Собственно, слово "кооперация" значит "совместная деятельность", "сотрудничество". Такие диаграммы показывают, как объекты работают вместе для достижения общей цели, акцентируясь на их ролях.

Следует отметить, что здесь имеет место некоторая терминологическая путаница. В оригинале такие диаграммы называются *Collaboration Diagram*. Слово "collaboration", конечно же, синоним слова "cooperation", но в русском варианте звучит хуже. Поэтому в русскоязычных учебниках говорят "диаграмма кооперации", а не "коллорабации". Кроме этого, само это название немного устарело - в UML 2.x подобные диаграммы называются **Communication Diagram**. Впрочем, все три слова - "cooperation", "collaboration" и "communication" - являются синонимами, так что довольно часто используется "старое" название. Часто даже, говоря "диаграммы взаимодействия", подразумевают именно диаграммы кооперации.

Итак, мы уже говорили, что, подобно диаграммам последовательностей, диаграммы кооперации предназначены для описания динамических аспектов моделируемой системы. Обычно они применяются для того, чтобы:

- показать набор взаимодействующих объектов в реальном окружении "с высоты птичьего полета";
- распределить функциональность между классами, основываясь на результатах изучения динамических аспектов системы;
- описать логику выполнения сложных операций, особенно в тех случаях, когда один объект взаимодействует еще с несколькими объектами;
- изучить роли, выполняемые объектами внутри системы, а также отношения между объектами, в которые они вовлекаются, выполняя эти роли.

Говоря о диаграммах кооперации, часто упоминают два "уровня" таких диаграмм - *уровень экземпляров* (примеров, Instance-Level) и *уровень спецификации* (Specification-Level). В чем же разница? Ответ прост: уровень экземпляров отображает взаимодействия между объектами (экземплярами классов); такая *диаграмма* обычно создается, чтобы исследовать внутреннее устройство объектно-ориентированной системы. Уровень же спецификации используется для изучения ролей, исполняемых в системе основными классами. В любом случае, *диаграмма* взаимодействия не отображает процесс. Она показывает взаимодействие между объектами, которое, как мы уже знаем, осуществляется путем отправки и приема сообщений. При этом точная последовательность сообщений не так хорошо видна, как на диаграмме последовательностей, так что если для вас важно отобразить именно порядок отправки и приема сообщений, используйте диаграмму последовательностей.

Так, все вступительные слова сказаны, теперь поговорим о нотации диаграмм взаимодействия. На диаграммах взаимодействия вы можете увидеть... нет, не угадали, не почтальонов, которые сломя голову мчатся между объектами, спеша доставить сообщения в бумажных конвертах с большими сургучными печатями. На диаграммах взаимодействия вы увидите объекты, классы, сообщения, связи и кооперации. Но обо всем по порядку.

Итак, *кооперация* (collaboration). Это статическая конструкция для моделирования набора сущностей, взаимодействующих друг с другом. *Кооперация* определяет набор взаимодействующих ролей, используемых вместе, чтобы показать некую функциональность. *Кооперация* часто реализует некоторый *паттерн* (шаблон проектирования). Впрочем, о шаблонах проектирования мы сейчас говорить не будем, поскольку они выходят за рамки этого курса и первого теста программы OCUP. Заинтригованным читателям мы предлагаем попробовать ввести словосочетание "design patterns" в адресную строку браузера. Скорее всего, попадете на статью "Design pattern (computer science)" из "Википедии".

Кооперация изображается в виде эллипса с пунктирной границей, причем символ этот может использоваться двумя способами. Вот первый способ (рис. 5.11):



Рис. 5.11.

Мы видим, что эта *диаграмма* буквально иллюстрирует наши слова о кооперации как наборе ролей, используемых вместе, чтобы показать некую функциональность, в данном случае - выполнение ежемесячного резервного копирования. Второй способ показывает прикрепленные к объектам (классам) роли в рамках данной кооперации. Назначение роли изображается пунктирной линией со стрелкой на конце, направленной в сторону объекта. *Имя роли* указывается на конце линии, рядом с объектом. Посмотрите, например, на эту диаграмму ([рис. 5.12](#)):

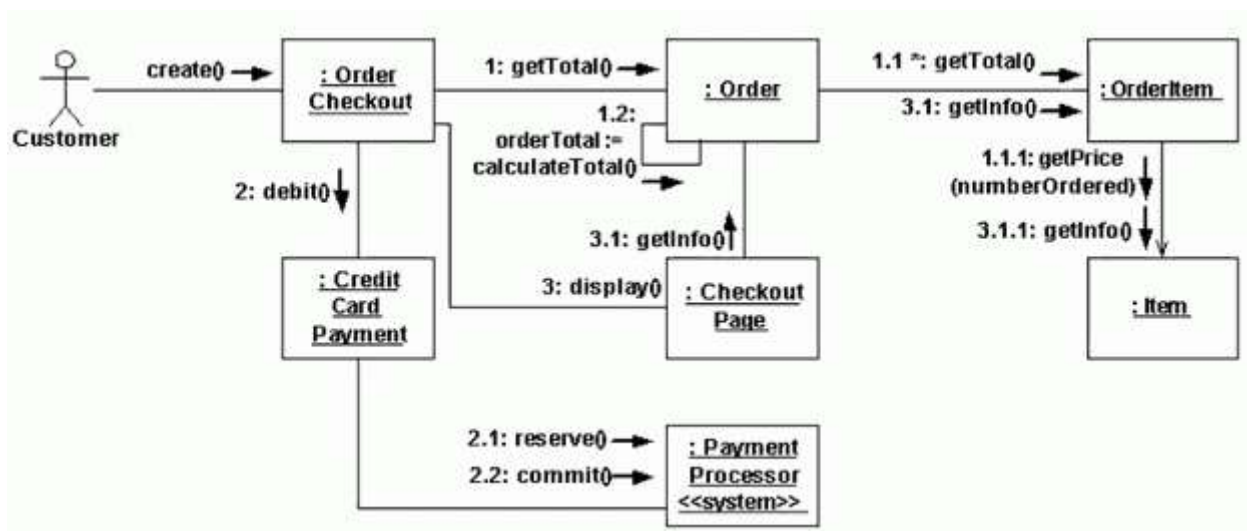


Рис. 5.12.

Все ведь понятно, правда? Видно, кто какую роль играет и в каком взаимодействии (кооперации). А еще показана генерализация и кооперации, и самих исполнителей.

С кооперацией разобрались. Отметим, что, скорее всего, в реальном моделировании вы с ней будете встречаться крайне редко. Следующие элементы, которые можно увидеть на диаграмме взаимодействия - это *объекты и классы*.

Поскольку *диаграмма* кооперации - всего лишь альтернативная форма представления той же информации, которая содержится в диаграмме последовательностей, то и обозначения объектов (классов) в ней, по сути, такие же, как и на диаграмме последовательностей (и на других диаграммах). Чтобы проиллюстрировать это утверждение, приведем пример *диаграммы взаимодействия*, позаимствованный нами с сайта <http://www.agilemodeling.com/> (а точнее, <http://www.agilemodeling.com/style/collaborationDiagram.htm>) ([рис. 5.13](#)):



[увеличить изображение](#)

Рис. 5.13.

Как видите, *диаграмма* иллюстрирует покупку некоторого товара (вероятно, в онлайн) и оплату с помощью кредитной карты. Еще одна интересная вещь, которую можно увидеть на этой диаграмме - это *сообщения*, вернее, то, как они изображаются. Сообщения показаны в виде текста (названия метода) со стрелкой. Но есть один нюанс: на диаграмме взаимодействия было легко показать последовательность отправки сообщений, так как линии жизни служили одновременно "осями времени", направленными вниз, и, естественно, было видно, что нижние сообщения отправлены позже верхних. В диаграммах последовательностей проблему отображения очередности сообщений решили просто - перед названием каждого сообщения просто пишут его номер. Выглядит эта конструкция так: *номер:название_сообщения*. Причем часто используют и *составные номера*. Например, *объектотправил* другому объекту сообщение с номером 1. Когда *объект-получатель* в свою очередь отправляет сообщения другим объектам, они получают номера 1.1, 1.2 и т. д. Иногда нужно показать одновременную отправку сообщений. Чтобы отметить параллельные потоки сообщений, их номера предваряют буквами A, B, C, D и т. д. Вот пример таких обозначений, позаимствованный опять-таки с <http://www.agilemodeling.com/> (рис. 5.14):

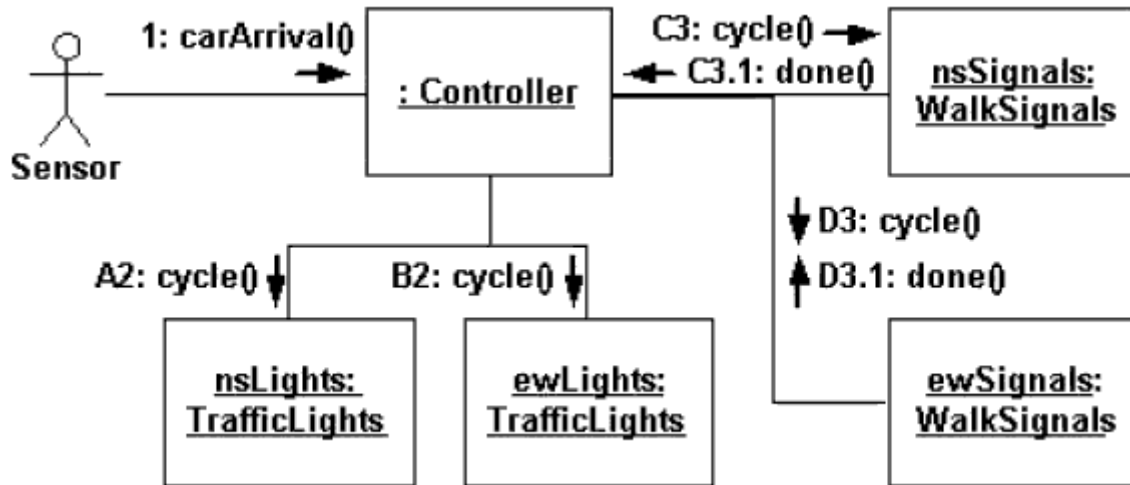


Рис. 5.14.

Еще одна "мелочь", на которую хотелось бы обратить внимание пользователя - это *мультиобъекты*. *Мультиобъект* показывает, что на "дальнем" конце ассоциации находится не один, а *целый набор* объектов. Такая конструкция используется, чтобы показать операцию, которая нацелена на *целый набор* объектов. *Мультиобъект* изображается как два прямоугольника, смещенных по отношению друг к другу, что создает впечатление "колоды карт". Сообщение, отправленное мультиобъекту, означает сообщение к набору объектов, например, операция выбора - поиска определенного объекта. Пример подобной диаграммы показан на рисунке (рис. 5.15):



Рис. 5.15.

Смысл диаграммы вполне понятен: для печати документа из некоторого приложения необходимо выбрать из всех доступных некий конкретный принтер. Символ композиции применен для того, чтобы показать, что принтер входит в состав набора объектов. Предположим теперь, что у нас доступны несколько сетевых принтеров и один локальный. Как показать, что выбран именно он? Легко. Для этого используют *связи со стереотипами*. Чтобы показать, что выбран *локальный принтер*, чуть изменим предыдущую диаграмму (рис. 5.16):



Рис. 5.16.

Следует отметить, что иногда вместо фигурных скобок используются угловые кавычки (как мы привыкли делать, указывая стереотип в названии компонента или класса), но чаще все же применяют *фигурные скобки*. Измененная диаграмма стала еще более понятной, не правда ли? Чтобы закрепить полученные знания о связях со стереотипами, приведем еще один пример ([рис. 5.17](#)):

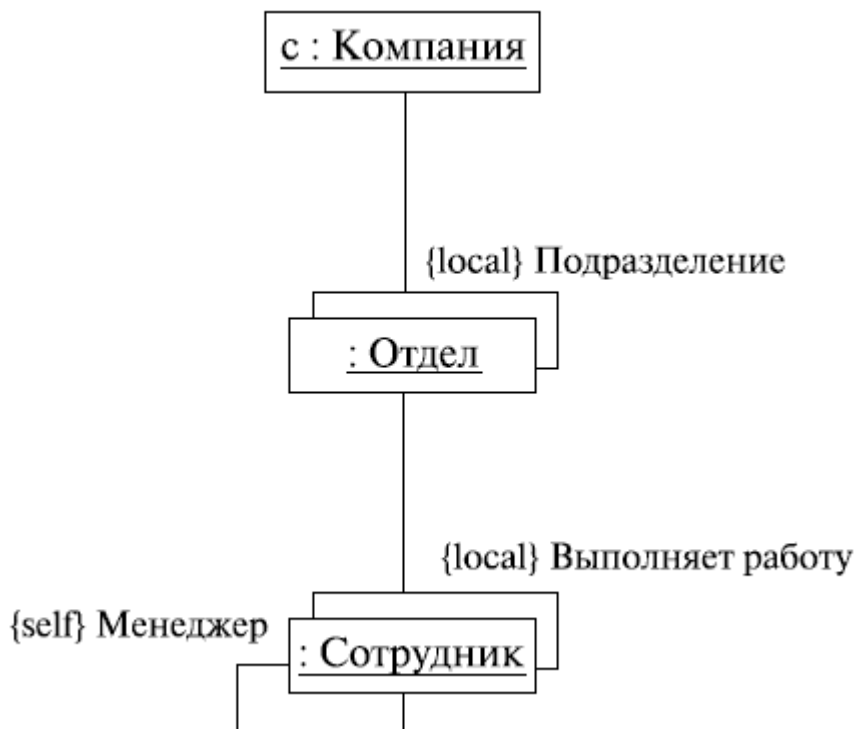


Рис. 5.17.

Смысл диаграммы опять вполне понятен, ведь правда? А стереотипы связей позволяют исключить неоднозначности, которые могли бы быть, если бы мы говорили, например, о многонациональной распределенной компании...

И еще одна вещь, которая связана с понятием кооперации - *композиционный объект*. Композиционный объект - это высокоуровневый объект, состоящий из нескольких частей-объектов. Это экземпляр композиционного класса, реализующего композиционное *агрегирование* класса и его частей. Композиционный объект - понятие, близкое к понятию кооперации, но более простое и более ограниченное. Это конструкция, показывающая целое в виде взаимодействующих частей, но в основном с точки зрения композиции. Изображается композиционный объект в виде прямоугольного символа объекта, но с некоторыми отличиями:

- имя объекта указывается в верхней части прямоугольника, отделенной от его остальной части горизонтальной линией;
- в нижней части прямоугольника размещаются части композиционного объекта, также, естественно, изображаемые символами объектов;
- части композиционного объекта могут (и даже должны) быть связаны между собой;
- допускается ситуация, когда некоторые части композиционного объекта сами являются композиционными объектами.

Посмотрим же, как это выглядит на примере ([рис. 5.18](#)):

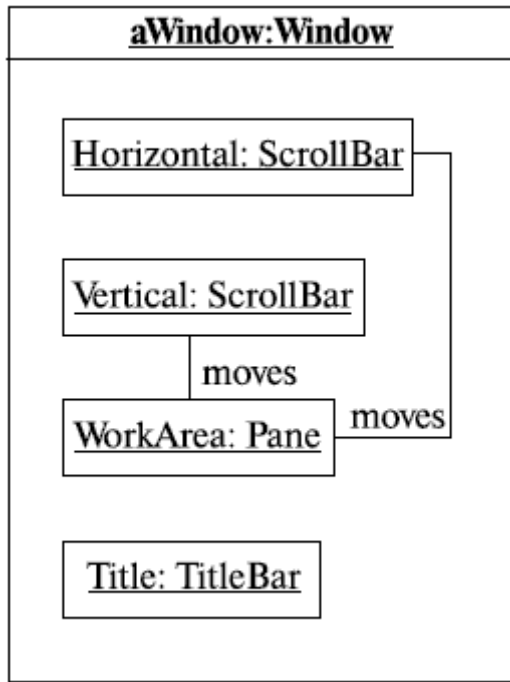


Рис. 5.18.

Не правда ли, эта упрощенная модель графического окна проста и понятна? Окно имеет заголовок, рабочую область и две полосы прокрутки - горизонтальную и вертикальную, которые ее перемещают. Все просто!

Композитный объект лишь близок по значению к кооперации, но не встречается на диаграммах взаимодействия "в чистом виде". На диаграммах взаимодействия иногда можно увидеть очень близкую по смыслу конструкцию, а именно *активный объект*. Активными называют объекты, которые владеют собственным потоком управления и могут инициировать выполнение действий. *Пассивные объекты* содержат данные, но не могут инициировать выполнение. Конечно, пассивные объекты могут посылать сообщения в процессе обработки полученных запросов. *Активный объект* (или, вернее, его роль) выглядит на диаграмме как прямоугольный символ объекта, но с утолщенными границами. Часто *активный объект* изображается как композитный объект, содержащий объекты-части. Посмотрите, например, на эту диаграмму, позаимствованную нами <http://etna.intevry.fr/COURS/UML/notation/notation8a.html> (рис. 5.19):

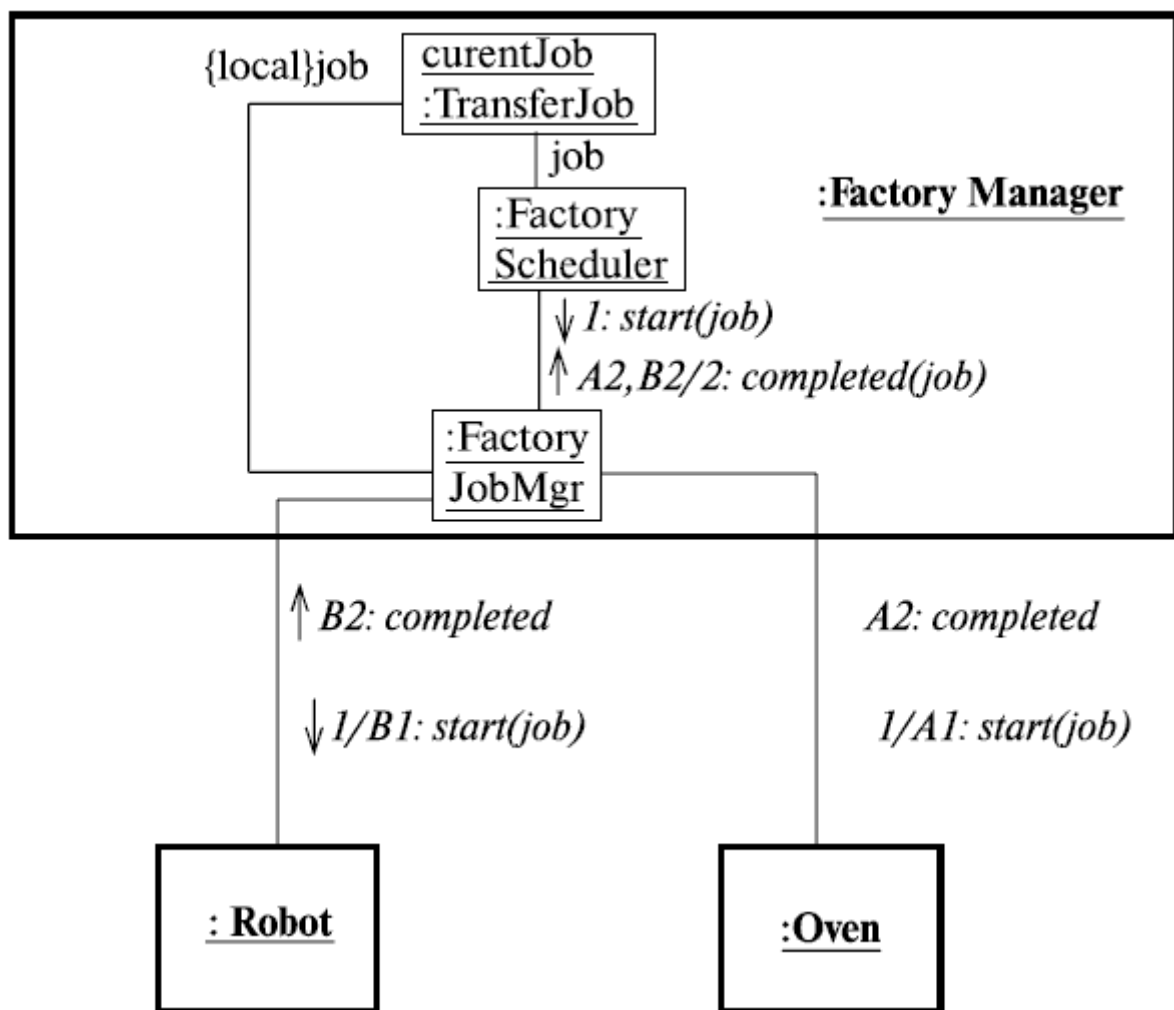


Рис. 5.19.

Как видите, все объекты, отображенные на диаграмме, являются активными. Таких объекта три - это робот, печь и менеджерцеха, который изображен как композитный активный объект.

Вообще же, если говорить о композитных объектах, то следует отметить, что в UML 2 появился новый тип диаграмм - **композитная структурная диаграмма**. Она показывает внутреннюю структуру элемента, включая точки взаимодействия с другими частями системы. Таким образом, отображается состав и отношения между частями, которые совместными усилиями реализуют поведение элемента. Вот отличный пример композитной диаграммы из Zicom Mentor ([рис. 5.20](#)).

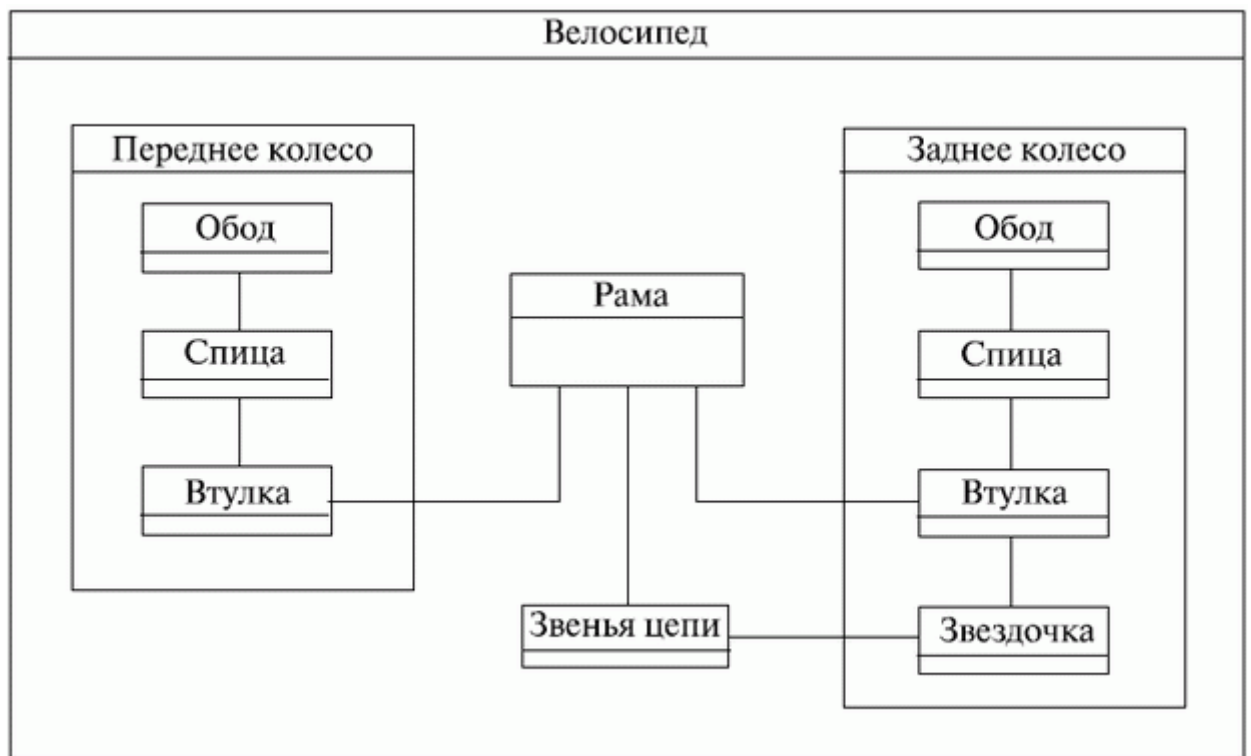


Рис. 5.20.

Прекрасная модель велосипеда! Узнаете старых знакомых - композитные объекты?

К сожалению, композитные структурные диаграммы находятся за пределами тематики экзамена UM0-100, поэтому больше о них мы здесь говорить не будем. Однако напоследок скажем, что, кроме внутренних частей, на таких диаграммах можно увидеть еще одно новшество *UML 2* - *порты*. *Порт* - это типизированный элемент, который представляет "видимую снаружи" часть содержащего его элемента. *Порт*, как это и следует из названия, определяет взаимодействие элемента модели с окружающей его средой. *Порт* может размещаться на границе части, класса или композитной структуры. *Порт* может описывать сервисы, предоставляемые элементом модели (и требуемые окружающей его средой). Изображается *порт* как именованный (недаром же мы ранее назвали "типизированный") *прямоугольник* на границе содержащего его элемента модели (впрочем, иногда можно увидеть символ порта и внутри символа класса - тогда говорят, что *класс* имеет *скрытый порт*). Чтобы покончить с этими отступлениями от темы, покажем, как все это выглядит на диаграмме, и вернемся к диаграммам взаимодействия ([рис. 5.21](#)).

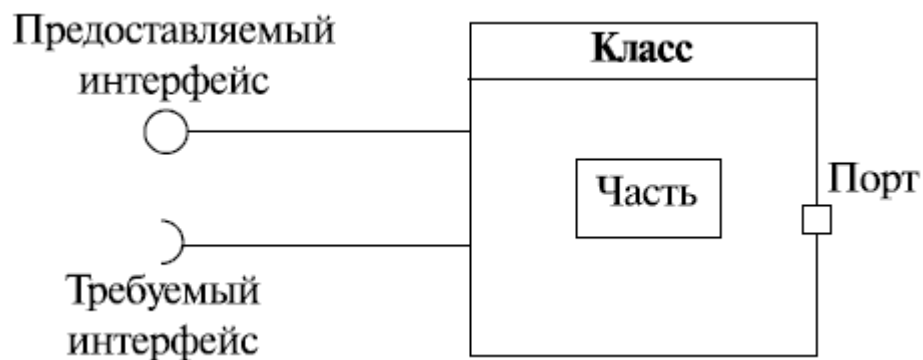


Рис. 5.21.

Вспомнили, что изображают "леденцы на палочке"? Правильно, интерфейсы - предоставляемый классом и требуемый им, молодцы. А теперь вернемся к основной нити нашего повествования.

Рекомендации по построению диаграмм взаимодействия

Каким же образом и в какой последовательности следует действовать, чтобы построить качественную диаграмму взаимодействия? Начинать нужно с выделения тех и только тех классов, объекты которых участвуют в моделируемом вами взаимодействии. Затем все объекты наносим на диаграмму. Следует также определить те объекты, которые будут существовать постоянно, и те, которые будут существовать только во *время выполнения* ими действий в рамках моделируемого взаимодействия.

Так, объекты нарисованы, можно переходить к сообщениям. Возможно, чтобы лучше передать роли, играемые объектами во взаимодействии, понадобится использовать различные разновидности сообщений и стереотипы. Для уничтожения объектов, которые существуют только во *время выполнения* неких действий, тоже нужно предусмотреть специальные сообщения.

А если есть ветвления? Самые простые случаи ветвлений процесса взаимодействия можно показать и на одной диаграмме - помните пример с разными способами платежа в зависимости от стоимости приглянувшейся вещи? Но при изображении ветвлений *диаграмма* становится более сложной для понимания "с лету". Нужно соблюдать баланс между детализацией и сложностью: лучше каждый альтернативный *поток* управления показывать на отдельной диаграмме. В таком случае следует рассматривать такие "частные" диаграммы в комплексе, как одну модель взаимодействия.

Если же хочется еще больше детализировать диаграмму, можно ввести временные ограничения на выполнение отдельных действий. Впрочем, для простых асинхронных сообщений временные ограничения, скорее всего, не нужны. А вот необходимость синхронизации сложных потоков управления часто требует использования таких ограничений. *Запись* их должна следовать правилам языка объектных ограничений (OCL, *Object Constraint Language*). Рассмотрение OCL выходит за рамки нашего курса и экзамена UMO-100, для подготовки к которому он написан. Хотя, сами того не зная, мы уже использовали OCL - вспомните условия в квадратных скобках под сообщениями на диаграмме последовательностей с ветвлением!

Выводы

- Диаграмма последовательностей - диаграмма взаимодействия, в которой основной акцент сделан на упорядочении сообщений во времени.
- Диаграмма кооперации - альтернативная форма представления информации, содержащейся в диаграмме последовательностей.
- Диаграмма кооперации - диаграмма взаимодействий, в которой основной акцент сделан на структурной организации объектов, посылающих и получающих сообщения.
- Существуют различные типы сообщений: синхронные, асинхронные и ответные, потерянные и найденные.
- Диаграммы кооперации бывают двух "уровней" - уровня экземпляров и уровня спецификации.
- Кооперация - это статическая конструкция для моделирования набора сущностей, взаимодействующих друг с другом.
- С диаграммами кооперации связаны такие понятия, как *мультиобъекты*, композитные объекты и активные объекты.

Контрольные вопросы

- Может ли диаграмма последовательностей содержать объект с линией жизни, но без фокуса управления?
- Чем отличаются представления кооперации на уровне спецификации и на уровне примеров?
- В чем разница между активными и пассивными объектами?
- Чем асинхронное сообщение отличается от синхронного?
- Что такое *мультиобъект*?
- Что такое композитный объект и как он связан с понятием кооперации?
- Как можно избежать усложнения диаграммы взаимодействия с разветвленным потоком управления?

Диаграммы прецедентов: крупным планом

Несколько слов о требованиях

Итак, поговорим о требованиях. Что это такое, мы, в общем, понимаем - когда заказчик описывает нам, чего же именно он хочет, мы всегда слышим фразы типа "хотелось бы, чтобы проверка обновлений проводилась автоматически, как в антивирусах", "хочу большую зеленую кнопку в центре окна, которая начинает процесс", "*программа* должна позволять просматривать и печатать отчеты", "и чтоб красивенько все было, с полупрозрачностью, как в Висте", "при выходе должно выводиться подтверждение" и т. д. и т. п. Конечно, как настоящие разработчики, мы понимаем и то, что заказчик никогда не знает, что именно ему нужно, а если понимает, то объяснить не может. Но ведь фразы-то всегда, *по* сути, одинаковы! Они описывают, как заказчик представляет себе систему, чего заказчик хочет от системы, функциональность, которой он от нее ожидает, требования, которые к ней предъявляет.

Если обратиться к классикам, например, к той же "банде трех" (Якобсон, Буч, Рамбо), мы узнаем, что *требование* - это *желаемая функциональность, свойство или поведение системы*. Именно со сбора требований начинается процесс разработки ПО. Если изобразить процесс разработки ПО в виде "*черного ящика*" (уверены, читатель знает, что это такое, если нет - "Википедия" к вашим услугам), на выходе которого мы получаем *программный продукт*, то на *вход* этого "черного ящика" будет подаваться именно набор требований к программному продукту ([рис. 6.1](#))!



Рис. 6.1.

Кстати, какую диаграмму напоминает этот рисунок? Правильно, *диаграмму активностей*. И выбор именно этой диаграммы тут абсолютно оправдан - помните, мы говорили, что *диаграммы активностей* часто используют для описания бизнес-процессов? Единственный нюанс: обычно процесс разработки не заканчивается с выпуском программного продукта - грядет новая *итерация*, новые, уточненные требования, новая версия и т. д.

Кстати, вернемся к требованиям. Да, мы сказали, что на вход нашего "черного ящика" подается набор требований. Но в какой форме? Как их документируют, эти требования? Думаю, большинство читателей помнит, что такое *техническое задание* - основной документ, без составления которого не начинался в советские времена ни один проект. Документ это был большой, многостраничный, с четкой структурой, определяемой ГОСТами (государственными отраслевыми стандартами). И описывал он, *ло*суги, не что иное, как требования к создаваемой системе!

Техническое задание - вещь *по*-своему хорошая. Но время шло, менялись стандарты, нотации, способы описания требований. И вот постепенно *техническое задание* уступило место набору артефактов, состоящему из документов двух видов:

- *диаграммы прецедентов*;
- нефункциональные требования.

Диаграммы прецедентов составляют *модель прецедентов* (вариантов использования, use-cases). *Прецедент* - это функциональность системы, позволяющая пользователю получить некий значимый для него, осязаемый и измеримый результат. Каждый *прецедент* соответствует отдельному сервису, предоставляемому моделируемой системой в ответ на *запрос* пользователя, т. е. определяет способ использования этой системы. Именно *по* этой причине use cases, или прецеденты, часто в русской терминологии фигурируют как *варианты использования*. Варианты использования чаще всего применяются для спецификации внешних требований к проектируемой системе или для спецификации функционального поведения уже существующей системы. Кроме этого, варианты использования неявно описывают типичные способы взаимодействия пользователя с системой, позволяющие корректно работать с предоставляемыми системой сервисами.

Нефункциональные требования - это описание таких свойств системы, как особенности среды и реализации, *производительность*, *раширяемость*, *надежность* и т. д. Часто нефункциональные требования не привязаны к конкретному варианту использования и потому выносятся в отдельный *список* дополнительных требований к системе ([рис. 6.2](#)).

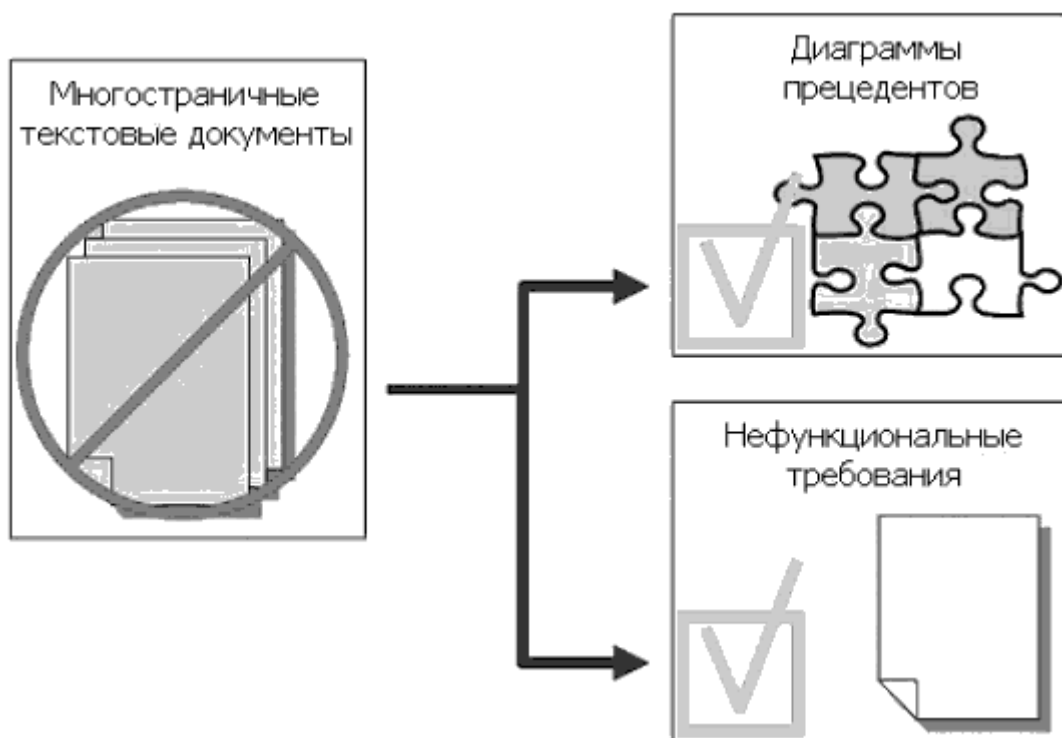


Рис. 6.2.

Но вернемся же к прецедентам (вариантам использования). Идентифицировать прецеденты и действующие лица - обязанность системного аналитика. И делает он это для того, чтобы:

- четко разграничить систему и ее окружение;
- определить, какие действующие лица и как именно взаимодействуют с системой, какой функционал (варианты использования) ожидается от системы;
- определить и описать в словаре предметной области (глоссарии) общие понятия, которые необходимы для детального описания функционала системы (прецедентов).

Подобный вид деятельности обычно выполняется в такой последовательности:

1. Определение действующих лиц.
2. Определение прецедентов.
3. Составление описания каждого прецедента.
4. Описание модели прецедентов в целом (этот этап включает в себя создание словаря предметной области).

Вначале требования оформляются в виде обычного текстового документа, который создается или самим пользователем, или пользователем и разработчиком вместе. Далее требования оформляют в виде таблицы. В левую колонку помещают прецеденты, а в правую - действующих лиц, участвующих в прецеденте.

Рассмотрим пример. Секретарь размещает на сервере *меню* обеденных блюд на неделю. Сотрудники должны иметь возможность ознакомиться с *меню* и сделать заказ, выбрав блюда на каждый день следующей недели. *Офис-менеджер* должен иметь возможность сформировать счет и оплатить его. Система должна быть написана на *ASP.NET*. Такое вот нехитрое интернет-*приложение* для автоматизации заказов обедов в *офис*.

Думаем, здесь все понятно. *Таблица* с описанием требований может быть, например, такой:

Прецедент	Действующее лицо
разместить меню	секретарь
ознакомиться с меню	сотрудник, секретарь, офис-менеджер
сделать заказ	сотрудник, секретарь, офис-менеджер
сформировать счет	офис-менеджер
оплатить счет	офис-менеджер

Здесь нигде не сказано о том, что система должна быть написана на *ASP.NET*. Почему - понятно: это ведь нефункциональное требование! И еще, очевидно, что секретарь и *офис-менеджер* тоже являются сотрудниками. Читатель, внимательно прочитавший предыдущие лекции, заподозрит, что в данном случае, создавая модель прецедентов, говоря о действующих лицах, можно бы применить генерализацию. Действительно, *диаграмма прецедентов*, построенная на основе этой таблицы, может быть, например, такой ([рис. 6.3](#)):

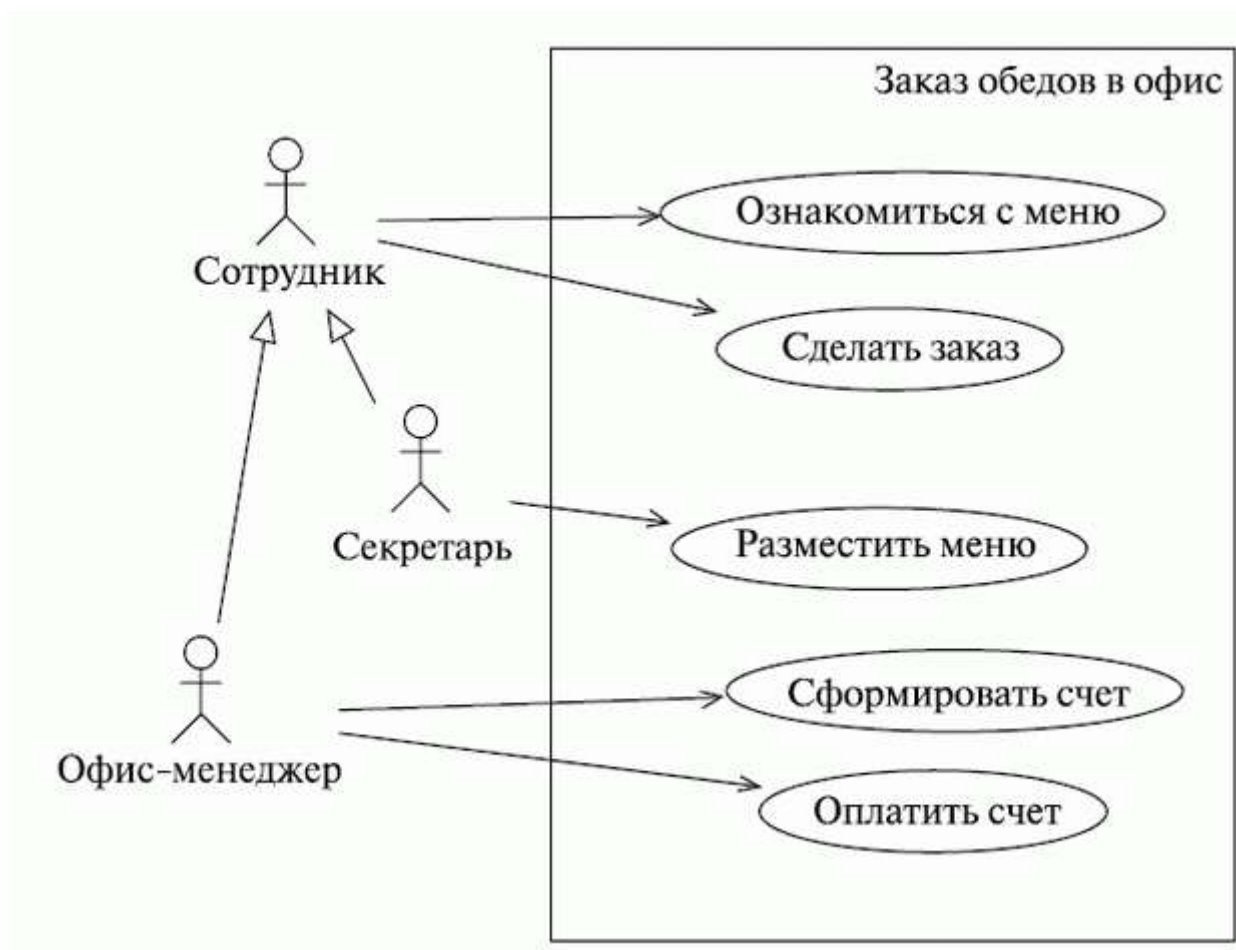


Рис. 6.3.

Диаграммы прецедентов и их нотация

Что ж, у нас есть пример диаграммы. Итак, какие же элементы мы на ней видим? Первое, что бросается в глаза, - большой *прямоугольник*, внутри которого размещаются эллипсы, обозначающие, как мы уже поняли, прецеденты. В верхней части прямоугольника указано название моделируемой системы, а называют его *рамками системы* (*system boundary*, *subject boundary*), *контекстом* или просто *системой*. Этот элемент диаграммы показывает границу между тем, что вы как *аналитик* показали в виде прецедентов (внутри этих рамок), и тем, что вы изобразили как действующие лица (вне их). Чаще всего таким прямоугольником показывают *границы самой моделируемой системы*. То есть внутри границы находятся прецеденты - тот функционал, который реализует система (и в этом смысле прецеденты могут рассматриваться как представления подсистем и классов модели), а снаружи - *действующие лица*: пользователи и другие *внешние сущности*, взаимодействующие с моделируемой системой.

Следует сказать, что рамки системы на диаграммах прецедентов изображают довольно редко, т. к. они неявно подразумеваются самой диаграммой. По сути, этот элемент не привносит в диаграмму какой-либо дополнительной значимой информации, так что его использование - дело вкуса аналитика. Появление рамок системы на диаграмме прецедентов чаще всего диктуется особенностями персонального стиля проектирования.

Кроме рамок системы или ее контекста на диаграмме мы видим еще два вида связанных с ней сущностей - это *действующие лица* (акторы, actors) и *прецеденты*. Начнем с акторов. Довольно часто в русскоязычной литературе по *UML* для обозначения действующих лиц можно встретить термин "*актер*". В принципе, смысл его более-менее понятен и оригинальному английскому термину он созвучен. Более того, есть еще одна причина такого перевода. Какое *слово* первым приходит к вам в голову, когда вы слышите *слово "актер"*? Да, конечно же - *слово "роль"*! Именно о ролях мы вскоре и поговорим, когда будем пытаться разобраться, что скрывается за понятием "действующее лицо". А пока, да простит нас читатель, далее мы все же будем пользоваться словом "эктор" - транскрипцией оригинального термина. Помнитесь, мы уже как-то писали о нашем отношении к буквальному переводу терминологии...

Итак, какой же смысл вкладывают в понятие эктора? *Эктор* - это набор ролей, которые исполняет *пользователь* в ходе взаимодействия с некоторой сущностью (системой, подсистемой, классом). Эктор может быть человеком, другой системой, подсистемой или классом, которые представляют нечто за пределами рассматриваемой сущности. Экторы "общаются" с системой путем обмена сообщениями. Четко выделив экторов, вы тем самым ясно определяете границу между тем, что внутри системы, и тем, что снаружи, - рамки системы.

Возможно, слова "роли, исполняемые пользователем" в определении эктора звучат не очень понятно. Очень забавно это понятие объясняется в Zicom Mentor:

роль - это не конкретный пользователь, а подобие шляпы, которую человек надевает, когда взаимодействует с сущностью.

Действительно, наденьте шляпу пирата - и вы капитан Джек Воробей, а наденьте цилиндр и вы - Джек-потрошитель! Шутка... "Физический" *пользователь* может играть роль одного или даже нескольких экторов, выполняя их функции в ходе взаимодействия с системой. И наоборот, роль одного и того же эктора может выполняться несколькими пользователями.

На диаграммах *UML* экторы изображаются в виде стилизованных человечков, ведь, как вы, конечно, помните, идея была в создании нотации, любой символ которой легко может быть изображен от руки ([рис. 6.4](#)):



Рис. 6.4.

Несмотря на "человеческий" вид этого обозначения, не следует забывать, что экторы - это не обязательно люди. Эктором, как мы уже говорили ранее, может быть внешняя система, подсистема, *класс* и т. д. Кстати, человечек ("stick-person") - это не единственное обозначение эктора, используемое в *UML*. На диаграммах прецедентов обычно применяется именно "человекоподобная" форма эктора, но на других диаграммах, и особенно в случаях, когда эктор имеет атрибуты, которые важно показать, используется изображение эктора как класса со стереотипом <<actor>> (рис. 6.5):

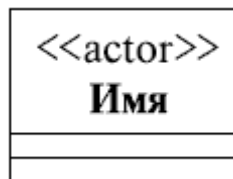


Рис. 6.5.

С системой экторы, как мы уже сказали, общаются через сообщения, но если говорить на более высоком уровне абстракции, в терминах модели прецедентов, то взаимодействуют они с системой через прецеденты. Один и тот же эктор может быть связан с несколькими прецедентами, и наоборот, один прецедент может быть связан с несколькими разными экторами. Ассоциации между эктором и прецедентом всегда бинарные - т. е. представляют отношения типа "один к одному", использование кратности недопустимо. Это не противоречит сказанному выше: действительно, один эктор может быть связан с несколькими прецедентами, но только с помощью отдельных ассоциаций - по одной на каждый прецедент. Мы видели это в нашем примере. Кстати, там мы видели ассоциации, изображенные не просто в виде линий, а стрелками. Думаем, смысл этого обозначения вполне понятен: это *направленная ассоциация* и стрелка (как и на других диаграммах) всегда направлена в сторону той сущности, от которой что-то требуют, чьим сервисом пользуются и т. д.

И еще - экторы не могут быть связаны друг с другом. Единственное допустимое отношение между экторами - *генерализация (наследование)*. Опять-таки, в нашем примере с заказом обедов в *офис*, вы могли увидеть именно такой вид отношений между экторами. Это не значит, что в реальной жизни *офис-менеджер* и *секретарь* (да и вообще любые два сотрудника) не могут общаться: просто при создании модели прецедентов такое общение не попадает в область наших интересов, считается несущественным.

Еще один тип элементов, встречающийся на диаграммах прецедентов, более того, давший им название, - это собственно *прецеденты*, или варианты использования. *Прецедент* - это описание набора последовательных событий (включая возможные варианты), выполняемых системой, которые приводят к наблюдаемому эктором результату. Прецеденты описывают сервисы, предоставляемые системой экторам, с которыми она взаимодействует. Причем *прецедент* никогда не объясняет, "как" работает сервис, а только описывает, "что" делается.

Изображаются прецеденты в виде эллипса, внутри контура которого помещается имя (описание) прецедента. Имя прецедента обычно намного длиннее имен других элементов модели. Почему это так, в принципе, понятно: имя прецедента описывает взаимодействие эктора с системой, говорит о том, какими сообщениями они обмениваются между собой. В нашем примере с заказом обедов мы видели несколько прецедентов и наверняка читатель заметил, что имя прецедента - это, скорее, название сценария, воспроизводящегося в ходе взаимодействия эктора с системой. Причем это всегда описание с точки зрения эктора, описание услуг, предоставляемых системой пользователю. Приведем пример простейшей диаграммы, иллюстрирующей сказанное нами об обозначениях прецедента (рис. 6.6).

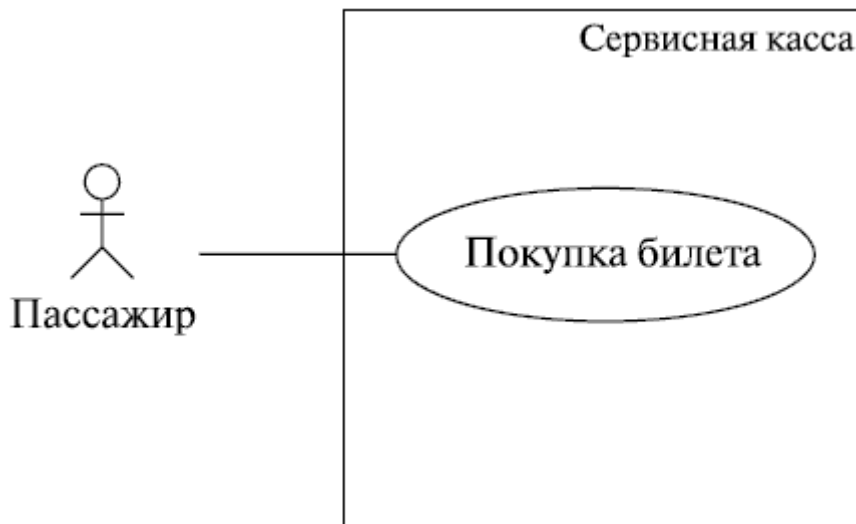


Рис. 6.6.

В этом примере пассажир может купить в сервисной кассе билет на некоторый вид транспорта. Покупка билета - это название сценария, по которому эктор (пассажир) может взаимодействовать с системой (кассой). Заметьте, это не описание сценария, а именно название - оно говорит нам, что делает эктор в процессе взаимодействия, но не говорит, как именно! И еще - прецеденты определяют *непересекающиеся* сценарии поведения. Выполнение одного прецедента не может быть прервано в результате работы другого прецедента. Другими словами, выполнение одного прецедента не может быть прервано в результате событий или действий, вызванных выполнением другого прецедента. Прецеденты выступают как *атомарные транзакции*, выполнение которых не может быть прервано.

Внимательный читатель, возможно, отметил то, как незаметно мы ввели в употребление слово "сценарий". Что же такое сценарий и как понятие сценария связано с понятием прецедента? На первый вопрос хорошо отвечают классики (Г. Буч):

Сценарий - это конкретная последовательность действий, иллюстрирующая поведение.

Сценарий - это повествовательный рассказ о совершаемых актором действиях, история, эпизод, происходящий в данных временных рамках и данном контексте взаимодействия. Сценарии (в различных формах представления) широко применяются в процессе разработки программного обеспечения. Как мы уже только что отметили, написание сценария напоминает написание художественного рассказа, и этим объясняется тот факт, что использование сценариев широко распространено среди аналитиков, которые часто обладают художественными или литературными способностями. Несмотря на непрерывный повествовательный характер, сценарии можно рассматривать как последовательности действий (делать раскладку). При разработке пользовательского интерфейса сценарии описывают взаимодействие между пользователем (или категорией пользователей, например, администраторами системы, конечными пользователями) и системой. Такой сценарий состоит из последовательного описания комбинаций отдельных действий и задач (например, нажатий клавиш, щелчков по элементам управления, ввода данных в соответствующие поля и т. д.). Вспомните, к примеру, описания последовательностей действий пользователя (предназначенных для достижения определенных результатов, решения определенных задач), которые вы находите в справке к малоизвестной программе. То же самое можно сказать о модных сейчас "how-to videos", в которых такие последовательности отображаются визуально, на конкретных примерах. В любом случае, цель подобных справочных материалов - предоставить описание типичных сценариев использования системы, сценариев взаимодействия между пользователем и системой.

Сценарии также иногда можно увидеть на диаграмме прецедентов. Иногда их изображают в виде "листа бумаги", на котором написано имя файла, - прямоугольника с загнутым нижним левым углом. В этом случае указанный файл содержит в себе описание данного сценария. А иногда сценарий записывается в комментарий. Как вы, наверное, помните, комментарии (ноутсы, notes) изображаются прямоугольниками с загнутым верхним правым углом и соединяются с элементом, который они поясняют, пунктирной линией (рис. 6.7).



Рис. 6.7.

Как мы уже упоминали, сценарии могут быть записаны в различных формах. Это может быть структурированный, но неформализованный текст, формализованный структурированный текст, псевдокод, таблица, диаграмма активностей, наконец! Каждый сценарий описывает в повествовательной форме завершённое, конкретное взаимодействие, имеющее с точки зрения пользователя определённую цель. Если рассматривать табличную форму представления сценария, то линия, разделяющая левый и правый столбцы таблицы, символизируют собой границу, отделяющую действия пользователя от ответных действий системы. Табличная форма особо подчеркивает участие пользователя, что является очень важным аспектом при разработке пользовательского интерфейса.

Вот пример простого (неформализованного) текстового описания сценария.

Пользователь вводит логин, пароль, адрес электронной почты и код подтверждения и нажимает кнопку "Далее". Система запрашивает ввод проверочного кода. Пользователь вводит код и нажимает кнопку "Далее". Система проверяет соответствие кода изображенному на картинке.

Не правда ли, знакомая процедура? Да, это описание регистрации пользователя на некотором сайте. Правда, не совсем полное: не рассмотрены случаи, когда выбранный пользователем логин уже занят, адрес электронной почты введен неправильно, пароли удовлетворяет требованиям или код не соответствует изображенному на картинке. О таких случаях - альтернативных сценариях - мы поговорим чуть позже.

А вот тот же сценарий в табличном представлении:

Действия пользователя	Реакция системы
Ввод логина, пароля, адреса электронной почты и нажатие кнопки "Далее"	Запрос ввода проверочного кода
Ввод проверочного кода и нажатие кнопки "Далее"	Проверка кода на соответствие изображенному на картинке

Вы, конечно, заметили, что этот сценарий можно детализировать - например, прежде чем попросить ввести проверочный код, система отображает картинку, на которой этот самый код изображен. Т. е. запрос на ввод кода включает в себя вывод картинки с упомянутым кодом. Об этом мы тоже еще поговорим.

А пока попробуем ответить на второй вопрос, а именно: как связаны понятия сценария и прецедента. Прецеденты, как мы уже говорили, рождаются из требований к системе. Но говорят они о том, что делает система. Как система это делает, говорят сценарии. Таким образом, прецедент можно специфицировать путем описания потока действий или событий в текстовой форме - в виде, понятном для "постороннего" (не занятого в непосредственной разработке системы) читателя. А ведь такое описание - это и есть сценарий! Таким образом, сценарии специфицируют прецеденты. И еще. Поскольку сценарии - это, по сути, рассказы, они являются весьма эффективным средством извлечения информации из бесед с заказчиком и предоставляют превосходное, понятное непрофессионалу описание создаваемого приложения. Сценарии, да и вообще диаграммы прецедентов (дополненные сценариями) являются отличным средством общения между разработчиками и заказчиком, причем, в силу простоты нотации, - средством, понятным обоим сторонам. В конечном итоге, взаимосвязь между требованиями, прецедентами и сценариями можно изобразить такой "псевдодиаграммой" (рис. 6.8).

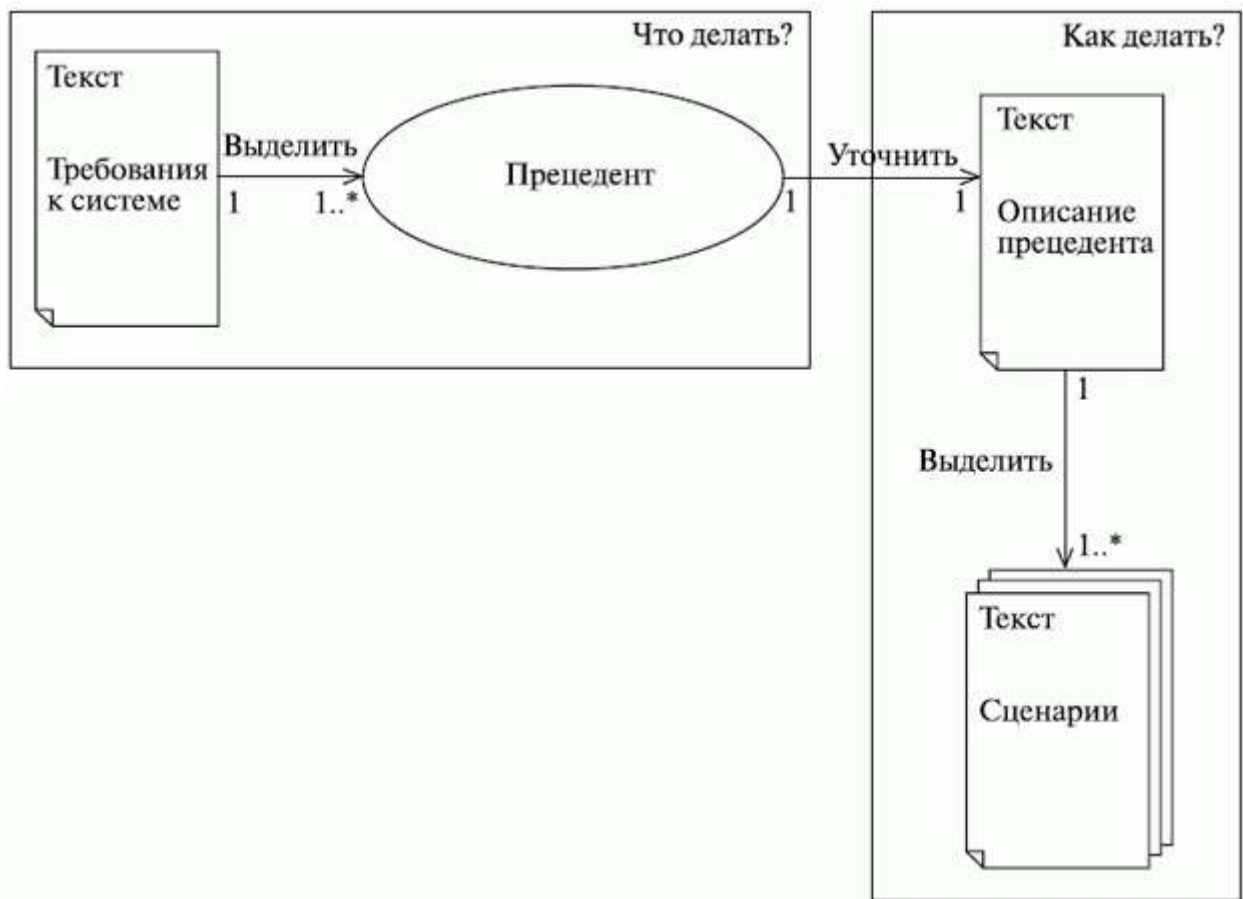


Рис. 6.8.

Как видите, для каждой ассоциации на диаграмме проставлена *кратность* и ее смысл вполне понятен, но все же о кратности следует поговорить отдельно. Один *прецедент* определяет несколько сценариев, каждый из которых представляет один из возможных вариантов определяемого прецедентом потока событий. Сценарии так же соотносятся с прецедентами, как экземпляры класса, т.е. *сценарий* - это *экземпляр прецедента*, как *объект* - экземпляр класса. Система может содержать, например, несколько десятков прецедентов, каждый из которых, в свою очередь, может разворачиваться в десятки сценариев. Как правило, *прецедент* описывает не одну последовательность действий, а множество, и выразить все детали рассматриваемого прецедента с помощью одной последовательности действий обычно не получается. Практически для любого прецедента можно выделить основной *сценарий*, описывающий "нормальную" последовательность действия, и *вспомогательные*, описывающие *альтернативные* последовательности, которые инициируются в случае возникновения определенных условий.

Другой вопрос: требуется ли такое уточнение модели прецедентов, оправдано ли оно для данного уровня приближения, или "подразумевающиеся" *альтернативные* сценарии можно опустить? Например, в предыдущем примере с покупкой билета в сервисной кассе мы не изображали сценарии (и, соответственно, прецеденты), соответствующие вариантам, когда билетов на выбранный пассажиром рейс уже не осталось, пассажир изменил свое решение и хочет взять билет на другой рейс, когда *оплата* идет наличными или *по* кредитной карте и т. д.

"Хватит ходить вокруг да около!" - воскликнет нетерпеливый читатель. Уже заканчиваем. Мы просто хотели мягко подвести читателя к вопросу об отношениях между прецедентами. А отношения эти весьма многообразны. Начнем со старого знакомого - отношения обобщения (наследования, генерализации). О генерализации мы уже говорили не раз, когда рассматривали *диаграммы классов*. Но все же напомним суть этого понятия. Как говорят классики, *обобщение* - это *отношение специализации* (обобщения), в котором объекты специализированного элемента (потомка) могут быть подставлены вместо объектов обобщенного элемента (родителя, или предка).

Точно так же, как мы обычно поступаем с классами, после того как мы выделили и описали каждый *прецедент*, мы должны просмотреть их все на предмет наличия одинаковых действий - поискать, а не выполняются ли (используются) некоторые действия совместно несколькими вариантами использования. Этот совместно используемый фрагмент лучше описать в отдельном прецеденте. Таким образом мы уменьшим *избыточность* модели за счет применения обобщения прецедентов (иногда, правда, говорят не об обобщении, а об *использовании* прецедентов; почему - сейчас поймете). Как это и "положено" при наследовании, экземпляры обобщенных прецедентов (потомков) сохраняют поведение, присущее обобщающему прецеденту (предку). Другими словами, наличие (использование) в варианте использования \times обобщенного варианта использования γ говорит нам о том, что экземпляр прецедента \times *включает в себя* поведение прецедента γ . Обобщения применяются, чтобы упростить понимание модели вариантов использования за счет многократного задеирования "заготовок" прецедентов для создания прецедентов, необходимых заказчику (помните, как мы рассматривали вопрос о том, всегда ли необходимо создавать новый *класс*, или лучше воспользоваться готовым решением, чувствуете аналогию?). Такие "полные" прецеденты называются *конкретными прецедентами*. "Заготовки" прецедентов, созданные лишь для многократного использования в других прецедентах, называют абстрактными прецедентами. Абстрактный *прецедент* (как и *абстрактный класс*) не существует сам по себе, но экземпляр конкретного прецедента демонстрирует поведение, описываемое абстрактными прецедентами, которые он (повторно) использует. *Прецедент*, который акторы наблюдают при взаимодействии с системой ("полный" *прецедент*, как мы называли его ранее), часто называют еще "реальным" прецедентом.

Как мы уже говорили выше, *обобщение* (*наследование*) чаще всего используют между классами и интерфейсами. Однако другие элементы модели также могут находиться между собой в отношении наследования - например, пакеты (о которых мы тут не говорим), акторы, прецеденты...

Изображается *обобщение*, как, конечно, помнит внимательный читатель, линией с "незакрашенной" треугольной стрелкой на конце. *Обобщение* - это *отношение* между предком и потомком, и стрелка всегда указывает на предка. Если вспомнить, что потомки наследуют (используют) свойства предка, то вполне логично вспоминается наше утверждение о том, что стрелки в UML всегда направлены в сторону того, от кого что-то требуют, чьи сервисы используют (рис. 6.9):

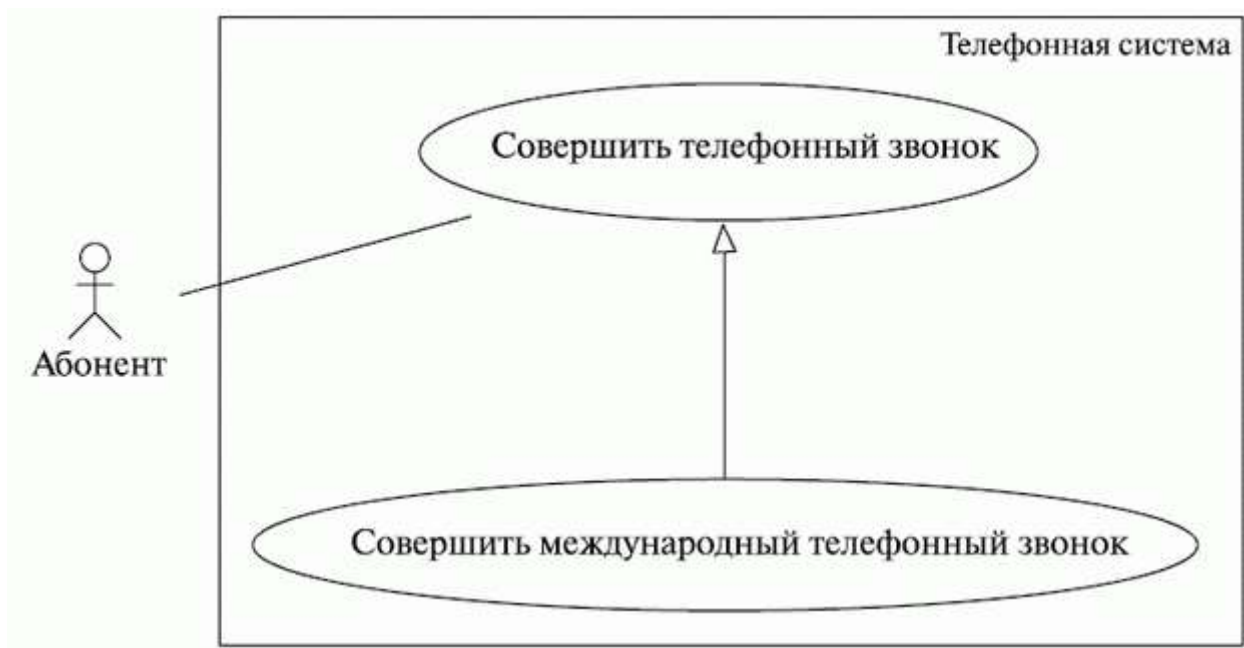
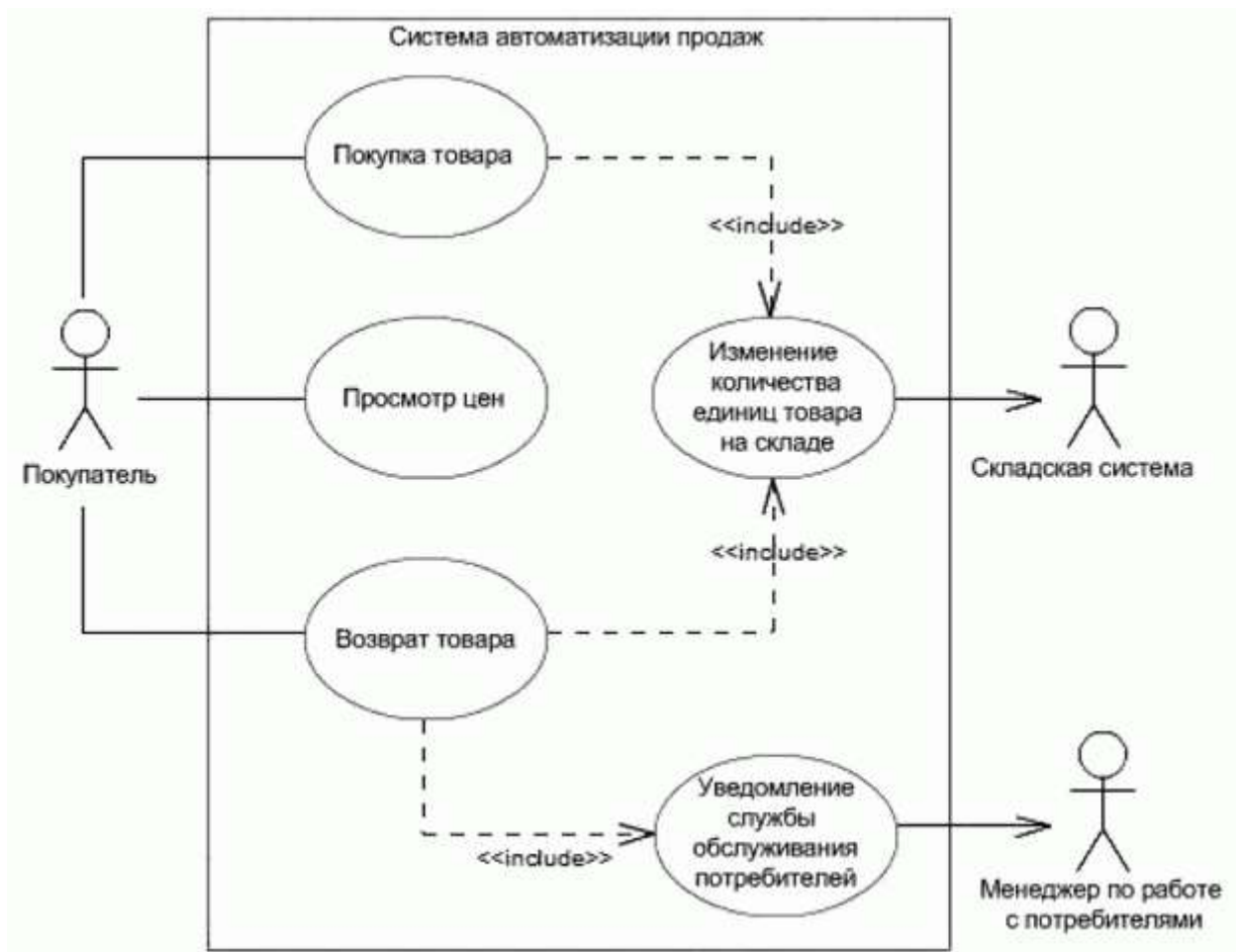


Рис. 6.9.

Как мы уже говорили ранее и видели в нашем первом примере *диаграммы прецедентов*, *обобщение* может использоваться для создания различных разновидностей экторов. Экторы-потомки наследуют от предка базовые характеристики и дополняют их своей спецификой. Точно так же *прецедент-потомок* наследует поведение и семантику прецедента-родителя и дополняет его поведение.

Следующий вид отношений между прецедентами - включение. *Отношение включения* означает, что в *некоторой точке базового прецедента содержится поведение другого прецедента*. Включаемый *прецедент* не существует сам по себе, а является всего лишь частью объемлющего прецедента. Таким образом, базовый *прецедент* как бы заимствует поведение включаемых, раскладываясь на более простые прецеденты. Например, когда мы покупаем в магазине некоторую вещь, в момент считывания кассиром штрих-кода обновляется состояние *базы данных* товаров, имеющихся в наличии, - количество наличных единиц купленного товара уменьшается. То же самое действие выполняется и в том случае, если купленный *товар* оказался бракованным, непригодным к использованию или попросту нам не понравился: состояние упомянутой *базы данных* вновь обновляется - но теперь уже в сторону увеличения количества наличных единиц определенного товара. Т. е. оба этих действия - и покупка, и возврат - содержат (включают в себя) такое действие, как обновление содержимого *БД*.

А как же изображается включение? Да очень просто - как зависимость (пунктирная линия со стрелкой, помните?) со стереотипом `<<include>>`. При этом стрелка направлена, естественно, в сторону включаемого прецедента. Этот факт легко объяснить, если вспомнить утверждение, которое мы уже несколько раз использовали в этом курсе: стрелка всегда направлена в сторону того элемента, от которого что-то требуется, чими сервисами пользуются. А если считать, что объемлющий *прецедент* включает в себя, заимствует (использует) поведение включаемых прецедентов, становится ясно, что стрелка может быть направлена только таким образом. А вот и *диаграмма*, иллюстрирующая вышесказанное, которую мы позаимствовали из Zicom Mentor ([рис. 6.10](#)):



[увеличить изображение](#)

Рис. 6.10.

Как хорошо видно из этого примера, использование включения позволяет избежать многократного описания одного и того же набора действий - общее поведение можно просто описать в виде прецедента, включаемого в базовые.

На очереди - *отношение расширения*. Чтобы уяснить себе смысл расширения, представим себе, что мы говорим об оплате некоторого купленного нами товара. Мы можем оплатить *товар* наличными, если сумма не превышает \$ 100. Или оплатить кредитной картой, если сумма находится в пределах от \$ 100 до \$ 1000. Если же сумма превышает \$ 1000, нам придется брать *кредит*. Таким образом мы расширили понимание *операции* оплаты купленного товара и на случаи, когда используются другие средства оплаты, нежели наличные. Но сами эти случаи возникают только при строго определенных условиях: когда *цена товара* попадает в определенные рамки.

Расширение дополняет *прецедент* другими прецедентами, "срабатывающими" при некоторых условиях, - просто добавляет в исходный *прецедент* последовательность действий, содержащуюся в другом прецеденте. *Отношение расширения* прецедента А к прецеденту В означает, что экземпляр прецедента В может включать в себя (при определенных условиях, которые могут быть описаны в расширении; как именно описаны, мы скажем чуть позже) поведение, описанное в прецеденте А. Пример показан на следующей диаграмме (рис. 6.11):

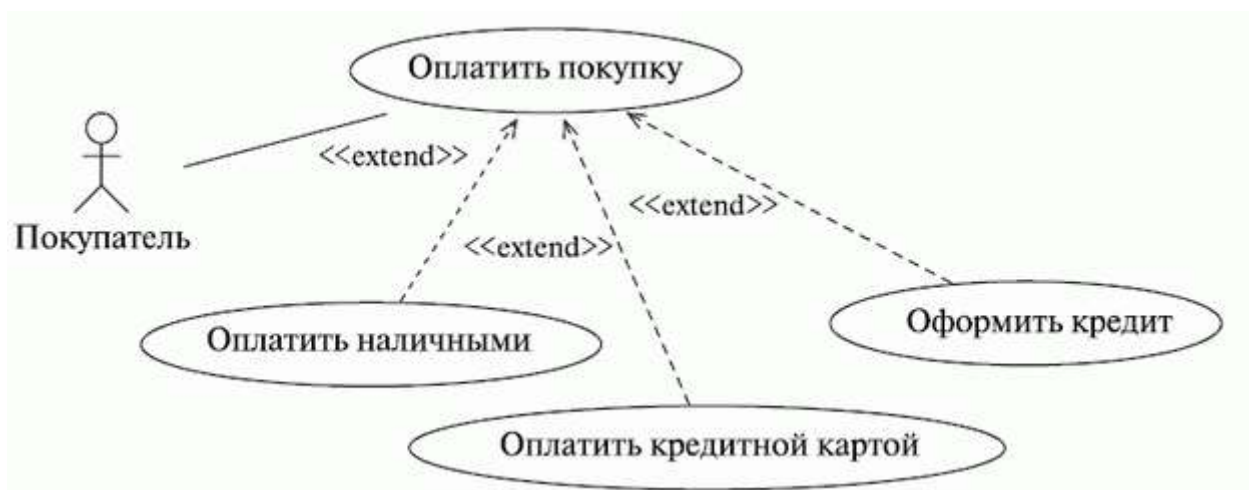


Рис. 6.11.

Однако в приведенном примере не видно, при каких именно условиях человек использует каждый конкретный способ оплаты. В то же время, при моделировании с использованием расширения можно указать как условия осуществления расширенного поведения, так и место - точку расширения прецедента, в которой подключаются действия из расширяющих прецедентов. Вспомните оператор безусловного перехода, который вы, надеюсь, использовали в своих программах не слишком часто. Как только интерпретатор доходит до этого оператора, он передает управление на строку, которая помечена меткой, указанной в этом операторе. Правда, в случае расширения речь идет скорее об операторе условного перехода - когда исходный прецедент (а именно, последовательность действий, содержащаяся в нем) приходит в точку расширения, происходит оценка условий расширения. Если условия выполняются, прецедент включает в себя последовательность действий из расширяющего прецедента.

Точка расширения описывается в дополнительном разделе прецедента, отделенном от его названия горизонтальной линией - точно так же, как в отдельных разделах перечисляются атрибуты класса и его операции. Ниже показан пример описания точки расширения, позаимствованный нами из Zicom Mentor (рис. 6.12).



Рис. 6.12.

В этом примере регистрация пассажиров авиарейса включает в себя контроль службы безопасности, а при условии (указанном в примечании после служебного слова "Condition:"), что человек часто летает и салон переполнен (обратите внимание на оператор AND, говорящий об одновременности выполнения условий), класс билета может быть повышен, например, с "эконом" до "бизнес-класса". Причем такой апгрейд может произойти только после того, как билет предъявлен на стойку регистрации - это и есть точка расширения. Она описана (ее имя указано) в дополнительном разделе прецедента после служебной фразы "Extension points:". Предваряя вопрос читателя, скажем, что прецедент может иметь сколько угодно много точек расширения. А сопоставить конкретный расширяющий прецедент с определенной точкой расширения можно, прочитав условия расширения, указанные в комментариях, - само условие записывается после служебного слова "Condition:" в фигурных скобках, за которыми идет служебная фраза "Extension point:", и после нее указывается имя точки расширения. Посмотрите еще раз на наш пример с регистрацией пассажиров в аэропорту и убедитесь сами, что все это очень просто!

Некоторое недоумение может вызвать то, что стрелка направлена всегда в сторону расширяемого прецедента. Но это легко объяснить с точки зрения нашего тезиса, что "стрелка всегда указывает на того, от которого что-то требуют": ведь для того, чтобы прецедент был расширен, нужно, чтобы он попал в точку расширения и проверилась истинность условий - только тогда действия, содержащиеся в расширяющем прецеденте, смогут быть добавлены в последовательность действий исходного прецедента. Так что все правильно - от расширяемого прецедента требуется точка расширения и проверка условий, потому и стрелка направлена к нему.

Подытоживая все вышесказанное, можно сказать, что расширение позволяет моделировать необязательное поведение системы (был бы класс билета повышен, если бы пассажир не налетел нужного количества миль, а салон был бы почти пуст?). Сам факт расширения зависит от выполнения условий - расширения ведь может и не произойти! Это просто отдельные последовательности действий, выполняемые лишь при определенных обстоятельствах и включаемые в определенных точках сценария (обычно в результате явного взаимодействия с эктором).

Организация прецедентов с помощью выделения общего поведения (включение) и различных вариантов поведения (расширение) - важная составляющая часть процесса разработки простого, сбалансированного и понятного набора прецедентов. Можно сказать даже, что использование включения и расширения - признак хорошего стиля в моделировании прецедентов.

На этом разговор о нотации диаграмм прецедентов можно было бы и завершить. Хотелось бы только сказать еще пару слов о соотношении между понятиями прецедента и кооперации. О кооперации мы уже говорили ранее (помните диаграммы взаимодействия?) как о множестве ролей, работающих вместе, чтобы обеспечить некоторое поведение системы. Мы также упоминали о том, что прецеденты отвечают на вопрос "что делает система?", но не говорят, как именно она это делает. На этапе анализа понимать, как именно система реализует свое поведение, действительно не нужно. Но при переходе к реализации неплохо бы знать, какие именно классы (или другие элементы модели), совместно работая, обеспечивают нужное поведение. То есть мы логично перешли от разговора о прецедентах к разговору о кооперации! Недаром обозначения кооперации и прецедента очень похожи (читатель, конечно, помнит, что кооперация обозначается пунктирным эллипсом) (рис. 6.13).

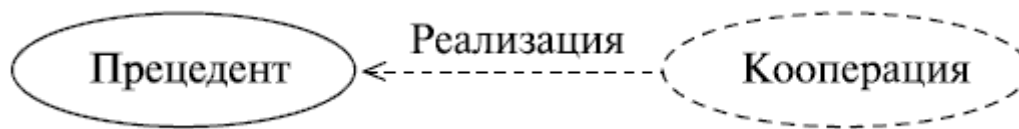


Рис. 6.13.

Так в каком же отношении находятся *прецедент* и *кооперация*? Из предыдущего абзаца логично следует, что это *отношение реализации*. Каждый *прецедент* реализуется одной или несколькими кооперациями. Это, конечно, не означает, что классы жестко распределены по кооперациям: классы, принимающие участие в кооперации, реализующей определенный *прецедент*, будут участвовать и в других кооперациях.

Моделирование при помощи диаграмм прецедентов

Модель прецедентов, по сути, является концептуальной моделью системы. В ней, как мы уже не раз отмечали, в общих чертах описывается только поведение (функциональность) системы, а о деталях реализации речь не идет - на данном этапе реализация не важна, гораздо важнее собрать требования к системе и оформить их в наглядном виде, понятном и разработчикам, и заказчику.

Итак, подводя итоги, мы можем сформулировать три причины использования прецедентов. Или, вернее, три способа использования прецедентов (не случайно в русском переводе частенько можно встретить словосочетание "*вариант использования*"!) в ходе работы над системой:

- *Прецеденты дают возможность аналитикам, пользователям и разработчикам говорить на одном языке:* используя прецеденты, аналитики (эксперты в предметной области) могут на основе пожеланий заказчика описать поведение системы с точки зрения пользователя с такой степенью детализации, что разработчики смогут без труда сконструировать "внутренности" системы. В то же время, нотация диаграмм прецедентов настолько проста, что даже неподготовленный пользователь (заказчик) способен понять их смысл и помочь в их уточнении - ведь картинки (а тем более комиксы, каковы бы, по сути, являются диаграммы UML) воспринимаются намного легче, чем текст!
- *Прецеденты позволяют разработчикам понять назначение элемента:* система, подсистема или даже класс могут быть сложными образованиями, состоящими из большого числа составных частей и имеющими большое число атрибутов и операций. Моделирование прецедентов позволяет лучше представить себе поведение системы, понять, какие элементы модели играют какие роли в реализации этого поведения, в какие кооперации входят, и какой именно прецедент (функционал системы) реализуют.
- *Прецеденты являются основой для тестирования элемента в течение всей разработки:* модель прецедентов описывает желаемое поведение системы (ее функционал) с точки зрения пользователя. Так что, постоянно сопоставляя предоставляемый элемент (фактический) функционал с имеющимися прецедентами, можно надежно контролировать корректность реализации элемента. Вот вам и надежный источник регрессионных тестов. Кроме этого, появление нового прецедента зачастую заставляет пересмотреть реализацию элемента, дабы убедиться, что она обладает достаточной гибкостью, изменяемостью и масштабируемостью.

Прецеденты полезны и для прямого, и для обратного проектирования. При прямом проектировании мы, по сути, осуществляем "перевод" с UML на некий язык программирования. И тестировать созданное приложение следует, основываясь именно на потоках событий, описываемых прецедентами. Обратное проектирование предполагает перевод с языка программирования на язык UML-диаграмм. Такими вещами приходится заниматься в силу ряда причин:

- *С целью поиска ошибок и чтобы убедиться в адекватности дизайна:*

отличная идея после первого перевода с UML на язык программирования сделать обратный перевод и сравнить исходные и восстановленные UML-модели (желательно, чтобы эти переводы выполнялись разными командами). Это позволит убедиться в том, что дизайн системы соответствует модели, никакая информация в ходе перевода не была утеряна, да и попросту выловить некоторые "баги". Такой подход называется обратной семантической трассировкой (или RST - Reverse Semantic Traceability) и разрабатывается компанией INTSPEI (<http://www.intspei.com>) как одна из базовых техник методологии INTSPEI P-Modeling Framework, краткие сведения о которой вы можете найти в приложении к этому курсу.
- *Когда отсутствует документация:* иногда стоит задача модификации существующей системы, код которой плохо документирован. В таком случае перевод с языка программирования на язык UML-диаграмм - отличный способ понять назначение системы и ее частей, функционал, предоставляемый ею, и т. д.

И наконец, следует отметить, что, конечно, только диаграмм прецедентов, как и сценариев, ими определяемых, недостаточно, чтобы создать модель поведения системы. Как мы уже не раз упоминали, прецеденты говорят, что делает система, но не говорят, как. Об этом говорят сценарии, но в текстовой форме, что делает их довольно сложными для восприятия. На помощь приходят диаграммы взаимодействий, которые визуализируют сценарии. Таким образом, мы теперь можем дополнить нашу старую "псевдодиаграмму" и на этом успокоиться (рис. 6.14):

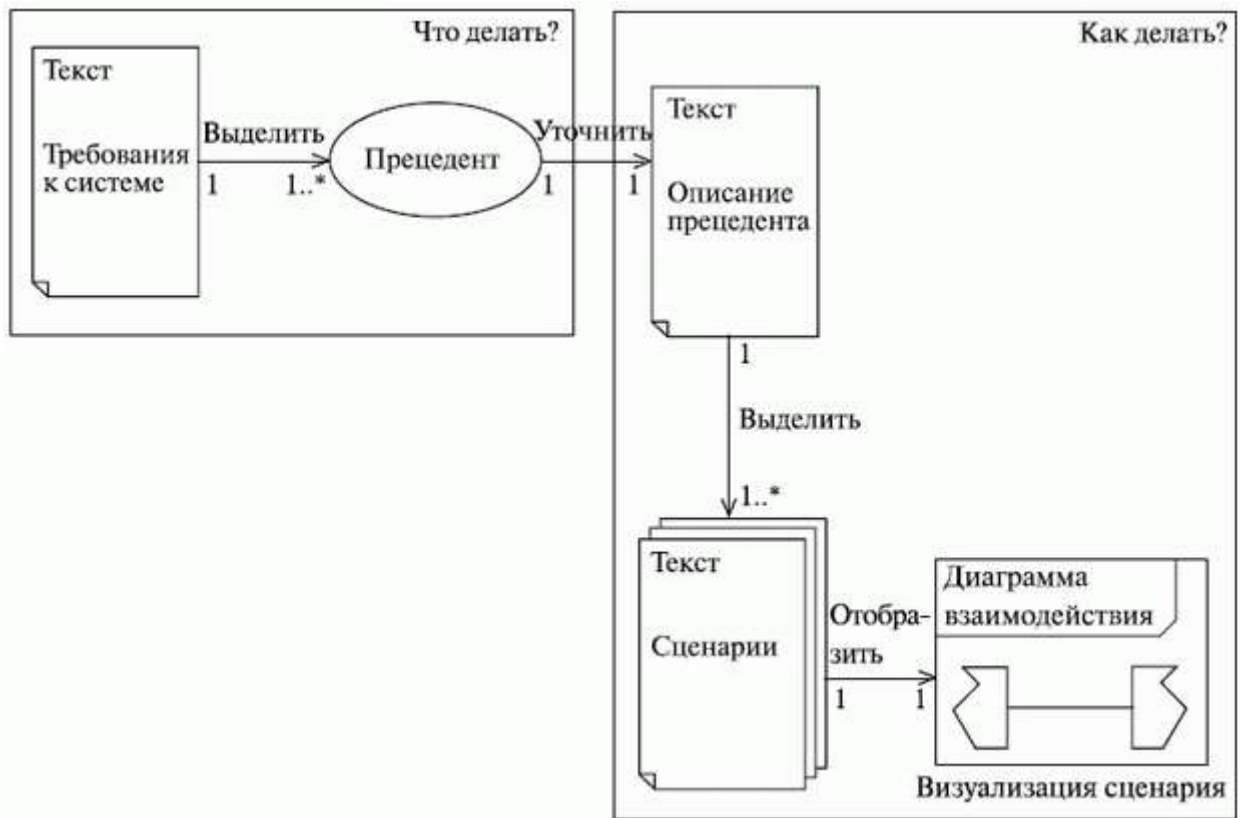


Рис. 6.14.

В заключение приведем пару примеров законченных диаграмм прецедентов. Первый пример (смысл которого понятен и без дополнительных пояснений) демонстрирует включение, расширение и наследование прецедентов. Обратите внимание на стрелки, которые направлены к акторам, изображающим шлюзы. Все правильно - ведь система пользуется их услугами при отправке сообщений, в то время как маркетолог, наоборот, пользуется услугами системы, и потому стрелки направлены от него (рис. 6.15).

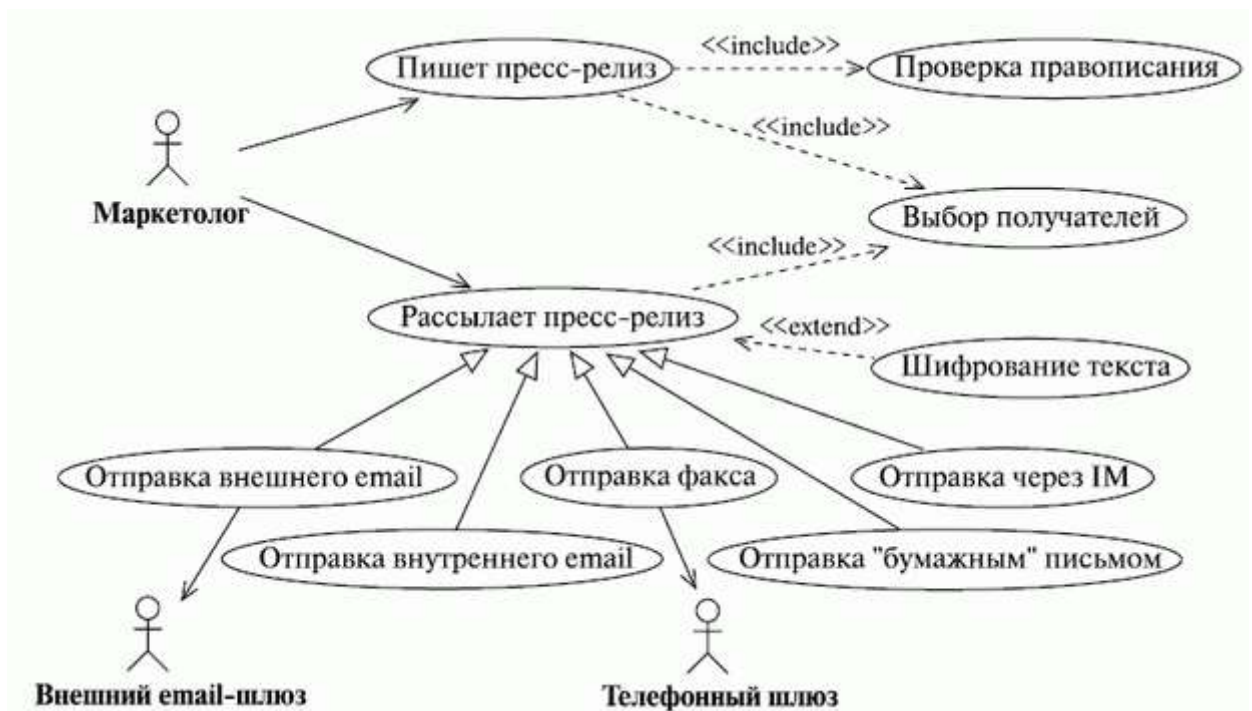


Рис. 6.15.

Следующие три примера уже *по* традиции мы позаимствовали с сайта шуток на UML (<http://www.umljokes.com>), продолжая доказывать, что на UML можно шутить - это полноценный язык общения, который можно применять так же, как и любой другой. Первый из примеров - это часть всем известной сказки о "Курочке Рябе", которую автор очень красочно оформил (рис. 6.16).

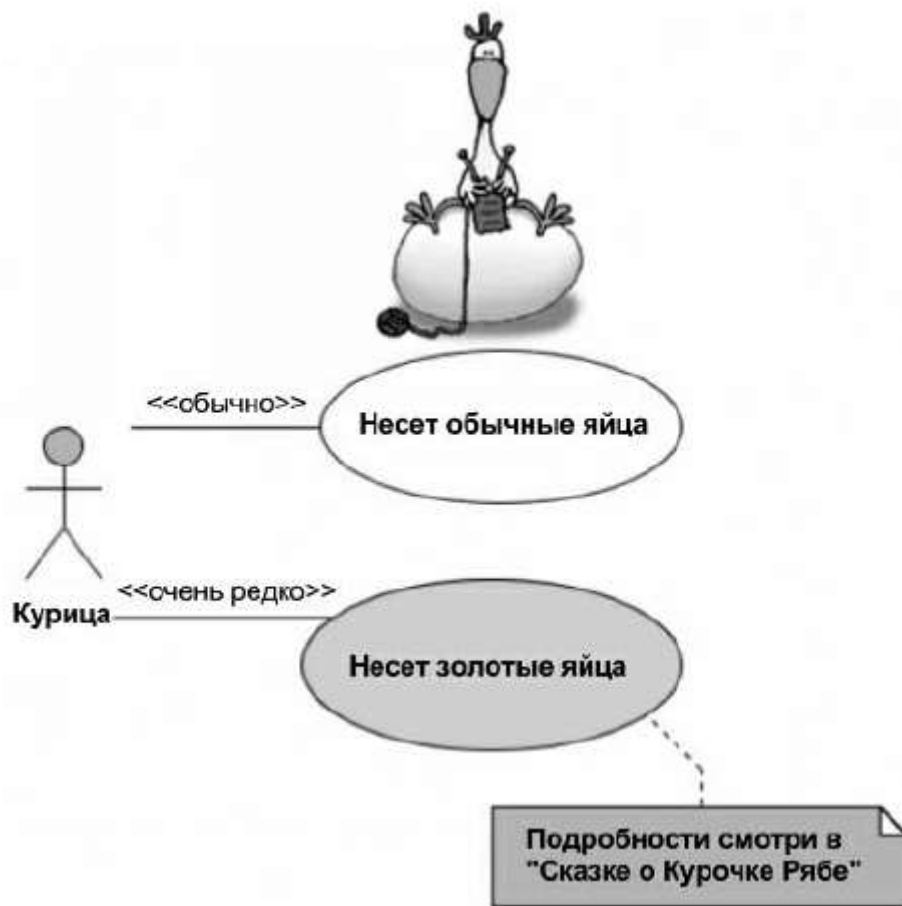


Рис. 6.16.

Вторая *диаграмма*, тоже неплохо оформленная, говорит нам о том, что утки очень не любят платить за пиво, предпочитая пить в долг ([рис. 6.17](#)).

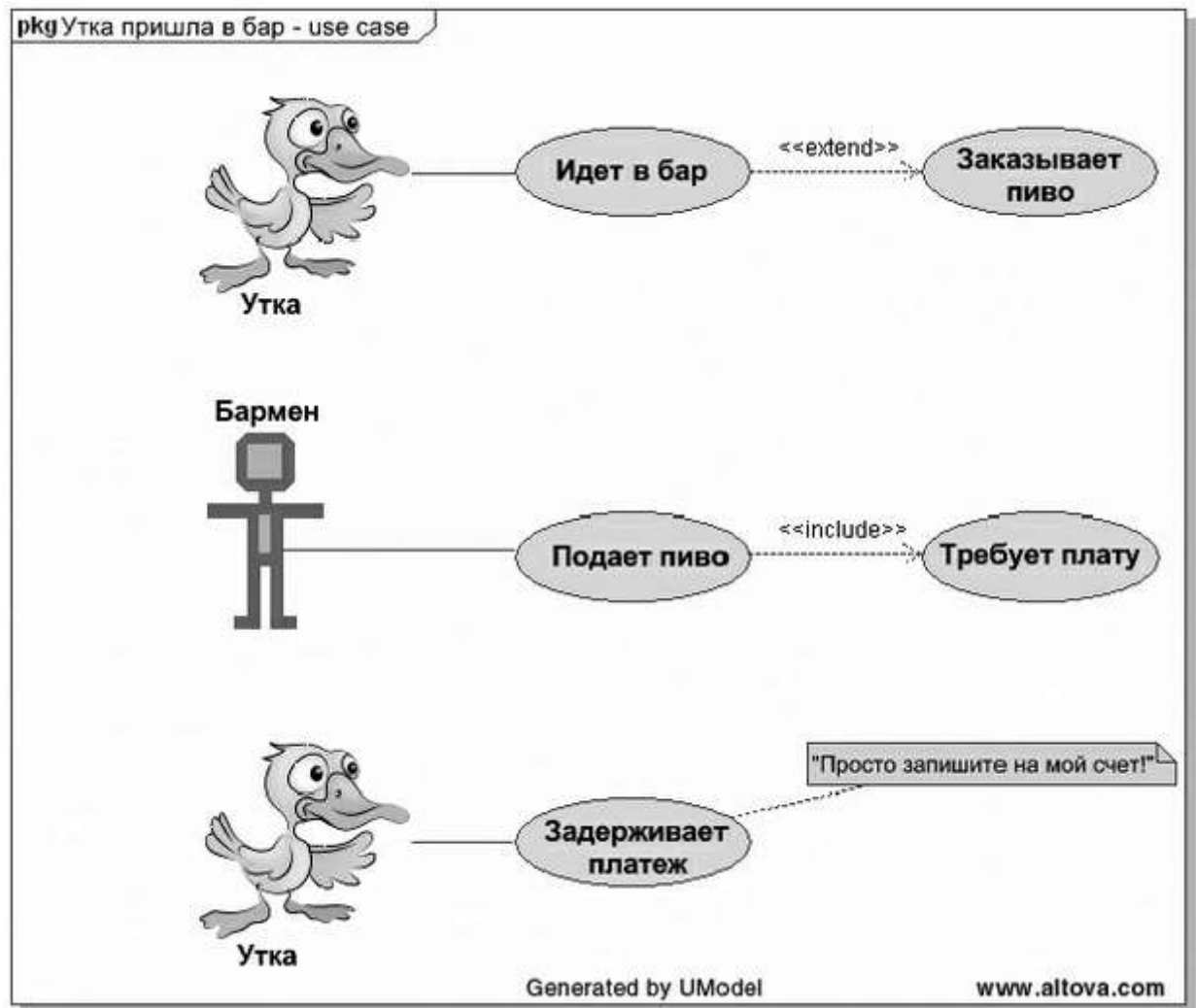


Рис. 6.17.

Кстати, обратите внимание на рамки диаграммы, показанные на этом примере, - *прямоугольник*, отделяющий область содержимого диаграммы и имеющий в верхней части специальный раздел для ее имени.

И наконец, третья картинка, которая не является хорошим примером *диаграммы прецедентов*, но просто забавна. Это рассказ о способах поведения, позволяющих гарантированно (!) провалить любой экзамен (рис. 6.18):

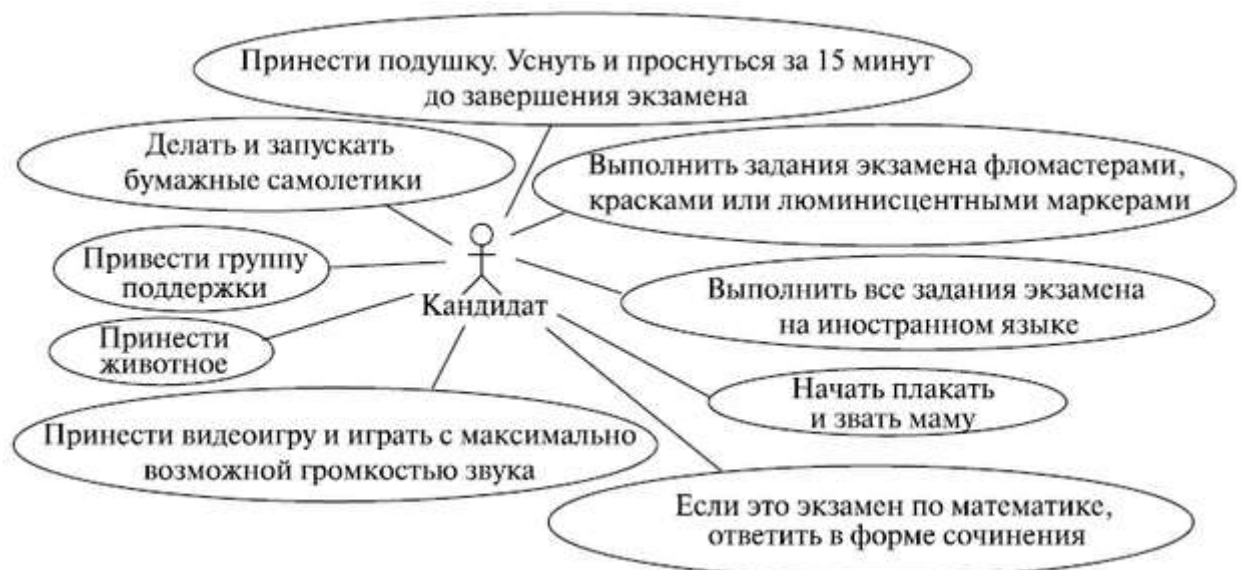


Рис. 6.18.

Выводы

- Модель прецедентов позволяет описать систему на концептуальном уровне.
- *Диаграммы прецедентов* - отличное средство коммуникаций между экспертами, пользователями и разработчиками, а также основа для тестирования создаваемой системы.
- Прецедент - это описание набора последовательных событий (включая возможные варианты), выполняемых системой, которые приводят к наблюдаемому эктором результату.
- Эктор - это набор ролей, которые исполняет пользователь в ходе взаимодействия с некоторой сущностью.
- Прецеденты (как и экторы) могут быть генерализованы, т. е. наследовать и дополнять свойства своих предков.
- Прецеденты также могут вступать между собой в отношения включения и расширения, что позволяет разложить прецеденты на более простые составляющие и выделить необязательное поведение.
- Каждый прецедент реализуется одной или несколькими кооперациями.
- Сценарии специфицируют прецеденты, а диаграммы взаимодействий визуализируют сценарии.

Контрольные вопросы

- Что такое нефункциональные требования? Как они отображаются на диаграммах прецедентов?
- Какие способы изображения экторов вы знаете?
- В какие отношения могут вступать экторы между собой?
- В чем состоит смысл отношений включения и расширения?
- Что такое точка расширения?
- Перечислите известные вам причины использования прецедентов.
- Как прецеденты применяют в прямом и обратном проектировании?

Лекция 7:

Обзор CASE-средств для построения диаграмм UML

UML - отличное средство моделирования, но, как уже говорилось выше, строить диаграммы на бумаге - не всегда удобно, хотя *было* причине сложностей с редактированием, распространением и т. д. Чтобы облегчить труд проектировщика, были созданы CASE-средства - программы специального вида. CASE-средства помогут вам построить профессионально выглядящие диаграммы, даже если вы не в состоянии провести прямую линию на бумаге!

CASE-средства (от Computer Aided Software/ *System Engineering*) - позволяют проектировать любые системы на компьютере. Необходимый элемент системного и структурно-функционального анализа, CASE-средства позволяют моделировать бизнес-процессы, базы данных, компоненты программного обеспечения, деятельность и структуру организаций. Применимы практически во всех сферах деятельности. Результат использования CASE-средств - оптимизация систем, снижение расходов, повышение эффективности, снижение вероятности ошибок.

Существует немало подобных программ. Выбор CASE-средства "по себе" - личное дело каждого читателя, и мы ни в коей мере не собираемся влиять на него. Мы лишь попытаемся предоставить ему этот выбор, рассмотрев некоторые наиболее достойные внимания, с точки зрения авторов, CASE-средства для построения *UML*-диаграмм. Причем постараемся рассказать и о признанных лидерах рынка, и о его "аутсайдерах", и о коммерческих "монстрах", и о "легких" программах с открытым исходным кодом. И начнем, пожалуй, с пакета, являющегося фактическим стандартом в области *UML*-проектирования.

IBM Rational Rose

Rational Rose - современное и мощное средство анализа, моделирования и разработки программных систем. Rational Rose пригодится при решении практически любых задач проектирования информационных систем: от анализа бизнес-процессов *до кодогенерации* на определенном языке программирования. Такой арсенал позволит не только спроектировать новую систему, но и доработать старую, произведя процесс *обратного проектирования*.

Для того чтобы наиболее полно покрыть весь сегмент рынка средств проектирования и разработки, выпускается несколько версий продукта:

- **Rational Rose Modeler**

Эта версия позволит аналитикам и проектировщикам проводить анализ бизнес-процессов и проектировать систему. Данная редакция, увы, не поддерживает *кодогенерацию*.

- **Rational Rose Professional**

Как видно из названия, это профессиональная редакция продукта. В зависимости от выбранного языка программирования позволяет выполнять прямое и *обратное проектирование*. Rose Professional заказывается только в определенной конфигурации (например, Rose Professional C++ или Rose Professional C++ DataModeler). Rational Rose Professional, конечно, не создает 100 % исполняемого кода. На выходе разработчик получает каркасный код информационной системы на определенном (заказанном) языке программирования, который впоследствии нужно еще программировать и программировать. Продукт нацелен и на аналитиков, и на разработчиков.

- **Rational Rose RealTime**

Версия продукта, созданная специально для получения 100 % исполняемого кода в реальном масштабе времени. Конечно, RealTime позволяет проводить прямое и *обратное проектирование* на языках C или C++. По заверениям разработчиков, на выходе модель автоматически компилируется и собирается в исполняемый файл. Само собой, продукт предназначен именно для разработчиков.

- **Rational Rose Enterprise**

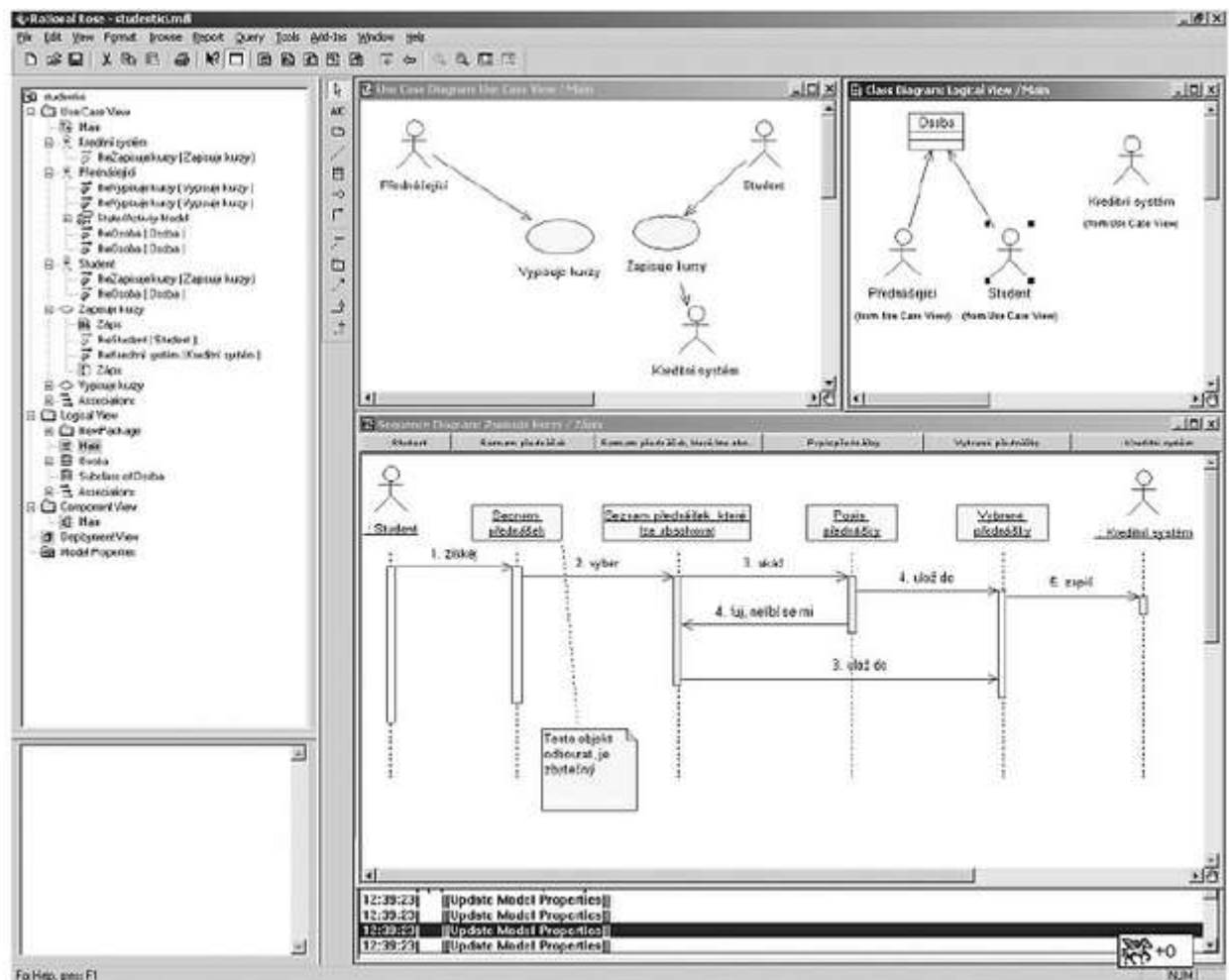
Абсолютно полная версия. Поддерживаются все функции других редакций, за исключением возможности 100 % *кодогенерации*. Таким образом, эта версия продукта покрывает весь спектр задач по проектированию, анализу и *кодогенерации*. Это программный пакет для всех участников проекта.

- **Rational Rose DataModeler**

Это не конкретный вариант продукта, а функциональность по проектированию баз данных. Функции DataModeler входят в состав Rose Enterprise или Professional.

К сожалению, нет бесплатной версии продукта, но **для образовательных учреждений все программное обеспечение IBM доступно бесплатно** (для использования в учебных целях) в рамках программы *IBM Academic Initiative*.

А как же выглядит это чудо? Не слишком изысканно, но вполне функционально - судите сами ([рис. 7.1](#)):



увеличить изображение
Рис. 7.1.

В зависимости от поставки, в Rational Rose может быть расширен или сужен набор визуальных компонент (возможных диаграмм). Впрочем, Rational Rose и так достаточно функционален. Вот основные возможности продукта:

- прямое и обратное проектирование на языках: ADA, Java, C, C++, Basic;
- поддержка технологий COM, DDL, XML;
- возможность генерации схем БД Oracle и SQL.

Также Rational Rose имеет открытый API, позволяющий самому создавать модули для других языков программирования. На рынке уже имеется достаточное число модулей для популярных языков программирования и RAD-систем, таких как Delphi, ErWin, Jbuilder, VisualCafe, Jdeveloper, VisualAge SmallTalk. Одна из ведущих компаний в области создания дополнительных модулей - Ensemble Systems (<http://www.ensemble-systems.com/>).

Rational Rose много раз признавалось различными изданиями лучшим средством проектирования. Вот только некоторые из них (рис. 7.2):



увеличить изображение
Рис. 7.2.

Если вы программировали в MS Visual Studio 6.0, то, возможно, вы уже познакомились с одним из продуктов семейства Rational Rose, поскольку в этот пакет встроен Visual Modeler - уцененный вариант Rational Rose 98. С помощью Visual Modeler можно рисовать диаграммы классов в трех различных нотациях - нотации Буча, ОМТ и на UML. По диаграммам классов можно провести генерацию каркасного кода (на C++, VB или Java). Такая генерация программного кода называется прямым проектированием (forward engineering). Взаимозависимости классов, изображенных на диаграмме классов, отображаются в программном коде.

Большой интерес представляет обратное проектирование (reverse engineering), когда по исходному коду восстанавливается диаграмма классов, позволяющая понять структуру программы. Это тоже можно делать с помощью Visual Modeler, причем на основе Microsoft Foundation Classes (MFC). К ограничениям Visual Modeler относится тот факт, что он не поддерживает диаграммы развертывания, описывая лишь внутреннюю функциональность создаваемой системы.

Также Rational Rose интегрируется с *Visual Component Manager*; репозиторием Microsoft *Repository*; системой управления версиями Microsoft *Visual SourceSafe* и Rational ClearCase. Плюс многое-многое другое...

Конечно, можно еще долго петь дифирамбы этому продукту, являющемуся, *по сути*, стандартом де-факто в области *UML*-проектирования (с субъективной точки зрения авторов, этот продукт не слишком интуитивен и удобен, хотя, без сомнения, сверхфункционален). Честно говоря, как ни парадоксально это звучит, особого впечатления на авторов этот продукт не произвел, возможно, *по причине* недостаточного с ним знакомства. Думаем, что сами разработчики расскажут о своем продукте гораздо лучше. Предоставим же читателю возможность оценить этот продукт, основываясь на информации "из первых рук"! Вы можете это сделать, посетив такие сайты:

<http://www-306.ibm.com/software/rational/> Это официальный *сайт* Rational, где вы сможете найти информацию о Rational Rose и других продуктах Rational (на англ. языке). Также можете попробовать сходить *по "старому адресу"* - www.rational.com.

<http://interface.ru/> *Сайт* компании "*Интерфейс*". Как уверяют авторы ресурса, на сегодняшний день здесь собран самый большой (в Рунете) *архив* информации *по* продуктам Rational. Здесь можно найти множество статей, обзоров, руководств и описаний "*лотеме*" и на русском языке.

<http://sunset.usc.edu/cse/> А здесь можно найти неплохой *архив* презентаций и статей *по* темам программной инженерии, в том числе и о Rational Rose (на англ. языке).

Borland Together

Очень симпатичный (если не сказать больше!) продукт от Borland. Borland Together ControlCenter - это интегрированная платформа разработки, позволяющая упростить и ускорить *анализ, дизайн, разработку и развертывание* комплексных корпоративных приложений. Эти возможности сочетаются в одном интегрированном решении с поддержкой *UML*, помогающем команде разрабатывать высококачественные системы быстрее и эффективнее. Технология Borland LiveSource, интегрированная в ControlCenter, автоматически синхронизирует все артефакты, так что изменения в них не прерывают процесс разработки (что очень похоже на концепцию "живых документов" от Microsoft). Таким образом, ситуация, когда модель и код не соответствуют друг другу, теперь невозможна - любые изменения в модели сразу же отображаются в коде и наоборот. ControlCenter предоставляет единую среду разработки, общий язык, диаграммы и строительные блоки, избавляя команду от необходимости использовать несколько продуктов, переключаясь между ними.

Вот некоторые особенности Borland Together:

- **Поддержка XP ("экстремальное программирование")**

Не вдаваясь в лишние подробности и не желая забивать голову читателя ненужными пока подробностями, скажем, что Together поддерживает "гибкие" процессы моделирования, о которых мы, возможно, поговорим позже. Together предоставляет интерактивные возможности моделирования и поддерживает все виды диаграмм UML, включая диаграммы классов, прецедентов, последовательностей, кооперации, действий, состояний, компонентов и развертывания.

- **Ускорение процессов разработки путем применения паттернов**

Еще одна модная тенденция в программной инженерии: использование паттернов, или шаблонов проектирования, - некоторых стандартных решений, образцов в области проектирования. Используя эти образцы, эксперт или разработчик могут быстро создать модель и привести ее в соответствие с корпоративными стандартами и лучшими практиками кодирования. Еще одна возможность ускорения работы - планирование задач для разработчиков, использование напоминаний и органайзера, что позволяет работать эффективнее.

- **Развертывание на несколько серверов приложений выполняется быстро, без перекодирования**

Приложение можно развернуть на несколько серверов приложений, просто написав несколько строк. С Together ControlCenter приложение может быть построено для одного сервера приложений и легко переключено на другой, развернуто на сложной инфраструктуре.

- **Функция контроля качества облегчает жизнь разработчиков**

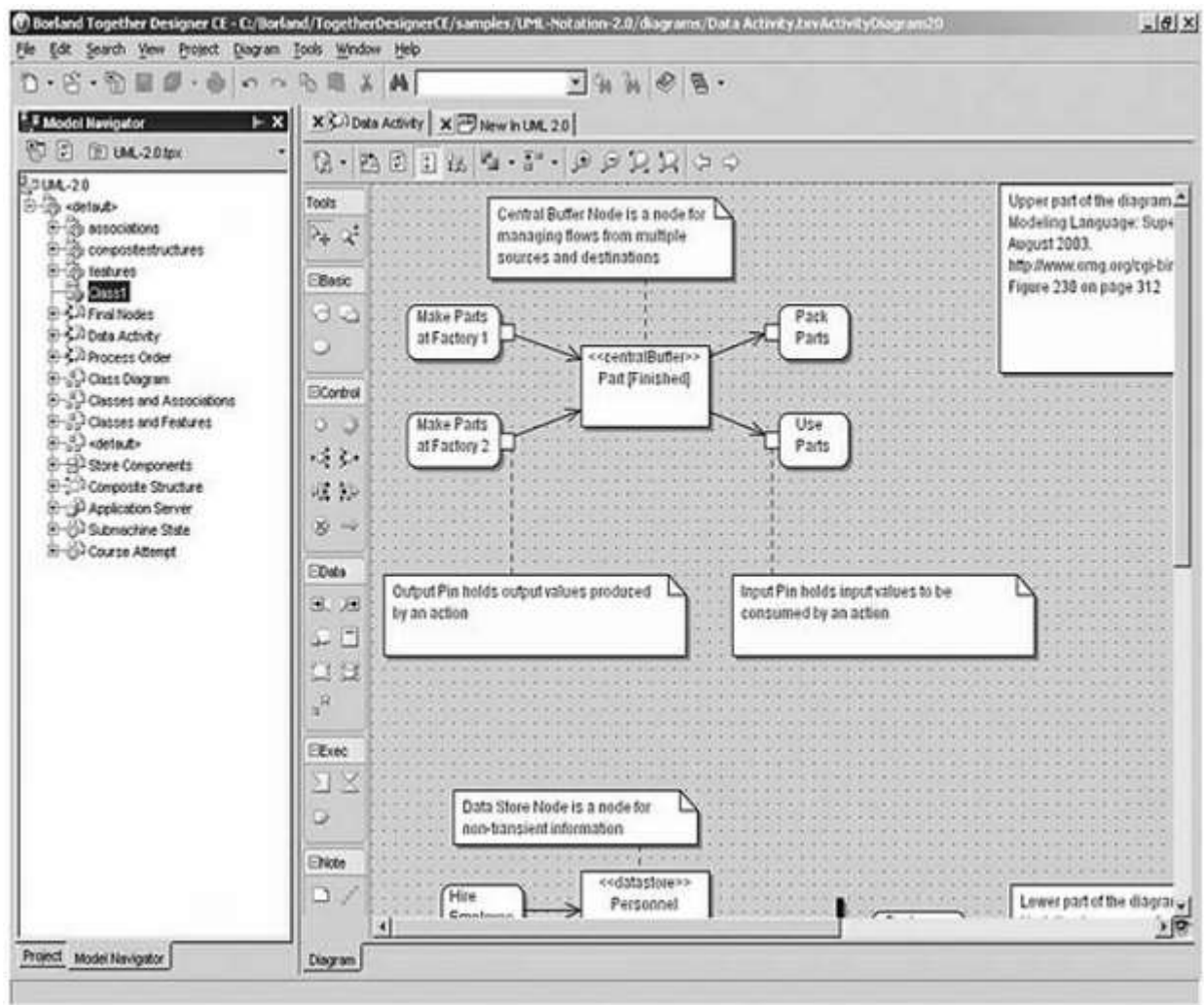
- **Эффективнейший аудит и поддержка метрик качества разработки ПО позволяет команде контролировать качество продукта в ходе разработки.**

Встроенное *функциональное тестирование* помогает обнаружить проблемы еще в процессе разработки, что действительно очень важно, поскольку стоимость исправления ошибок тем выше, чем позже они обнаружены.

Из вышесказанного становится ясно, что Borland Together - это нечто гораздо большее, чем просто пакет для рисования "картинок в стиле *UML*". Мы уже говорили о некоторых дополнительных возможностях программы, но какие же возможности предоставляет Together именно в плане визуального моделирования?

- Как уже говорилось ранее, поддержка всех основных видов диаграмм UML, включая диаграммы классов, прецедентов, последовательностей, кооперации, деятельности, состояний, компонентов...
- Поддержка *ER-диаграмм* (схем баз данных).
- Генерирование исходного кода из диаграмм последовательностей и *обратное проектирование* существующего кода в одну или более диаграмм последовательностей.
- Моделирование бизнес-процессов с помощью соответствующих диаграмм.
- Поддержка паттернов, о чем мы уже упоминали ранее, включая построитель шаблонов кода и множество видов встроенных паттернов.
- Эффективные метрики контроля качества для разных языков с возможностью их повторного использования.
- Простая генерация актуальной проектной документации в стиле "нескольких щелчков мыши" (а-ля Microsoft) или через командную строку в виде HTML, RTF или текстовом формате.
- Удобный настраиваемый редактор исходного кода.
- Визуальный построитель графического интерфейса пользователя.
- Плюс многое, многое другое...

А вот и скриншот ([рис. 7.3](#)):



[увеличить изображение](#)

Рис. 7.3.

Как видите, выглядит продукт вполне неплохо, в лучших традициях Borland, чьи продукты всегда были ближе отечественным разработчикам, уверенным, что слова "козачилин" и "Borland" - синонимы. Как и в случае IBM Rational Rose, существуют несколько специализированных версий данного пакета:

- **Together ControlCenter**

Интегрированная платформа разработки, предназначенная для упрощения и ускорения анализа, проектирования и разработки корпоративных приложений.

- **Together Solo**

UML-проектирование и разработка, единое решение для индивидуальных разработчиков и малых команд, позволяющее моделировать небольшие масштабируемые проекты быстрее и эффективнее.

- **Borland Together Editions**

Специальные редакции для предпочитаемых вами сред разработки:

- **Together Edition for JBuilder**

Интегрированная и гибкая среда проектирования, Together Edition for JBuilder помогает команде ускорить разработку высококачественных приложений в Borland JBuilder, решении номер один для разработки на языке Java.

- **Together Edition for Eclipse**

Ускоряет разработку высококачественных приложений на открытой платформе Eclipse, поддерживаемой IBM.

- **Together Edition for WebSphere Studio**

IBM® WebSphere® Studio теперь тоже поддерживается Borland Together Edition for Eclipse.

○ **Together Edition for SAP NetWeaver Studio**

Предоставляет тесную интеграцию со средой разработки SAP NetWeaver.

○ **Together Edition for Microsoft Visual Studio .NET**

Интегрированная среда, использующая индустриальный стандарт - UML, Borland Together Edition for Microsoft Visual Studio .NET, поможет командам разработчиков на C# и Microsoft® Visual Basic .NET ускорить разработку высококачественных решений на платформе .NET.

○ **Together Edition for C++BuilderX**

Интегрированная и гибкая среда проектирования, Borland Together Edition for Borland C++BuilderX поможет команде ускорить разработку высококачественных приложений в C++BuilderX - *многоплатформенной* среде разработки.

● **Together Designer Community Edition**

Borland Together Designer Community Edition - это бесплатная среда разработки для создания диаграмм UML 2.0.

Как видим, у Borland **бесплатная версия продукта есть и она доступна всем желающим!** Авторы долгое время пользовались и продолжают пользоваться Borland Together CE, и этот пакет ни разу их не подвел. Единственный недостаток - некоторая неторопливость в работе и "прожорливость" в ресурсах, но это общая проблема многих подобных программ, поскольку большинство из них написаны на *Java*.

В целом впечатление, произведенное Together на авторов, - очень положительное, но, опять-таки, предоставим разработчикам самим рассказать о своем продукте:

- <http://www.borland.com/together/> Это официальный сайт продукта, где вы сможете найти подробную информацию о Borland Together (на англ. языке). В частности, здесь можно просмотреть обзор технических характеристик Together, FAQ по продукту и другие материалы.
- http://info.borland.com/media/shockwave/together/1009_tvs_2.0_intro.html А перейдя по этой ссылке, можно посмотреть весьма добротную и убедительно сделанную фирменную флеш-демонстрацию возможностей продукта.

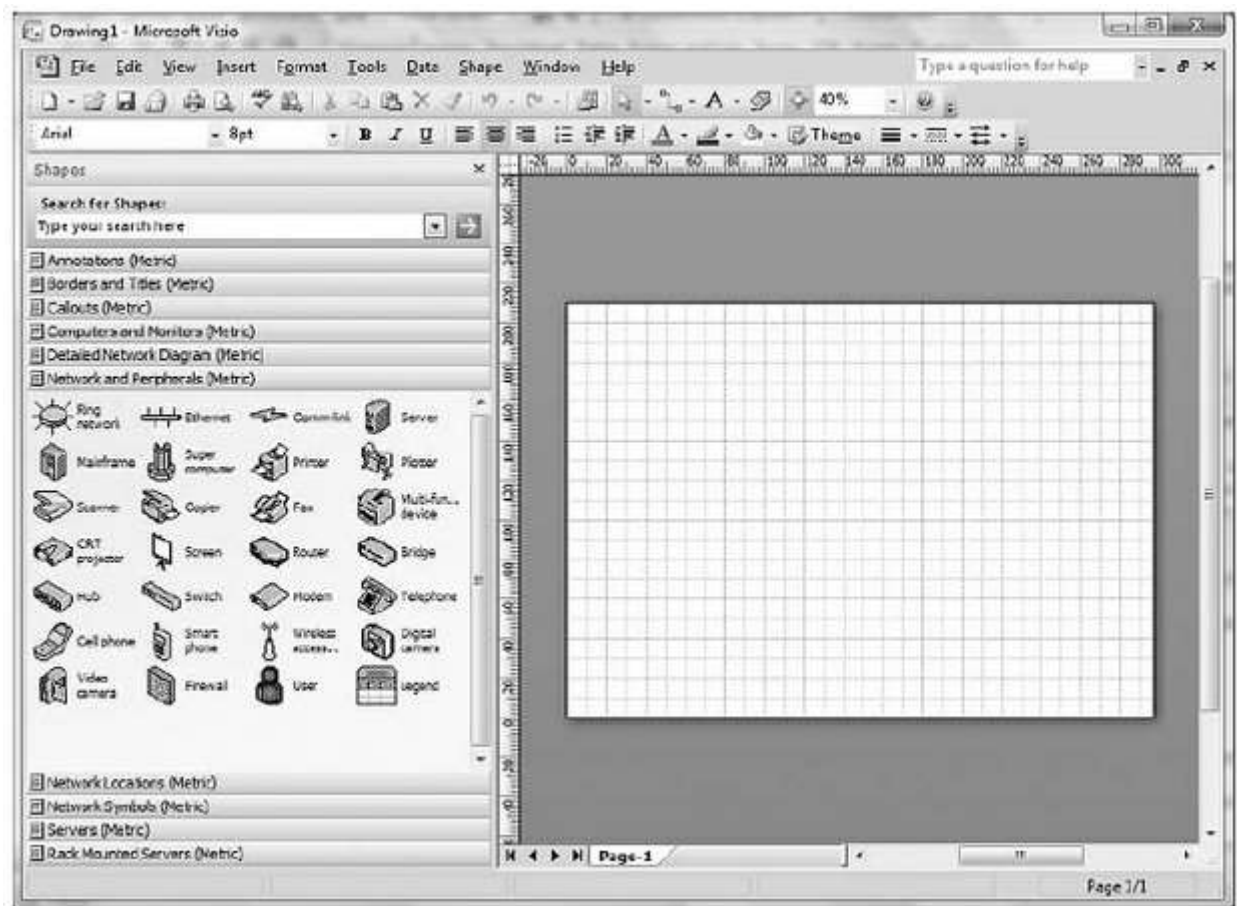
Microsoft Visio

Visio - решение для построения диаграмм от Microsoft. *По* словам разработчиков, Visio помогает преобразовать технические и бизнес-концепции в визуальную форму. И действительно, этот пакет из семейства Microsoft Office предназначен исключительно для рисования диаграмм. Visio имеет некоторые дополнительные возможности, но все же, повторим, *по* большей мере - это только средство для иллюстрирования документов MS Office, "не дотягивающее" до уровня пакетов, которые мы описывали ранее.

- Изобразительные же возможности Visio действительно весьма широки:
- Используя предопределенные фигуры Visio Professional, drag-and-drop и мастера, вы можете быстро и просто создавать понятные и информативные диаграммы.
- Возможности Visio можно легко расширять, используя новые шаблоны бизнес-диаграмм. Вы можете включать внешние источники данных, хранилища или коллекции хранимых шаблонов.
- В Visio можно прототипировать интерфейс приложений с помощью встроенных шаблонов пользовательского интерфейса Microsoft Windows XP, что позволяет создавать модель пользовательского интерфейса в стандартном Windows XP-стиле.
- Можно легко рисовать диаграммы сетевых ресурсов, иллюстрирующие развертывание нового ПО на существующие сетевые ресурсы.
- Visio Professional также тесно интегрируется с Microsoft Office Project, что позволяет, например, импортировать оттуда задачи для членов команды.
- С помощью шаблонов UML вы можете создавать UML-диаграммы статической структуры ПО или проводить *обратное проектирование* с помощью Visio 2003 *Reverse Engineer Wizard*.
- Visio 2003 может документировать для вас структуру существующих веб-сайтов, помогая таким образом в разработке, реализации или интеграции веб-приложений.
- Можно также создавать отчеты, сохранять диаграммы как веб-страницы и еще многое-многое другое...

Отметим (пока не забыли), что Visio - это не полноценное средство моделирования, а *программа* для создания иллюстраций (как и SmartDraw и *Dia*, рассказ о которых еще впереди), умеющая, кроме прочего, рисовать *UML*-диаграммы.

Внешне Visio похожа на другие программы семейства Microsoft Office, хотя и выглядит немного более архаично. Особенно это заметно в версии 2007 - *интерфейс* Visio 2007 разительно отличается (в худшую сторону) от остальных приложений MS Office и выглядит так, будто это *программа* из предыдущей версии "офиса". Впрочем, судите сами ([рис. 7.4](#)):



[увеличить изображение](#)

Рис. 7.4.

Если верить разработчикам программы, есть *по крайней мере* 10 причин, чтобы использовать Visio:

- **Документирование и анализ бизнес-процессов**

Проектирование, документирование и анализ бизнес-процессов, используя шаблоны и символы, поддерживающие управление бизнес-процессами (*BPM*), включая Six Sigma quality improvement и ISO 9000-документацию.

- **Отслеживание комментариев членов команды**

Как и в других программах семейства MS Office, в Visio имеется средство рецензирования, которое можно использовать для отслеживания фигур и примечаний, оставленных другими членами команды.

- **Сотрудничество по-новому**

За этим рекламным лозунгом скрывается интеграция с Microsoft SharePoint и возможность экспорта диаграмм в SVG-формат или сохранения их как веб-страниц.

- **Поддержка Tablet PC**

Встроенная поддержка *Tablet PC* поможет просматривать, изменять и аннотировать ваши диаграммы в пути или в других случаях, когда вы далеко от своего десктопа. Используйте цифровые чернила для аннотирования ваших диаграмм, форматируйте, масштабируйте, вращайте их или ассоциируйте их с записями. В Visio вы можете конвертировать цифровые чернила в базовые фигуры или текст. И все бы хорошо, но *Tablet PC* - это, увы, удовольствие, доступное не для всех (по крайней мере, в наших странах).

- **Инструменты для мозгового штурма**

Сказано, конечно, слишком громко, но Visio действительно можно использовать для генерации и структурирования идей во время сессий мозгового штурма (это не так удобно, как например, MindManager (<http://www.mindjet.com>), но все же). Потом диаграммы, полученные в результате мозгового штурма, можно экспортировать в Microsoft Word, Microsoft Excel или XML, положив таким образом хорошее начало созданию других бизнес-файлов.

- **Создание календарей**

Календари Microsoft Outlook можно легко конвертировать в календари Visio, которые могут быть богато оформлены и форматированы и просто распространены между другими членами команды.

- **Простое создание и использование технических диаграмм**

Как уже говорилось выше, в Visio можно создавать диаграммы баз данных, инженерные диаграммы, *сетевые, диаграммы* разработки ПО и веб-приложений.

- **Более быстрое создание и редактирование диаграмм**

По заверениям разработчиков, Visio включает многочисленные улучшения, помогающие повысить производительность. Вращение фигур без переключения в специальный режим вращения, выбор и вращение группы фигур, печать выбранной части диаграммы, функция поиска фигуры и многое другое...

- **Visio поддерживает множество локальных языков**

Visio доступна на 17 языках, включая улучшенную поддержку азиатских языков и двунаправленного текста. Впрочем, вряд ли этот факт может считаться серьезным преимуществом людьми, которые "по жизни" пользуются исключительно англоязычным ПО.

- **Отличная интеграция с другими приложениями MS Office**

Об этом уже достаточно много нами было сказано ранее, так что не будем снова повторяться!

В отличие от ранее рассмотренных программ, MS Visio существует в двух редакциях (правда, есть еще особый вариант программы - Visio *Enterprise Architect*, но с ним нам работать не довелось):

- **Visio Standard,**
- **Visio Professional.**

Честно говоря, нам довольно сложно сказать о различиях этих двух редакций. Все желающие могут посетить *веб-узел* Microsoft, чтобы получить о Visio более подробную информацию. Со своей стороны мы позволим себе обратить внимание читателя на такие два места на этом, без сомнения, весьма достойном ресурсе:

- <http://office.microsoft.com/en-us/FX010857981033.aspx> Это официальный сайт продукта, где вы сможете найти о Visio подробную информацию (на англ. языке), в том числе статьи о различиях двух редакций продукта, о возможностях его использования при разработке ПО, о преимуществах Visio и многие другие материалы. Здесь также можно загрузить или заказать на диске пробную версию Visio.
- <http://www.microsoft.com/office/visio/prodinfo/demo.msp> А перейдя по этой ссылке, можно посмотреть весьма добротную и убедительную (как и все рекламные материалы Microsoft) "родную" демонстрацию возможностей продукта.

Sparx Systems Enterprise Architect

Как уверяют разработчики (Sparx Systems), *Enterprise Architect* - это *программа* для UML-моделирования и проектирования нового поколения. Вот фраза из их рекламных материалов:

WELCOME to the next generation in UML modeling and design software! At Sparx Systems, we realize that because you want to remain competitive, you need to be productive. You need to have your whole team perfectly equipped with the very latest *trouble-free* UML modeling software. In other words, you need the most reliable, capable and progressive *business modeling* software, that won't break the budget.

Enterprise Architect существует в вариантах для *Windows* и *Linux* и является неплохим средством для UML-моделирования, с возможностью многопользовательской работы и дружелюбным интерфейсом. Вы также найдете в *EA* множество функций, которые обычно распределены между несколькими приложениями (ничем не напоминает наши слова о Borland Together?), включая отличные возможности по генерации документации, поддержку плагинов, генерацию XSD-схем, *HTML* и поддержку для таких языков программирования, как C++, *Java*, *PHP*, *Visual Basic*, *VB.Net*, Delphi или C#.

Возможности *Enterprise Architect* весьма многочисленны. Вот некоторые из них:

- нотация UML 2.0 с поддержкой всех видов диаграмм;
- как уже было сказано выше, поддержка C++, Java, C#, VB, VB.Net, Delphi, PHP, .NET;
- моделирование БД, прямое проектирование в DDL и *обратное проектирование* из ODBC;
- загружаемые UML-профили (например, SPEM), позволяющие создавать узкоспециализированные модели;
- поддержка *паттернов проектирования*;
- генерация документации в форматах HTML и RTF;
- многопользовательская работа, утилиты для менеджера проекта, тестирование, глоссарий, другие ресурсы;
- автоматизация интерфейса, поддержка макросов;
- и многое, многое другое...

Enterprise Architect существует в трех редакциях:

- **EA Desktop Edition**

Интуитивно понятная утилита для UML-моделирования, предназначенная для индивидуальных аналитиков и/или разработчиков. Простейший инструмент проектирования, имеющий некоторые ограничения. Отсутствуют многие, привычные для профессионалов, функции, которые, впрочем, абсолютно не нужны, если вы просто ищете инструмент для рисования UML-диаграмм. Не поддерживается, например, импорт/экспорт кода и DDL, Active X-интерфейс и совместный доступ к диаграммам.

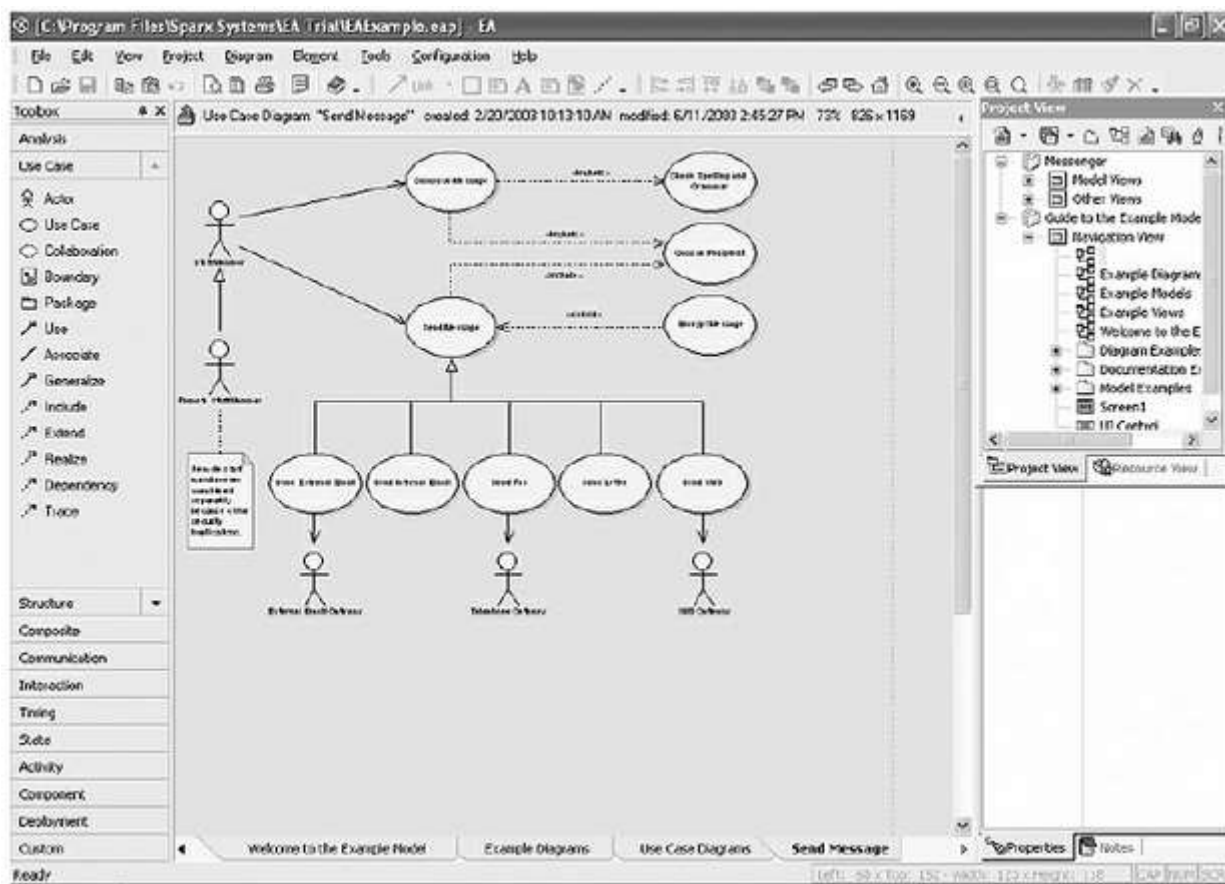
- **EA Professional Edition**

Полнофункциональная среда UML-моделирования, нацеленная на групповую разработку, поддерживает совместный доступ к созданным моделям, Active X, *XMI*, импорт/экспорт кода и DDL, извлечение схем БД Oracle, SQL Server и MS Access.

- **EA Corporate Edition**

Наиболее полная редакция, включающая все возможности настольной и профессиональной версий плюс возможность соединения с MySQL, SQL Server, PostgreSQL, Sybase Adaptive Server Anywhere и Oracle9i. Также эта редакция поддерживает авторизацию пользователей, группы пользователей, блокировку элементов. Эта версия предназначена для больших команд.

А вот так этот продукт выглядит (рис. 7.5):



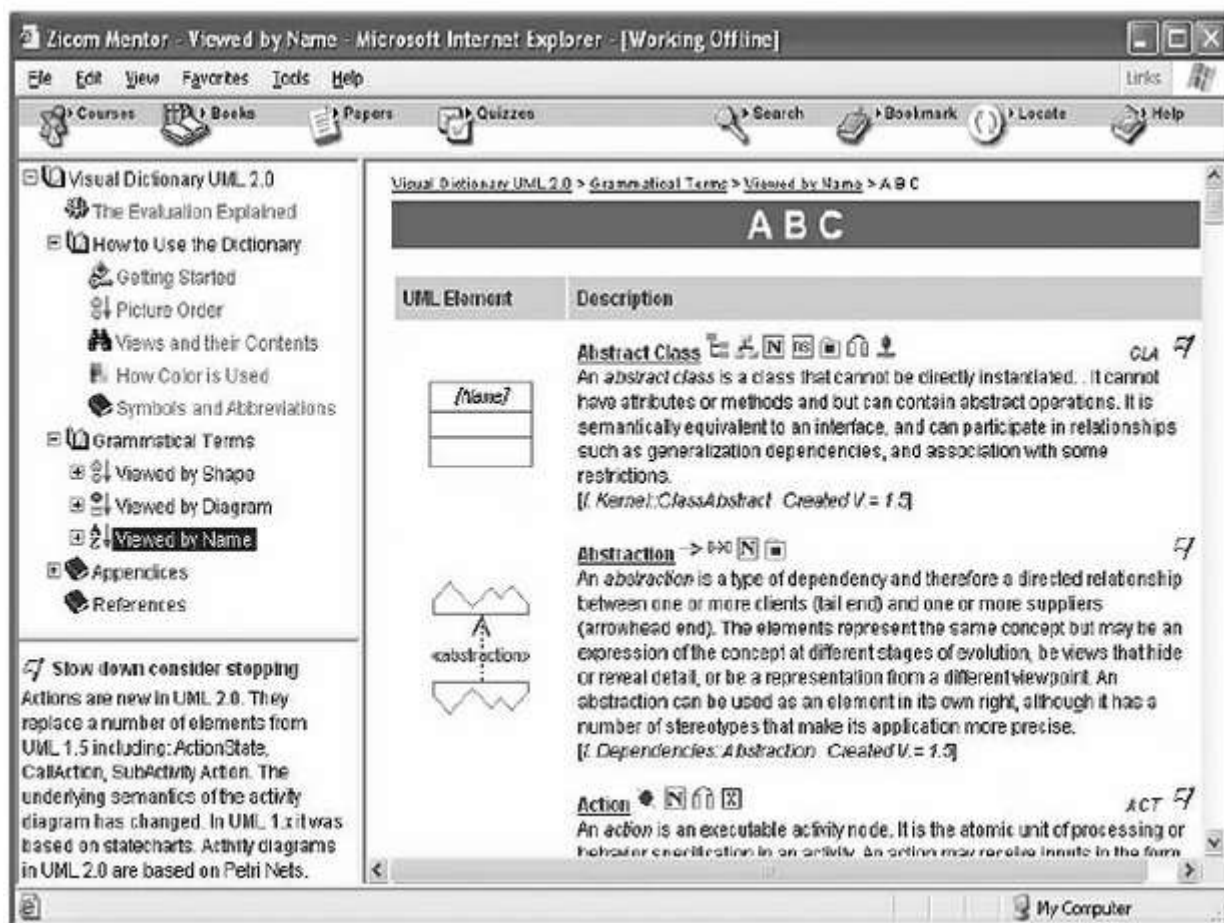
[увеличить изображение](#)

Рис. 7.5.

Лицензия на Enterprise Architect стоит сравнительно дешево, так что вы сможете вооружить этим средством всех членов вашей команды. Кроме этого существует версия **EA Lite FREE read-only**. Она позиционируется как решение, позволяющее зарегистрированным пользователям демонстрировать UML-диаграммы персоналу и заказчикам. EA Lite имеет все базовые функции Enterprise Architect, за исключением создания документации и сохранения. По сути, это выюер файлов Enterprise Architect.

С EA отлично интегрируется другой продукт Sparx Systems - **Zicom Mentor**. И пусть это пакет не для UML-проектирования, но мы просто не могли не упомянуть об этом замечательном продукте! Zicom Mentor - это ПО для обучения UML, который поможет вам мгновенно получить ответы на свои вопросы, получить и проверить знание UML, начать новый UML-проект.

Zicom Mentor включает интерактивные курсы и тесты, документацию и справочные материалы по UML, а также потрясающий визуальный словарь UML, справочник по диаграммам и символам и др. И при этом стоит всего \$ 29.95! А выглядит все это вот так (рис. 7.6):



увеличить изображение

Рис. 7.6.

Пробную версию Zicom Mentor можно взять по адресу: <http://www.sparxsystems.com.au/>. Для целей обучения UML и использования в качестве справочника пробной версии вполне достаточно - проверено (рис. 7.7). И при этом вы получаете ее абсолютно бесплатно!

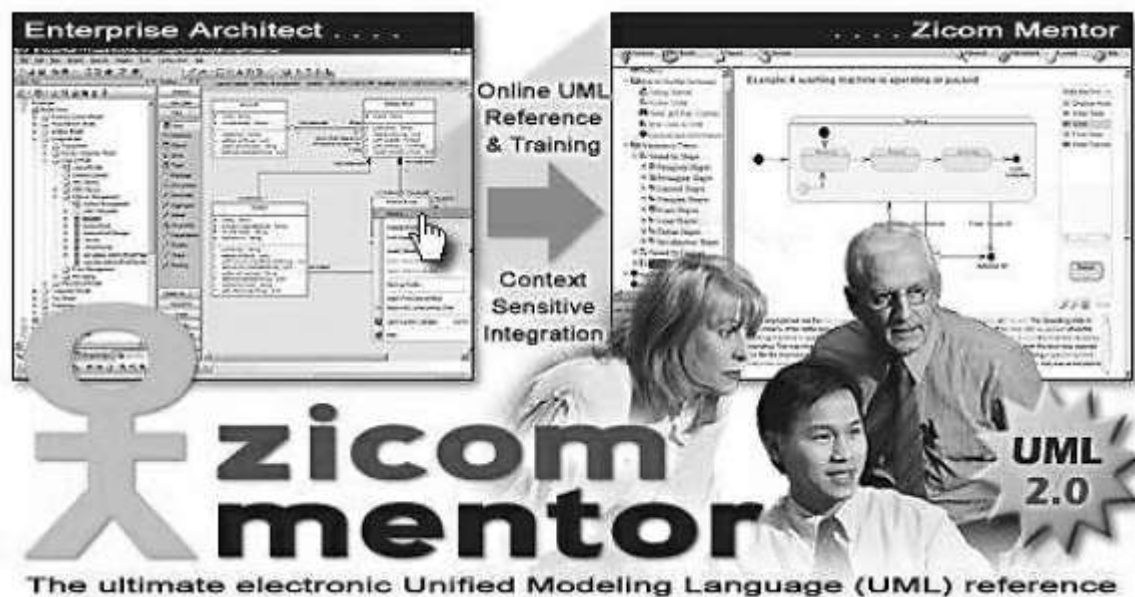


Рис. 7.7.

А теперь, уже по традиции, слово разработчикам пакета:

- <http://www.sparxsystems.com.au/> Это официальный сайт продукта, где вы сможете найти подробную информацию об Enterprise Architect (на англ. языке).
- <http://www.sparxsystems.com.au/zm/> А это сайт Zicom Mentor. Тут вы можете ближе познакомиться с этим замечательным продуктом.
- <http://www.sparxsystems.com.au/EAUserGuide/> А здесь можно более подробно прочесть о приемах работы с программой. И пусть это не интерактивная демонстрация, как в случае ранее описанных пакетов, но вполне детальное и впечатляющее руководство пользователя

Gentleware Poseidon

Poseidon for UML - это популярное CASE-средство для UML-моделирования. Poseidon берет свое начало из открытого проекта ArgoUML (который также был весьма неплох и удобен в работе) и в наши дни уже является признанным профессионалами пакетом. На данный момент сформировалось быстро развивающееся сообщество пользователей, которые работают с Poseidon при проектировании серьезных приложений. Poseidon известен своим потрясающим удобством (*usability*).

Как и другие подобные пакеты, для того чтобы покрыть нужды разных групп пользователей, Poseidon for UML существует в нескольких редакциях. Особой похвалы заслуживает *сайт приложения* (<http://www.gentleware.com/>), который содержит много полезной информации по Poseidon, UML, ООАП вообще, тесты для самопроверки и курсы по UML, плагины, ООАП-гlossарий и многое другое.

А вот так это выглядит (рис. 7.8).

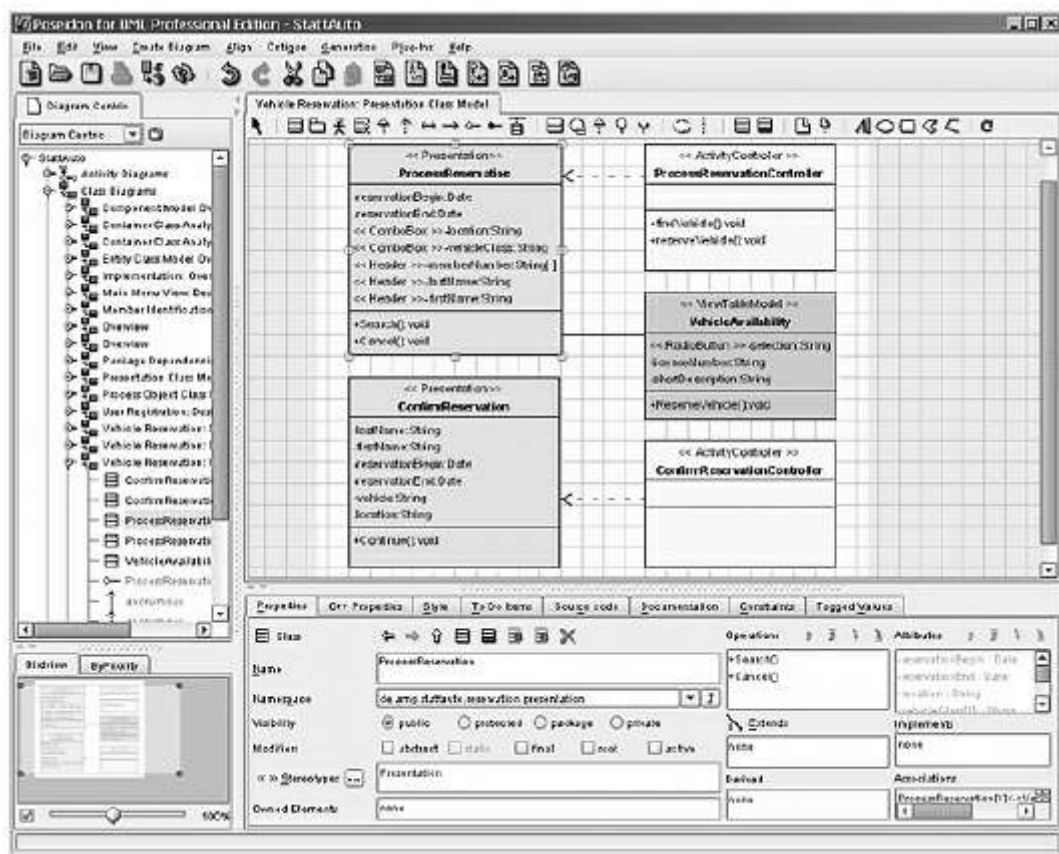


Рис. 7.8.

Не правда ли, весьма симпатично? Да, действительно, продукт не только очень функционален, но и имеет весьма приятный с виду и удобный, интуитивно понятный *интерфейс*. Авторы довольно много работали с бесплатной версией этого продукта, и можете поверить нам на *слово* - это идеальный выбор для "домашнего пользователя"! Чего стоит только девиз компании: "Просто моделируй!" ("Just model").

Кстати о версиях. Как уже говорилось выше, Poseidon for UML существует в нескольких редакциях:

- **Community Edition**

Это базовая версия, бесплатный продукт, который обеспечит беспрепятственный доступ в мир UML для индивидуальных разработчиков и больших организаций. Она делает освоение и использование UML по-настоящему легким.

- **Standard Edition**

Расширяемая базовая версия для профессионалов по невысокой цене. Она имеет все возможности Community Edition плюс дополнительные возможности вроде *обратного проектирования*, отмены и повтора операций с моделью, drag-and-drop, плюс дополнительная документация.

- **Professional Edition**

Это high-end-версия Poseidon for UML. Для того чтобы удовлетворить потребности профессиональных разработчиков ПО, она включает более гибкий механизм генерации кода, JAR-Import, генерацию HTML-документации и многое другое.

- **Embedded Edition**

Как видно из названия, была создана для разработки приложений для встраиваемых устройств. Она имеет все возможности стандартной версии (включая UMLdoc и возможности MDL-импорта) и оптимизирована для *кодогенерации* в ANSI C и C++. Генератор кода был специально разработан с учетом ограничений встраиваемых систем, касающихся памяти и производительности, поддерживает UML-диаграммы классов и состояний.

- **Embedded Enterprise**

Интегрирует мощные возможности командного моделирования Enterprise Edition с поддержкой встраиваемых систем Embedded Edition в одном приложении. Также доступно множество плагинов, расширяющих возможности Poseidon for UML.

- **Enterprise Edition**

Наиболее полная версия продукта, обеспечивающая такие возможности:

- эффективное взаимодействие в реальном времени;
- поддержка многопользовательской разработки;
- контроль версий;
- клиент-серверная архитектура;
- настраиваемая генерация кода для Java, C#, C++, VB.net, IDL, SQL DDL, Perl и Delphi;
- независимость от платформы;
- и многое другое, в чем вы можете нуждаться в процессе модель-ориентированной разработки в большой команде. Эта версия поддерживает многопользовательское редактирование и масштабирование модели.

И опять-таки, лучше всех о своем детище расскажут разработчики пакета:

- <http://www.gentleware.com/> Тот самый хваленый сайт продукта, где вы сможете найти множество полезной информации о Poseidon и не только (на англ. языке). Тут же можно просмотреть или загрузить на свой компьютер отличную флеш-демонстрацию возможностей продукта.
- <http://www.gentleware.com/19.html> А это лучший из известных авторам онлайн-гlossарий терминов, связанных с UML, ООП и программной инженерией вообще.
- <http://www.gentleware.com/knowledge/quiz.php4> Здесь вы сможете проверить свои знания UML, ответив на вопросы тестов, сгруппированные по трем уровням сложности.

SmartDraw

SmartDraw - это простая и дружелюбная, да еще и нетребовательная к ресурсам *альтернатива* MS Visio. Как и Visio, это *программа*, предназначенная исключительно для рисования, не имеющая функций поддержки командной разработки *ПО*. В подражание Microsoft, на сайте SmartDraw изложены 10 причин, почему надо использовать этот продукт (чувствуете иронию?):

- SmartDraw более прост в использовании для непрофессионалов;
- он так же хорошо, как и Visio, интегрируется с MS Office;
- SmartDraw более универсален, чем Visio;
- более расширяем;
- поддерживается огромное число форматов растровой графики;
- SmartDraw более доступен (в финансовом плане), чем Visio;
- имеется свободно доступный выюер файлов SmartDraw;
- SmartDraw обеспечивает беспрецедентную поддержку пользователей, даже пользователей пробных версий, проверено!
- благодаря отличной поддержке формата Visio так просто конвертировать файлы Visio в SmartDraw!

SmartDraw - простой в использовании пакет для создания бизнес-схем и диаграмм ([рис. 7.9](#)). Что же можно создавать с его помощью?

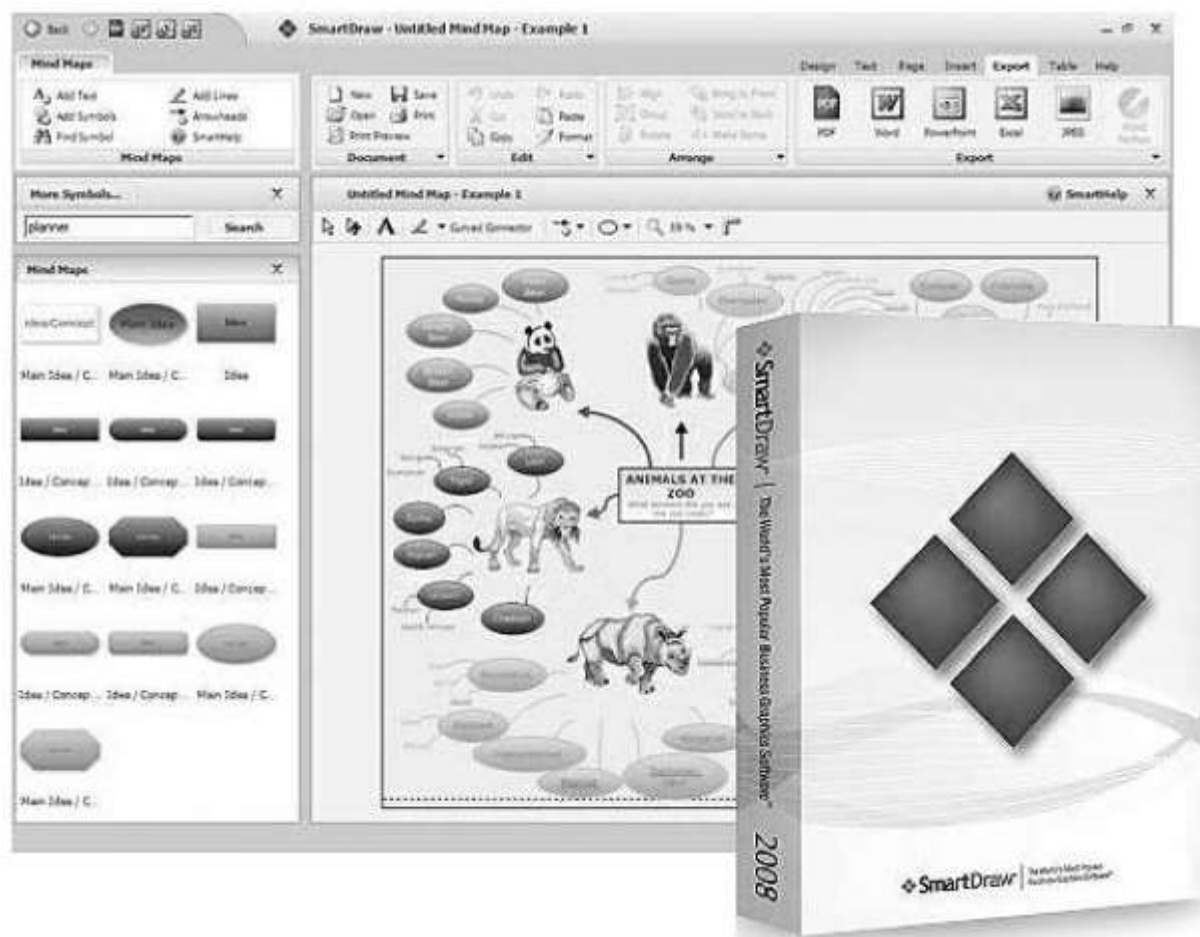
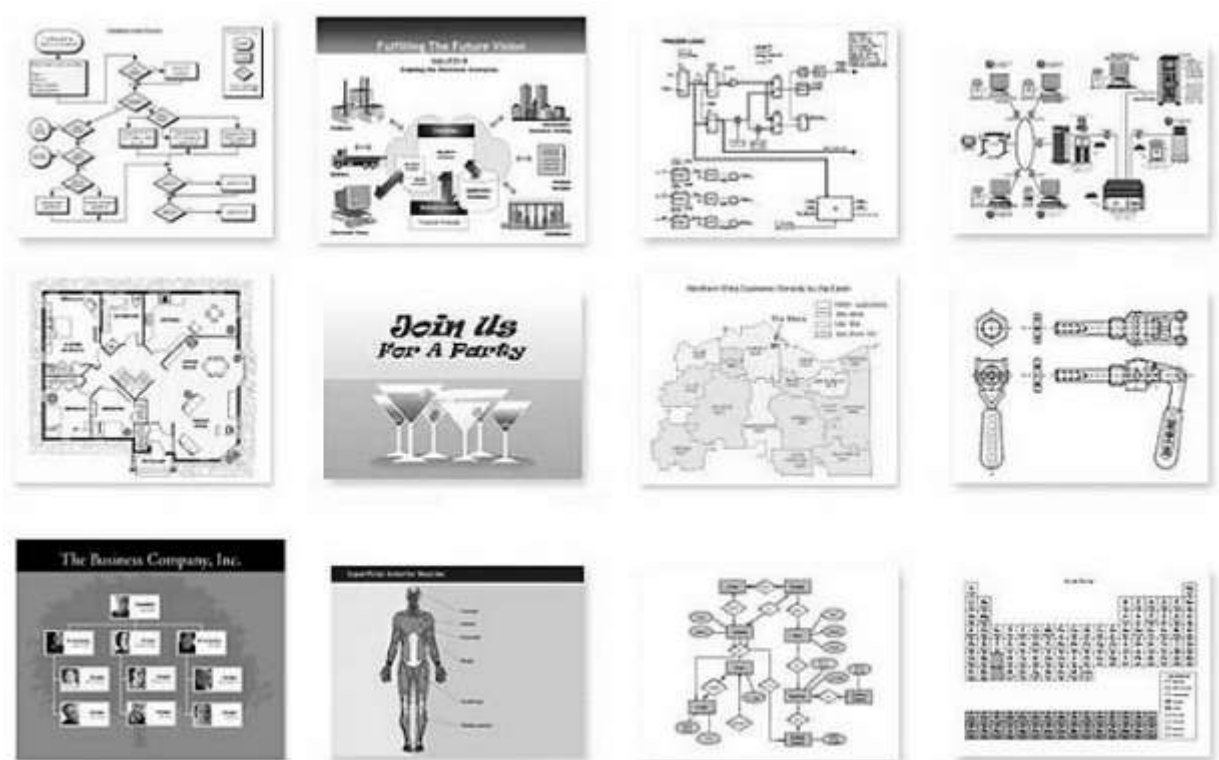


Рис. 7.9.

- Блок-схемы.
- Временные диаграммы (timeline).
- Организационные диаграммы.
- UML-диаграммы.
- Сетевые диаграммы.
- Формы - и даже больше (заметьте, теперь не нужен (почти) становится и MS InfoPath!)
- Постажные планы.
- И многое другое ([рис. 7.10](#))...



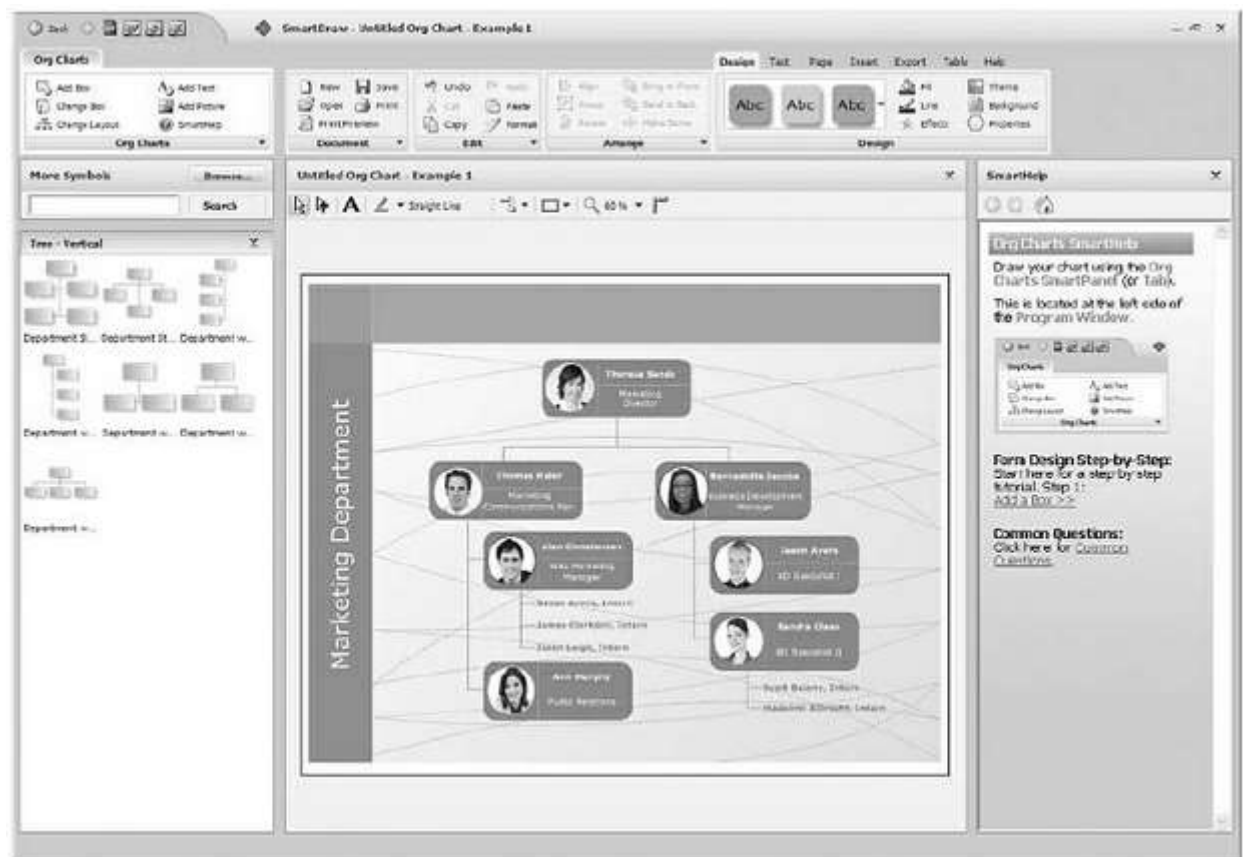
[увеличить изображение](#)

Рис. 7.10.

Кому необходим SmartDraw? Каждому! Независимо от вашей работы или роли в проекте SmartDraw поможет:

- проиллюстрировать отчет;
- создать презентацию;
- убедить других членов команды;
- документировать процедуры;
- общаться яснее;
- дать понять другим членам команды, "что вы имеете в виду".
- проанализировать процесс;

В комплект поставки входит более 50000 символов, картинок и других материалов. SmartDraw поможет вам создавать графические материалы, выглядящие профессионально, даже если вы не в состоянии провести прямую линию! К тому же программа отлично интегрируется с приложениями MS Office, позволяя экспортировать диаграммы в *Word*, *PowerPoint*, *Excel*. Забавно, что за счет применения элементов управления, похожих на мейкрософтовские "риббоны", эта альтернатива к Visio выглядит более похожей на приложения MS Office 2007, чем сама Visio ([рис. 7.11](#)).



[увеличить изображение](#)

Рис. 7.11.

И вновь слово разработчикам:

- <http://www.smartdraw.com/> Официальный сайт продукта, где можно найти множество полезной информации о SmartDraw и UML (на англ. языке). Отсюда же можно загрузить отличную PowerPoint-презентацию с описанием возможностей продукта.
- <http://www.smartdraw.com/resources/centers/uml/resources.htm> А это неплохая подборка ссылок на ресурсы, связанные с UML и ООАП.

Dia

Dia - программа для создания диаграмм, базирующаяся на gtk+ и распространяющаяся по лицензии GPL. *Dia* создавалась по подобию коммерческой Windows-программы Visio. Она может быть использована для рисования многих видов диаграмм. На данном этапе развития *Dia* имеет средства для рисования:

- ER-диаграмм (проектирование баз данных);
- диаграмм UML;
- блок-схем;
- сетевых диаграмм;
- простых схем электрических цепей;
- и много другого...

Возможности программы легко расширить путем введения новых символов, определяемых в XML-файлах с помощью подмножества тегов SVG для изображения фигур. *Dia* может загружать и сохранять диаграммы в своем XML-формате (по умолчанию - сжимаемом gzip для экономии места), может экспортировать диаграммы в EPS- или SVG-формат и печатать их (включая разбивку на несколько страниц).

Dia - самая простая программа в этом обзоре. Она работает под управлением Linux в среде Gnome, требует библиотек gtk+ и glib. Существует порт *Dia* для Windows, который производит в целом приятное впечатление. Несмотря на то что программа еще не дошла до стадии финального релиза, *Dia* уже существует в состоянии, пригодном для использования, и продукт все время динамично развивается. Да, кстати, *Dia* поддерживает множество языков и региональных стандартов, в том числе и русский с украинским.

Интерфейс *Dia* похож на интерфейс других "гномых" приложений, в частности Gimp. Этот стиль интерфейса, когда панель инструментов, рабочая область и другие элементы организованы в виде отдельных окон, немного непривычен для глаз пользователей Windows. Но главное - *Dia* абсолютно бесплатна! Вы можете загрузить с домашней страницы и исполняемый файл, и исходные коды, можете вносить изменения в код, распространять его и т. д. (рис. 7.12).

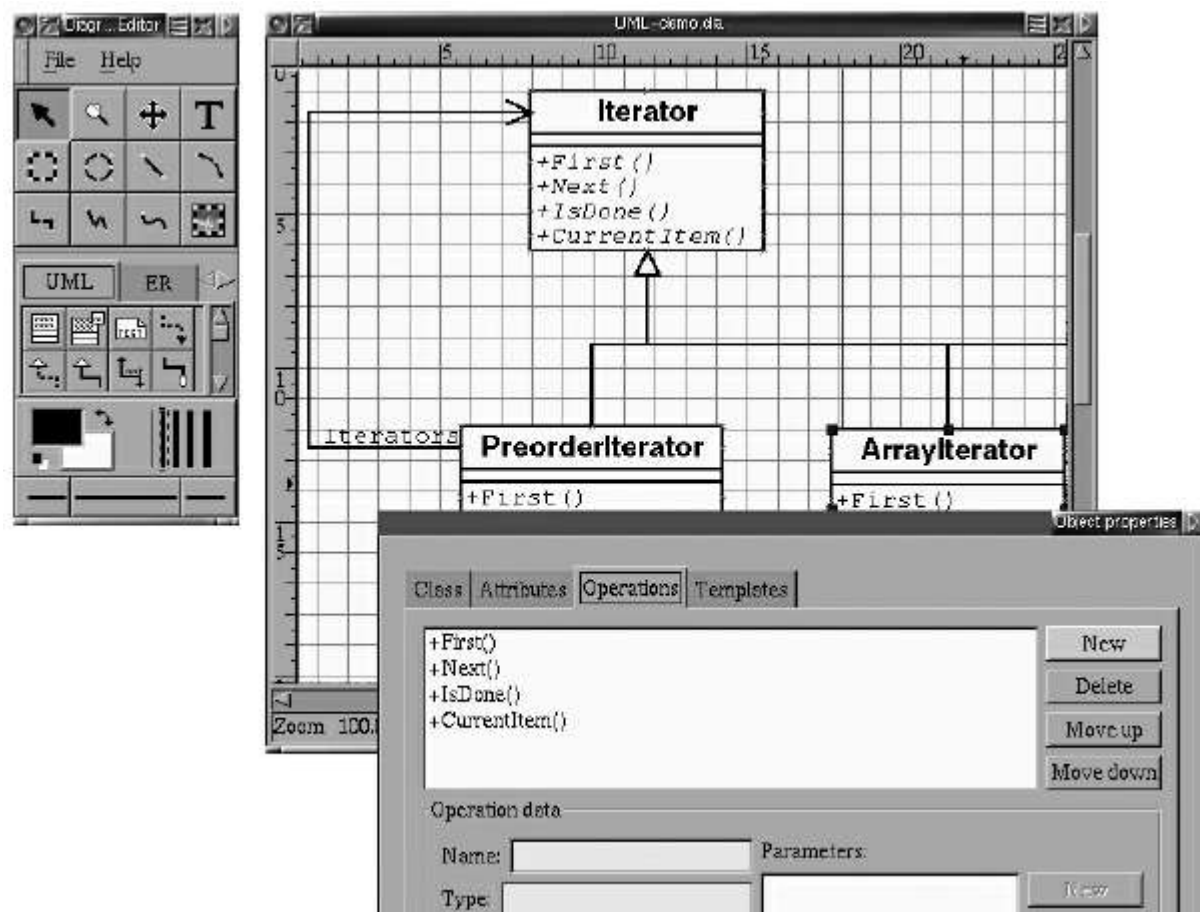


Рис. 7.12.

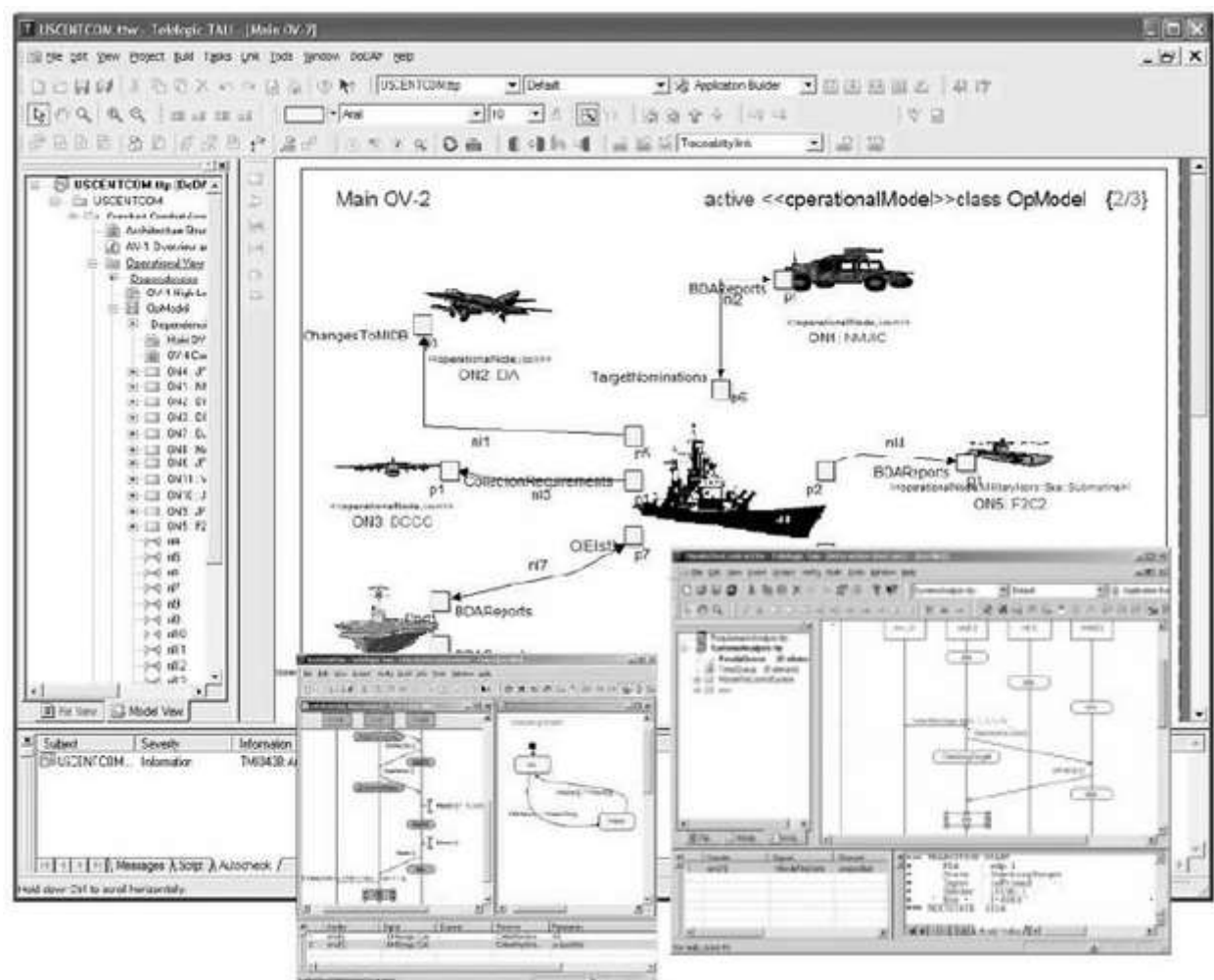
В общем, если ваш девиз "чем проще, тем лучше", то *Dia* - это ваш лучший выбор. Для получения же дополнительной информации мы можем посоветовать посетить такие сайты:

- <http://www.gnome.org/projects/dia/home.html> Официальный сайт продукта, где не так много информации, но все же кое-что полезное найти можно, в частности мануал и FAQ по *Dia* (на англ. языке).
- <http://www.gnome.org/projects/dia/faq.html> А это тот самый FAQ по продукту.

Telelogic TAU G2

И наконец, TAU G2 от Telelogic. Это легендарное средство моделирования, которое сочетает в себе мощь и простоту использования, а также предоставляет уникальную возможность начальной верификации и симуляции создаваемых моделей. Почему мы говорим "легендарное"? Да потому, что все профессионалы слышали о TAU, но почти никто его не видел и не пробовал в работе! Не видели его и мы, пока компания Telelogic любезно не предоставила нам свой продукт для использования в учебных целях.

Интерфейс программы, правда, не блещет особой красотой в стиле *Windows XP* и выглядит даже слегка архаично, но, как оказалось, действительно очень удобен и интуитивно понятен (рис. 7.13):



[увеличить изображение](#)

Рис. 7.13.

TAU позволяет создавать все виды диаграмм UML 2.0, проверять их корректность и синтаксическую правильность, симулировать выполнение диаграмм, экспортировать и печатать диаграммы и многое другое... Работает это чудо на таких платформах, как:

- Windows 2000 Professional,
- Windows XP,
- Sun Solaris,
- Redhat Enterprise Linux,
- Citrix XPe.

Поддерживаются такие компиляторы:

- Microsoft Visual Studio .NET,
- Wind River Systems C/C++,
- gnu gcc,
- Sun Studio 8 C/C++,
- Java SDK**,
- Green Hills MULTI C, C++. TAU интегрируется в такие среды, как Microsoft Visual Studio .NET и Eclipse.

Что же касается редакций пакета, то по большому счету (не считая специализированных версий) их три:

- **TAU/Model Author**

Это продвинутая среда моделирования UML 2.0, включающая проверку синтаксиса и семантики, что позволяет планировщикам и архитекторам создавать точные, простые для понимания и логичные спецификации.

- **TAU/Architect**

Добавлена поддержка SysML, динамической симуляции выполнения моделей и их верификации, что позволяет системным инженерам, архитекторам, разработчикам, тестерам, QA-инженерам контролировать правильность дизайна, обнаруживать и решать проблемы еще до написания кода.

- **TAU/Developer**

Добавлена *кодогенерация* для C, C++ или Java, что позволит разработчикам работать более эффективно.

К сожалению, у Telelogic нет никаких демо- или пробных версий с ограниченной функциональностью. Вы можете только купить их продукты или получить полнофункциональную версию на совсем не обременительных условиях для использования в учебном процессе. А продукт действительно весьма неплохой.

Подробнее можно узнать на корпоративном сайте Telelogic:

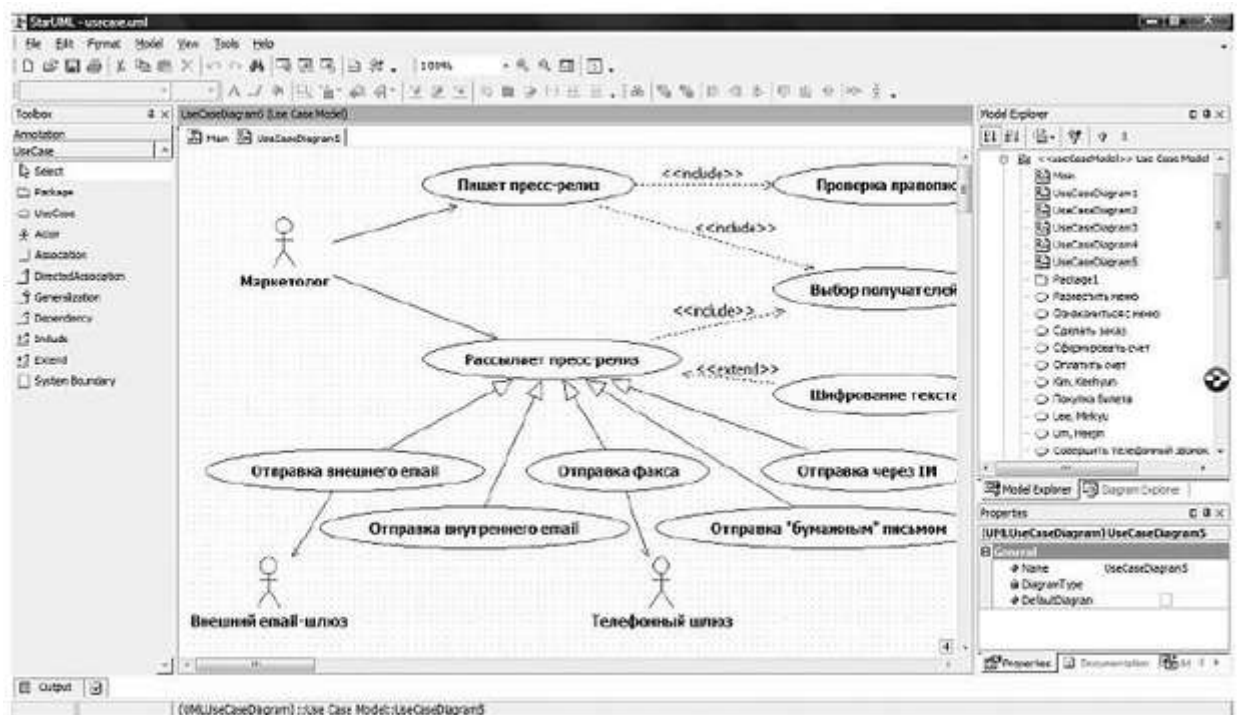
- <http://www.telelogic.com> Официальный сайт продукта, содержащий море информации по продуктам Telelogic, UML, ООАП и программной инженерии вообще (на англ. языке).
- <http://www.telelogic.com/corp/products/tau/index.cfm> А это раздел сайта, посвященный TAU. Здесь можно найти описание продукта, обзор функциональности, спецификации и много других дополнительных материалов.

StarUML

В последний момент мы решили написать здесь о StarUML. Внимательный читатель, конечно, заметил, что, начиная с лекции о диаграммах классов, вид диаграмм в этом курсе изменился. Почему? Да просто потому, что автору этих строк попалось на глаза замечательное (и к тому же абсолютно бесплатное) средство UML-моделирования - StarUML. Этот пакет сразу же стал нашим фаворитом.

StarUML - это пакет с открытым программным кодом, написанный на Delphi и работающий под управлением ОС семейства Windows. StarUML поддерживает UML 2.0 (плюс его профили) и MDA (Model Driven Architecture - см. "Википедию"). Функционал пакета можно расширить за счет использования плагинов, так что каждый желающий может создать свой собственный модуль для StarUML на любом COM-совместимом языке (C++, Delphi, C#, ...). На сайте проекта доступны для загрузки несколько модулей, добавляющих поддержку ER-диаграмм (Entity-Relation Diagram), некоторых профилей UML, например SPEM (Software Process Engineering Metamodel), WAE (Web Application Extension), интеграцию с MS Word и др.

Конек StarUML - это его *юзабилити*. Интерфейс пакета не может похвастаться красивыми разноцветными "пластмассовыми" элементами управления, как Java-программы, рассмотренные выше, но очень удобен и интуитивно понятен. Больше всего StarUML напоминает... Microsoft Visual Studio (Enterprise Architect тоже чем-то напоминал MSVS, но здесь мы видим просто шедевр имитации). Да уж, воистину, почему бы и не позаимствовать удачные интерфейсные решения? В целом же, считаем, StarUML с успехом может заменить такие коммерческие программы, как рассмотренные выше Rational Rose, Together или TAU G2. Вы спросите: "А как же *кодогенерация*?" Отвечаем - *кодогенерация* тоже есть. "Прямо из коробки" пакет способен выполнять *кодогенерацию* на языках C++, C#, Java. А если использовать шаблоны, имеющиеся на сайте StarUML, то можно добавить поддержку PHP и некоторых других языков (рис. 7.14).



[увеличить изображение](#)

Рис. 7.14.

Кстати, чуть выше мы упоминали про интеграцию с MS Word. Кроме "ворда", StarUML способен создавать документацию в виде текстовых файлов, файлов MS Excel и MS PowerPoint. Впечатляет? А еще есть импорт из Rational Rose! Другими словами, *авторских* строк просто очарован StarUML.

И снова мы отправляем читателя на сайт программы:

- <http://staruml.sourceforge.net/en/about.php> Страница описания программы, ее возможностей, истории создания и особенностей лицензии (на англ. языке).
- <http://staruml.sourceforge.net/en/modules.php> А это раздел сайта, который посвящен модулям, расширяющим функциональность StarUML. Обязательно загляните сюда!
- <http://staruml.sourceforge.net/en/templates.php> Описание и ссылки для скачивания дополнительных шаблонов к StarUML, позволяющих расширить возможности *кодогенерации* и создания документации.
- <http://staruml.sourceforge.net/en/documentations.php> Страница, содержащая ссылки на документацию к StarUML, в том числе и на русском языке!

Другие программы

Рассмотренные здесь пакеты - очень малая часть всего доступного в Интернете ПО для визуального моделирования с помощью UML. Список другого ПО для создания UML-диаграмм можно найти, например, на http://www.objectsbydesign.com/tools/umltools_byCompany.html.

На <http://www.uml.org/#Links-UML2Tools> расположен список ссылок на другие каталоги подобных программ. А на <http://www.gskinner.com/qmodeler/app/run.html> вы найдете уникальное в своем роде **онлайнное средство UML-проектирования** (к тому же написанное на Flash). На него стоит посмотреть!

Выводы

В презентации, по которой написана эта лекция, автор приводит таблицу, где всем рассмотренным программам выставлены субъективные оценки по 10-бальной шкале. Причем оцениваются возможности визуализации, простота освоения, удобство интерфейса и дается краткая характеристика "одной строкой". Здесь же мы воздержимся от каких-либо оценок (кроме тех, что невольно прозвучали в тексте лекции), предоставив право решать "кто лучше, а кто хуже" самому читателю. Итак, что же мы поняли, изучив материал этой лекции:

- На данный момент на рынке присутствует огромное количество и полноценных средств UML-моделирования, и программ для рисования диаграмм, в том числе и UML.
- Такие продукты, как Borland Together, Poseidon, StarUML и Dia, могут быть загружены с сайта производителя абсолютно бесплатно.
- StarUML выглядит наиболее функциональным из бесплатных продуктов и может служить полноценной заменой коммерческим программам для UML-моделирования.
- Для использования в качестве справочника идеально подходит Zicom Mentor от Sparx Systems, который также может быть получен абсолютно бесплатно.
- Выбор средства UML-проектирования - вопрос сложный и неоднозначный, и решить его каждый должен для себя сам, исходя из своих потребностей, уровня знаний и т. д.

Упражнения

- Постройте UML-диаграммы ПО, автоматизирующего процесс покупки товара в магазине отделочных материалов с отдельным складом. Этот процесс можно описать так. Продавец выписывает клиенту ордер, где указывает код товара, его наименование и количество. Клиент оплачивает в кассе стоимость товара. Для этого кассир должна найти в БД товар по его коду и подсчитать его стоимость. В результате клиент получает кассовый чек и накладную для получения товара на складе и едет на склад. Там он вручает накладную кладовщику, который отыскивает товар по его коду и отпускает клиенту нужное его количество. После этого кладовщик делает отметку в книге учета товаров о том, что товар отпущен и его количество соответственно уменьшилось.
- Для построения диаграмм воспользуйтесь такими CASE-средствами:
 - диаграмма прецедентов - Together;
 - диаграмма классов - Poseidon;
 - диаграмма последовательности - SmartDraw;
 - диаграмма состояний - StarUML.

Варианты задания практикума. 2007-08 учебный год

„Нет проблем! Мы можем покончить с этой ерундой за выходные!“
Э. Йордон „Путь камикадзе“

* * *

В каждом из предложенных вариантов требуется при помощи CASE-средства Rational Rose построить модель программного обеспечения. Процесс создания модели состоит из нескольких этапов:

1. Составление глоссария проекта.
2. Создание модели вариантов использования.
3. Анализ вариантов использования *(по окончании производится промежуточная сдача задания)*.
4. Проектирование системы.
5. Реализация системы.

Дополнительное требование для 427, 428, 527 и 528 групп: процесс создания модели должен проходить так, как это описано в методическом пособии [Вендров 2004] (за единственным исключением: бизнес-моделирование осуществлять не надо). Структура модели в браузере Rose должна соответствовать структуре, предусмотренной Rational Unified Process.

После выполнения третьего этапа модель должна удовлетворять перечисленным ниже требованиям. Глоссарий проекта должен иметь вид таблицы и храниться в отдельном файле. На диаграммах вариантов использования каждое действующее лицо (actor) и вариант использования должны сопровождаться описанием. Эти описания должны быть составлены на русском языке. Описание действующего лица должно коротко (в одну-две строки) сообщать о роли данного лица. Описание варианта использования должно включать в себя пояснение, предусловие, потоки событий (основной и альтернативные, если таковые есть) и постусловие. Описания представляют собой либо присоединенные текстовые файлы, либо текст, введенный в поле Documentation спецификации соответствующего элемента диаграммы. Диаграммы взаимодействия, соответствующие потокам событий вариантов использования, должны содержать необходимые пояснения. Сложные потоки событий (с ветвлениями, циклами) должны быть смоделированы с помощью диаграмм деятельности.

* * *

При проектировании системы требуется:

- создать иерархию классов системы;
- для классов указать стереотипы;
- разместить классы по пакетам в Design model, как это описано в методичке (придерживаться принципа: количество связей внутри пакета больше количества связей, проходящих за границы пакета);
- связать объекты на диаграммах взаимодействия с классами, а сообщения – с операциями;
- каждый класс снабдить описанием, которое должно включать в себя краткое описание (ответственность класса), описание атрибутов в виде таблицы (имя, описание, тип), таблицу с описанием операций (имя, описание, сигнатура);
- построить диаграммы классов системы, отображающие связи между классами;
- для описания поведения экземпляров отдельных классов построить диаграммы состояний;
- построить диаграммы деятельности для моделирования сложных операций (с альтернативами, циклами);
- разработать (если это требуется вариантом задания) схему базы данных и отобразить ее на диаграмме «сущность – связь».

При реализации системы необходимо построить диаграммы компонентов для каждого пакета и для системы в целом. Также следует разработать диаграмму размещения. В зависимости от варианта задания диаграмма размещения должна показывать расположение компонентов в распределенном приложении или связи между встроенным процессором и устройствами. Должна быть произведена проверка корректности модели средствами Rational Rose.

* * *

Ниже перечислены варианты заданий.

1. [Видеопрокат](#)
2. [Торговый автомат](#)
3. [Табло на станции метро](#)
4. [Онлайновая театральная касса](#)
5. [Мини-АТС](#)
6. [Управление контактами с клиентами](#)
7. [Банкомат](#)
8. [Интернет-магазин](#)
9. [Библиотечная система](#)
10. [Web-форум](#)
11. [Каталог ресурсов Web](#)
12. [Генеалогическое дерево](#)
13. [Информационный киоск метро](#)
14. [Турникет метро](#)
15. [Игра «Тетрис»](#)
16. [Web-сайт авиакомпании](#)
17. [Система складского учета](#)
18. [Система поддержки составления расписания занятий](#)
19. [Телефон](#)
20. [Игра «Пасьянс-косынка»](#)
21. [Система начисления зарплаты](#)
22. [Система управления лифтами](#)
23. [Система для ввода информации при приеме сотрудника на работу](#)
24. [Служба занятости в рамках вуза](#)

* * *

Вариант 1. Видеопрокат

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение видеопроката

Пункт проката видео нуждается в компьютерной системе. Его ассортимент составляет около тысячи видеокассет и пятьсот видеодисков. В прокате имеются видеодиски разных форматов: DVD, MPEG4, Blu-Ray, HD-DVD. Фильмы покупаются у разных поставщиков. Обычно один заказ поставщику делается на несколько фильмов. База данных хранит обычную информацию о поставщиках: их адреса, телефонные номера и т. д. В каждом заказе поставщику указывается: перечень фильмов; их количество, форматы кассет/дисков; отпускная цена.

Каждый видеоноситель при поступлении от поставщика снабжается штрих-кодом (содержащим уникальный идентификационный номер) для того, чтобы сканер, интегрированный в систему, мог поддерживать операции выдачи и возврата видеофильмов. Каждому клиенту при первом обращении в видеопрокат выдается клиентская карточка со штрих-кодом для автоматизации обработки его запросов. Данные о клиенте (ф. и. о., телефон, адрес) заносятся в базу данных.

При выдаче фильма в прокат устанавливается конкретный период проката (исчисляемый в днях). Плата за прокат вычисляется как произведение количества дней на цену одного дня проката. Цена зависит от видеоносителя: кассета или диск; формата диска. Плата за прокат взимается в момент выдачи. За кассеты и диски, возвращенные позже срока, взимается дополнительная плата за период, превышающий срок проката. Если кассета/диск задержаны более чем на два дня, клиента ежедневно уведомляют о задержке. После двух уведомлений о задержке одной и той же кассеты/диска, клиент заносится в список нарушителей. При следующем его обращении в видеопрокат работник проката решает: оставить клиента в списке нарушителей и отказать в обслуживании или удалить из списка нарушителей и обслужить. При порче видеоносителя клиентом с него взимается штраф.

Система должна обладать поисковым механизмом по базе видео. Работники проката должны иметь возможность быстро получить ответ, имеется ли фильм в наличии, в каком количестве и на каких носителях. Если все носители фильма выданы в прокат, то система должна сообщить ближайшую дату возврата.

Постоянные клиенты (к ним относятся те, кто более десяти раз в течении 12 месяцев воспользовался услугами проката) могут оставлять заявки на фильмы, которых нет в прокате

и которые не заказаны у поставщика. Фильмы из таких заявок включаются в следующий заказ поставщику, и в момент поступления фильмов от поставщика клиенты уведомляются о выполнении их заявок. Данные о выполненных заявках хранятся в течение 12 месяцев, после чего удаляются.

Клиенту одновременно могут быть выданы несколько кассет или дисков, однако каждому взятому видеоносителю ставится в соответствие отдельная запись. Для каждого выдаваемого напрокат фильма фиксируются дата и время выдачи, стоимость проката, установленный и фактический срок возврата. При возврате запись о просмотре обновляется, чтобы отразить этот факт. Кроме того, запись хранит информацию о работнике, оформившем прокат. Записи хранятся в течение 12 месяцев, после чего удаляются.

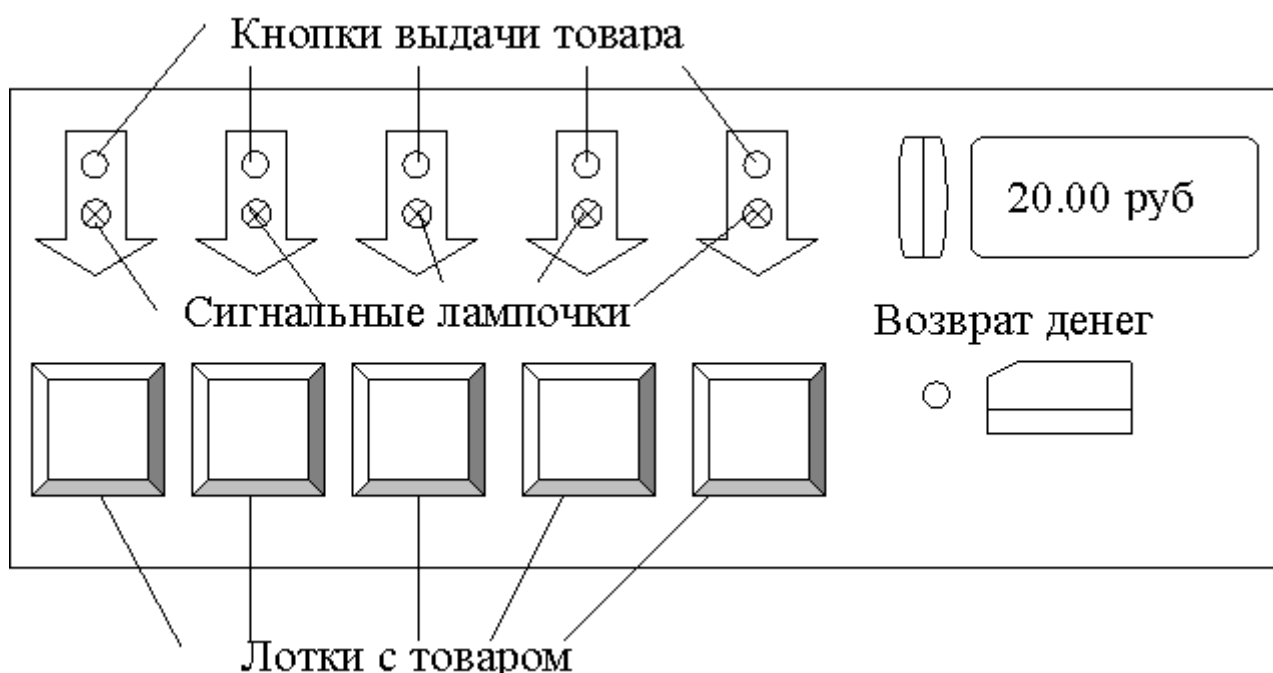
[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 2. Торговый автомат

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение торгового автомата

В автомате имеется пять лотков для хранения и выдачи товаров.



Внешний вид автомата изображен на рисунке. Загрузка товаров на лотки осуществляется обслуживающим персоналом. Автомат следит за наличием товара. Если какой-либо товар распродан, автомат отправляет сообщение об этом на станцию обслуживания по линии связи и информирует покупателей (зажигается красная лампочка рядом с лотком данного товара).

Автомат принимает к оплате бумажные купюры и монеты. После ввода денег клиент выбирает товар нажатием на кнопку нужного лотка и нажимает на кнопку выдачи товара. Выдача товара производится только в том случае, если товар имеется в наличии и если введенная сумма денег не меньше цены товара. Если сумма превышает цену, клиенту выдается сдача. Товар выдается поштучно.

При нажатии на кнопку "Возврат" клиенту возвращаются все принятые от него к оплате деньги. Возврат денег не производится после выдачи товара. Автомат должен корректно работать при одновременном нажатии на кнопки выдачи товара и возврата денег.

На автомате имеется информационное табло, на котором высвечивается текущая сумма денег, принятых автоматом к оплате, и сообщения для клиентов, такие как: "введите деньги", "выберите товар", "нажмите кнопку выдачи", "введенной суммы недостаточно", "товара нет в наличии", "заберите покупку", "заберите сдачу", "заберите деньги".

В специальном отделении автомата, закрываемом замком, есть сервисная консоль, которая используется обслуживающим персоналом. С консоли производится управление доступом к ящику с деньгами для изъятия выручки, управление доступом к товарным лоткам для

загрузки или замены товара, а также ввод данных о товарах на лотках в память автомата. Данные включают в себя цену, наименование товара, номер лотка, на котором находится товар и количество товара на лотке. Вариант задания включает в себя разработку схемы базы данных о товарах.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 3. Табло на станции метро

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение табло на станции метро

Табло расположены на каждой станции метро. Они работают под управлением единого пункта управления (ПУ) информационной службы метро. Табло отображает текущее время (часы, минуты, секунды) и время, прошедшее с момента отправления последнего поезда (минуты, секунды). Момент прибытия и отправления поезда определяется при помощи датчиков, устанавливаемых на путях. Все табло метро синхронизованы, текущее время отсчитывается и устанавливается из центральной службы времени, находящейся на ПУ. На табло высвечивается конечная станция назначения прибывающего поезда. Эти данные содержатся в расписании движения поездов, которое хранится в памяти табло и периодически обновляется с ПУ.

В "бегущей строке" табло отображается рекламная информация. Память табло хранит до 10 рекламных сообщений. Сообщения отображаются друг за другом с небольшими паузами, циклически. Содержание рекламных сообщений поступает с ПУ.

Дополнительная функция табло – по запросу с ПУ оно пересылает данные о нарушениях расписания (преждевременных отправлениях поездов или опозданиях).

В ходе выполнения задания должна быть создана схема базы данных для хранения рекламных сообщений, расписания и сведений о нарушении расписаний.

Пояснение: в задании требуется разработать модель ПО только для табло, но не для пункта управления информационной службы.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 4. Онлайн-театральная касса

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение онлайн-театральной кассы

Онлайн-театральная касса "Билетов.Нет" представляет собой web-сайт службы бронирования и доставки билетов на спектакли и концерты.

Перед тем как впервые воспользоваться услугами кассы клиент должен зарегистрироваться. В ходе регистрации он указывает данные о себе (ф. и. о., телефон, адрес электронной почты) и получает логин и пароль (логины и пароли разных клиентов не должны совпадать).

Войдя в систему, клиент может ознакомиться с афишей, выбрать интересующее его мероприятие, указав название, дату и место проведения. Получив от системы сведения о билетах имеющихся в наличии, пользователь может забронировать нужное ему количество билетов. Билеты бывают разных типов: партер, балкон, ложа, бельэтаж, 1-2-3 ярус, vip-места и т. п. Цена билета зависит от его типа и расположения зрительского места. Билеты могут быть выкуплены в течение трех суток с момента бронирования, но не позднее пяти суток до начала спектакля. Клиент может самостоятельно выкупить забронированные билеты, приехав в офис, или заказать доставку билетов курьером, сделав пометку в заявке и указав адрес доставки. Стоимость доставки зависит от дальности: центр / спальный район / дальний пригород. Клиент может получить информацию обо всех своих заявках с web-страницы онлайн-кассы.

Заявки клиентов хранятся в системе. В каждой указаны: сведения о клиенте, название спектакля, место и время проведения, количество и тип забронированных билетов, стоимость билетов, время создания заявки, время оплаты, вид доставки (самовывоз / курьер), адрес доставки, стоимость доставки, статус заявки (новая / рабочая / оплаченная / аннулированная). По истечении 12 месяцев с момента создания заявки данные автоматически удаляются из системы.

В обязанности работников онлайн-кассы входит внесение в систему сведений о мероприятиях и об имеющихся в продаже билетах. Данные о мероприятии – вид: концерт / шоу / спектакль; название; описание; место проведения; дата; – хранятся в системе. Один и

тот же спектакль может идти в разные дни и в разных местах, но разные спектакли не могут пересекаться по времени и месту проведения. Запись о билете содержит название спектакля, дата, время, место проведения, тип билета, зрительский ряд, зрительское место, цену билета, статус билета (есть в наличии / забронирован / продан / передан для реализации). По истечении 12 месяцев с даты, указанной в билете, данные автоматически удаляются из системы.

Работник кассы, получив новую заявку клиента, связывается с ним для подтверждения и уточнения мест. Согласовав с клиентом зрительские места, работник делает пометку о бронировании билетов в системе (тем самым уменьшается количество билетов, имеющихся в наличии) и меняет статус заявки на "рабочая". После оплаты и/или доставки "рабочей" заявки билеты из заявки помечаются как проданные, а заявка – как оплаченная. За 5 суток до начала спектакля все не проданные билеты передаются для реализации в обычные кассы, в системе они автоматически помечаются как "передан для реализации", заявки на них аннулируются, клиенты, не успевшие оплатить заказанные билеты, информируются о снятии брони. Через 4 суток после создания "рабочие" заявки автоматически аннулируются, бронирование с билетов снимается, клиентам посылается соответствующее сообщение. Также должна быть возможность аннулирования заявок вручную работниками онлайн-касс. При аннулировании заявки вручную работник должен уведомить клиента, изменить статус заявки, снять бронирование билетов (количество билетов в наличии возрастает).

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 5. Мини-АТС

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение мини-АТС

Мини-АТС осуществляет связь между служащими учреждения. Каждый абонент подключен к ней линией связи. Мини-АТС соединяет линии абонентов (осуществляет коммутацию линий). Абоненты имеют номера, состоящие из трех цифр. Специальный номер "9" зарезервирован для внешней связи.

Телефонное соединение абонентов производится следующим образом. Абонент поднимает трубку телефона, и мини-АТС получает сигнал **"Трубка"**. В ответ мини-АТС посылает сигнал **"Тон"**. Приняв этот сигнал, абонент набирает телефонный номер (посылает три сигнала **"Цифра"**). Мини-АТС проверяет готовность вызываемого абонента. Если абонент не готов (его линия занята), мини-АТС посылает вызываемому абоненту сигнал **"Занято"**. Если абонент готов, мини-АТС посылает обоим абонентам сигнал **"Вызов"**. При этом телефон вызываемого абонента начинает звонить, а вызывающий абонент слышит в трубке длинные гудки. Вызываемый абонент снимает трубку, и мини-АТС получает от него сигнал **"Трубка"**, после чего осуществляет коммутацию линии. Абоненты обмениваются сигналами **"Данные"**, которые мини-АТС должна передавать от одного абонента к другому. Когда один из абонентов опускает трубку, мини-АТС получает сигнал **"Конец"** и посылает другому абоненту сигнал **"Занято"**. В любой момент разговора абонент может положить трубку, при этом мини-АТС получает сигнал **"Конец"**. После получения этого сигнала сеанс обслуживания абонента завершается.

Если вызываемый абонент не подходит к телефону, то вызывающий абонент может, не дождавшись, повесить трубку. В этом случае мини-АТС получает сигнал **"Конец"** и завершает сеанс. Вызываемому абоненту посылается сигнал **"Сброс"** для отмены вызова. Если абонент желает соединиться с абонентом за пределами учреждения, то он набирает номер "9". Мини-АТС посылает по линии, соединяющей с внешней (городской) АТС, сигнал **"Трубка"** и в дальнейшем служит посредником между телефоном абонента и внешней АТС. Она принимает и передает сигналы и данные между ними, не внося никаких изменений. При завершении сеанса, получив от внешней АТС сигнал **"Занято"** (в случае если вызываемый абонент первым повесил трубку), мини-АТС посылает абоненту сигнал **"Занято"**, ждет сигнала **"Конец"** для завершения обслуживания абонента и передает его внешней АТС. Если вызывавший абонент первым вешает трубку, то мини-АТС получает сигнал **"Конец"** и передает его городской АТС и завершает сеанс. Мини-АТС может получить сигнал **"Вызов"** от городской АТС. Это происходит, когда нет соединений с внешними абонентами. Сигнал **"Вызов"** от городской АТС передается абоненту с кодом **"000"**. Только этот абонент может отвечать на внешние звонки. Если

абонент "000" долго не отвечает на внешний вызов, от городской АТС может придти сигнал "Сброс". Он передается абоненту "000", и сеанс завершается.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 6. Управление контактами с клиентами

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение для управления контактами с клиентами Компания, поставяющая оборудование, в рамках обеспечения своей коммерческой деятельности нуждается в системе управления контактами со своей клиентурой. Клиенты делятся на два вида: текущие – те, с которыми у компании заключены договора в текущий момент или ранее, и потенциальные.

Система управления контактами находится в распоряжении всех работников компании. Система поддерживает функции "постоянного контакта" с наличной и потенциальной клиентской базой, так, чтобы откликаться на ее нужды, получать новые контракты, обеспечивать выполнение старых. Система позволяет сотрудникам планировать задания, которые необходимо провести в отношении контактных лиц. Некоторые сотрудники должны иметь доступ к планированию заданий только для себя, другие – и для других сотрудников, и для себя.

Система хранит имена, номера телефонов и факсов, почтовые и электронные адреса и т. д. организаций и контактных лиц в этих организациях.

Каждое задание связано с каким-либо контактным лицом. Примерами заданий являются телефонный звонок, визит, отправка факса, отправка электронного сообщения, проведение презентации и т. д. Некоторые задания связаны с выполнением контракта, например, отправка оборудования, поставка, установка, гарантийный и послегарантийный ремонт. В таких заданиях указывается необходимая информация: номер контракта, серийный номер ремонтируемого оборудования. Каждое задание имеет дату создания – время внесения ее в систему. Некоторые задания имеют срок исполнения – период времени от начальной даты до финальной, другие являются бессрочными. Дата создания задания не может изменяться, а срок исполнения – может. По исполнении задания дата и время его завершения фиксируются. Каждое задание имеет автора – сотрудника, который его создал. Исполнителем задания может быть сотрудник, не являющийся автором. Рядовые сотрудники не могут назначать задания кому-либо кроме себя. Менеджеры назначают задания себе или кому-либо из рядовых сотрудников. Менеджер в ходе выполнения созданного им задания может поменять исполнителя.

Просматривать задание, автором которого является менеджер, может либо автор, либо исполнитель задания. Просматривать задание, автором которого является рядовой сотрудник, может автор и любой менеджер. Задания сотрудника отображаются на экране его компьютера в виде страницы календаря (один день на страницу). Приоритет каждого задания (низкий, средний, высокий) визуально выделяется на экране. Каждый менеджер может помимо своего календаря просматривать календари рядовых сотрудников. Помечать задание как выполненное и указывать дату завершения может либо автор, либо исполнитель задания. Вносить какие-либо другие изменения в задание может только автор. После завершения задания внесение в него изменений не допускается. По прошествии 12 месяцев после даты завершения задания сведения о нем удаляются из системы.

Администратор системы управляет доступом сотрудников: выдает логины и пароли пользователям, формирует две группы пользователей: менеджеров и рядовых сотрудников. Он также имеет доступ к специальным функциям, например, может изменить автора задания или внести изменения в завершенное задание.

Система имеет возможности для поиска в базе клиентов и контактных лиц по их атрибутам (названию, городу, имени контактного лица). Система генерирует отчет по исполнению заданий каким-либо сотрудником в течение периода времени, указываемого в параметре отчета. В отчете указывается: общее количество заданий для данного сотрудника в указанный период, сколько заданий завершено вовремя, сколько заданий завершено с нарушением срока исполнения, сколько заданий с истекшим сроком исполнения не завершено, и сколько не завершенных заданий, срок исполнения которых не истек.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 7. Банкомат

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение банкомата

Банкомат – это автомат для выдачи наличных денег по кредитным пластиковым карточкам. В его состав входят следующие устройства: дисплей, панель управления с кнопками, приемник кредитных карт, хранилище денег и лоток для их выдачи, хранилище конфискованных кредитных карт, принтер для печати справок, сервисная консоль. Банкомат подключен к линии связи для обмена данными с банковским компьютером, хранящим сведения о счетах клиентов.

Обслуживание клиента начинается с момента помещения пластиковой карточки в банкомат. После распознавания типа пластиковой карточки, банкомат выдает на дисплей приглашение ввести персональный код. Персональный код представляет собой четырехзначное число. Затем банкомат проверяет правильность введенного кода, сверяя с кодом, хранящимся на карте. Если код указан неверно, пользователю предоставляются еще две попытки для ввода правильного кода. В случае повторных неудач карта перемещается в хранилище карт, и сеанс обслуживания заканчивается. После ввода правильного кода банкомат предлагает пользователю выбрать операцию. Клиент может либо снять наличные со счета, либо узнать остаток на его счету.

При снятии наличных со счета банкомат предлагает указать сумму (100, 200, 500, 1000, 5000, 10000 рублей). После выбора клиентом суммы банкомат запрашивает, нужно ли печатать справку по операции. Затем банкомат посылает запрос на снятие выбранной суммы центральному компьютеру банка. В случае получения разрешения на операцию, банкомат проверяет, имеется ли требуемая сумма в его хранилище денег. Если он может выдать деньги, то на дисплей выводится сообщение "Выньте карту". После удаления карточки из приемника, банкомат выдает указанную сумму в лоток выдачи. Банкомат печатает справку по произведенной операции, если она была затребована клиентом.

Если клиент хочет узнать остаток на счету, то банкомат посылает запрос центральному компьютеру банка и выводит сумму на дисплей. По требованию клиента печатается и выдается соответствующая справка.

Сервисная консоль, которая используется обслуживающим персоналом, находится в специальном отделении банкомата, закрываемом на замок. С консоли производится управление доступом к хранилищу денег для загрузки банкнот, управление доступом к хранилищу конфискованных карт, запуск самодиагностики банкомата, конфигурация сетевого соединения с банковским компьютером.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 8. Интернет-магазин

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение Интернет-магазина

Магазин компьютеров предлагает возможность приобретения своих товаров через Интернет. Клиент может выбрать компьютер на web-странице магазина. Компьютеры подразделяются на серверы, настольные и портативные. Заказчик может выбрать стандартную конфигурацию из списка и детально ознакомиться с ней на отдельной web-странице. Если стандартная конфигурация ему не подходит, он может построить требуемую ему конфигурацию в диалоговом режиме. Компоненты конфигурации (такие, как оперативная память, процессор, жесткий диск и т. п.) представляются как список для выбора из доступных альтернатив. Для каждой новой конфигурации система может подсчитать цену.

Чтобы оформить заказ, клиент должен заполнить электронную форму с адресами для доставки товара и отправки счета-фактуры, а также деталями, касающимися оплаты. Оплата компьютеров осуществляется наличными курьеру, осуществляющему доставку, или банковским переводом на счет Интернет-магазина. После ввода заказа система отправляет клиенту по электронной почте сообщение с подтверждением получения заказа вместе с относящимися к нему деталями (стоимость, номер счета, банковские реквизиты для безналичной оплаты и т. п.). Пока клиент ожидает прибытия компьютера, он может проверить состояние заказа (поставлен в очередь / собран / отправлен). Работник магазина проверяет, поступила ли оплата (в случае безналичного расчета) и делает соответствующую пометку при поступлении денег. Если деньги не поступают в течение 5 банковских дней,

заказ аннулируется. После оплаты или в случае оплаты наличными работник печатает счет-фактуру и отправляет ее на склад вместе с требованием заказанной конфигурации. Заказ помечается как поставленный в очередь. Собранный компьютер вместе со счетом-фактурой и накладной передается со склада в отдел доставки, при этом заказ помечается как собранный. Компьютер поставляется клиенту (статус заказа – отправлен). Если заказ оплачивается наличными, курьер по возвращении передает деньги в кассу, заказ помечается как оплаченный.

По окончании работы с заказом, он помечается в системе как выполненный. Заказы хранятся в системе в течение 15 месяцев с момента создания для составления годовых и квартальных отчетов, после чего автоматически удаляются.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 9. Библиотечная система

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Система автоматизации для библиотеки

Система поддержки управления библиотекой должна обеспечивать операции над данными о читателях (добавление, удаление и изменение). В регистрационном списке читателей хранятся следующие сведения: фамилия, имя и отчество читателя; номер его читательского билета и дата выдачи билета, дата последней перерегистрации.

Наряду с регистрационным списком системой должен поддерживаться каталог библиотеки, где хранится информация о книгах (наименованиях): название, список авторов, библиотечный шифр, год и место издания, название издательства, общее количество экземпляров книги в библиотеке и количество экземпляров, доступных в текущий момент. Система обеспечивает добавление, удаление и изменение данных каталога, а также поиск книг в каталоге на основании введенного шифра или названия книги или фамилии автора. Читатели имеют доступ только к каталогу книг (они могут осуществлять в нем только поиск и просмотр).

В системе поддерживается реестр экземпляров всех книг библиотеки. Каждый экземпляр имеет свой уникальный идентификационный номер, вообще говоря, не совпадающий с библиотечным шифром. В системе осуществляется регистрация взятых и возвращенных читателем книг. Про каждый выданный экземпляр в реестре хранится запись о том, кому и когда была выдана книга, и когда она должна быть возвращена. При возврате книги в записи делается пометка, о том, что данный экземпляр находится в наличии и указывается, какой читатель пользовался этой книгой последним. Если экземпляр приходит в негодность, запись реестра о нем удаляется. Если от поставщиков приходят новые книги, записи о них добавляются в реестр и каталог.

При любом обращении читателя в библиотеку сначала осуществляется проверка, не является ли он нарушителем правил пользования. Нарушителем считается тот читатель, который не вернул по истечении срока какую-либо книгу. Нарушители библиотекой не обслуживаются, до тех пор не вернут книги и не заплатят штраф.

Перерегистрация читателей проходит раз в два года. Она необходима для поддержания списка читателей в актуальном состоянии. Если какой-либо читатель пропускает перерегистрацию, то по истечении полугода с момента перерегистрации его читательский билет аннулируется, сведения о нем удаляются из системы.

Система должна выдавать библиотекарям следующую справочную информацию:

- какие книги были выданы за данный промежуток времени;
- какие книги были возвращены за данный промежуток времени;
- какие книги находятся у данного читателя;
- имеется ли в наличии некоторая книга.

Вариант задания предусматривает разработку схемы базы данных, хранящей данные о читателях, каталоге книг, реестре экземпляров.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 10. Web-форум

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение Web-форума

Web-форум состоит из нескольких разделов. В каждом разделе содержатся темы, обсуждаемые его пользователями. Темы в разделе упорядочены по убыванию даты последнего ответа в тему. Каждая тема открывается заглавным сообщением и представляет собой древовидную структуру сообщений. Верхний уровень иерархии составляют сообщения, открывающие новые темы, а подуровни составляют сообщения, полученные в ответ на них и т. д.

Сообщение состоит из текста и заголовка (который может не совпадать с заголовком темы). Каждое сообщение-ответ содержит ссылку на сообщение, ответом на которое оно является. Сообщения помечены именами их авторов и двумя датами (датой добавления сообщения и датой его последнего изменения).

Начальной страницей конференции является список разделов, на которой находятся ссылки на первые страницы разделов. Количество тем в разделе может быть большим, поэтому на первой странице раздела отображается список из первых 20 сообщений темы, на второй – следующие 20 и т. д. В списке отображаются только заголовки тем, их авторы и даты последних ответов. Просматривая список, пользователь может перейти на страницу заглавного сообщения темы. Помимо текста заглавного сообщения темы на этой странице отображается список (иерархический) сообщений являющихся ответами на заглавное, ответами на ответы и т. д. С этой страницы пользователь может перейти на страницу сообщения-ответа, на которой также отображается текст сообщения и дерево ответов. На всех страницах сообщений содержатся ссылки на заглавную страницу форума, на страницу текущего форума и на страницу заглавного сообщения темы.

Просматривать страницы форума могут любые пользователи Web. Зарегистрированные пользователи, осуществляют вход в форум, указывая имя и пароль. После входа пользователь может добавить ответ, заполнив форму на странице сообщения, также он может редактировать свои сообщения (в течение двух недель с момента их создания). Еще он имеет возможность начать новую тему, заполнив форму на странице раздела.

Регистрирует новых пользователей администратор форума. При регистрации пользователь заполняет специальную форму, содержимое которой затем пересылается администратору и запоминается в базе пользователей. Администратор решает, регистрировать пользователя или нет, и отправляет свой ответ. Администратор может создавать, редактировать или удалять разделы.

Администратор управляет правами пользователей, он может назначить кого-либо из них модератором (ведущим) какого-либо раздела. У одного раздела может быть несколько ведущих. Модератор имеет право удалять любые сообщения из раздела, редактировать их, переносить темы в другие разделы. Он также может наказывать пользователей, нарушающих правила поведения в форуме, лишая на некоторое время возможности добавлять и редактировать сообщения.

Вариант задания включает в себя разработку схемы базы данных для хранения разделов, тем и сообщений форума, а также информации о зарегистрированных пользователях.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 11. Каталог ресурсов Web

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение каталога ресурсов Web

В каталоге хранится следующая информация о ресурсах: название ресурса, уникальный локатор ресурса (URL), раздел каталога, в котором содержится ресурс, список ключевых слов, краткое описание, дата последнего обновления, контактная информация.

Доступ пользователей к каталогу осуществляется при помощи браузера. Пользователи каталога могут добавлять новые ресурсы, информация о которых не была внесена ранее.

Ресурсы в каталоге классифицируются по разделам. Полный список ресурсов каждого раздела должен быть доступен пользователям. Количество ресурсов в разделе может быть большим, поэтому пользователь может выбрать количество, отображаемое на одной странице, например 25, тогда на первой странице раздела отображается список из первых 25 ресурсов, на второй – следующие 25 и т. д. Ресурсы в списке могут быть упорядочены по дате обновления или по названиям (по алфавиту).

Пользователям каталога должны быть предоставлены возможности по поиску ресурсов в каталоге. Поиск осуществляется по ключевым словам. Если пользователь не доволен

результатами поиска, он может уточнить запрос (осуществить поиск среди результатов предыдущего поиска). Должна быть возможность выдавать результаты поиска в разной форме (вывод всей информации о ресурсах или частичной). Пользователь может отсортировать результаты поиска по релевантности (соответствию ключевым словам из запроса) или по дате обновления.

Поскольку содержание ресурсов Интернет со временем изменяется необходимо следить за датой последнего обновления, периодически опрашивая Web-сайты, URL которых хранятся в каталоге.

Вариант задания включает в себя разработку схемы базы данных для хранения информации каталога.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 12. Генеалогическое дерево

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программная система поддержки генеалогических деревьев.

Система хранит сведения о персонах (ф. и. о., пол, дата рождения, дата смерти, биография) и о родственных связях между ними. Связи бывают только трех видов: "мужья-жены", "дети-родители" и "братья-сестры". Система обеспечивает возможность добавления данных о новых персонах и родственных связях, изменение введенных данных и удаление ненужных данных. Система следит за непротиворечивостью вводимых данных. Недопустимо, чтобы человек был собственным предком или потомком.

Разработанная модель должна содержать схему базы данных для хранения генеалогических деревьев.

Пользователи системы могут осуществлять поиск полезной информации по дереву:

- находить для указанного члена семьи его детей;
- находить для указанного члена семьи его родителей;
- находить для указанной персоны братьев и сестер, если таковые есть;
- получать список всех предков персоны;
- получать список всех потомков персоны;
- получать список всех родственников персоны;
- проследивать цепочку родственных связей от одной персоны до другой, если таковые есть (например, если Петр является шурином Ивана, то на запрос о родственных связях между Петром и Иваном выдается такой результат: «Петр – брат Ольги, Ольга – жена Ивана»).

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 13. Информационный киоск метро

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение информационного киоска метро.

Информационный киоск метро предоставляет пассажирам сведения о метрополитене, помогает им планировать свое передвижение под землей. В состав киоска входят следующие устройства: сенсорный дисплей, видеокамера, микрофон, кнопка тревоги, сервисная консоль. Киоск выдает информацию на нескольких языках (русском, английском, японском и др.), выбор языка осуществляется в главном меню киоска. Также в главном меню отображаются разделы информации, отображаемой киоском:

- интерактивная схема метро;
- правила пользования метрополитеном;
- исторические сведения о метрополитене в целом (с фотографиями);
- сведения о том, как доехать до вокзалов, крупных торговых центров, исторических памятников и т. п.

На интерактивной схеме отображаются все линии, их станции, переходы и станции пересадки. На схеме специально выделяется станция, на которой установлен данный киоск. Пользователь может запросить поиск маршрута по схеме, указав стартовую и финишную станции. Киоск высвечивает варианты движения на схеме (их может быть несколько), сопровождая их рассчитанным временем проезда. Пользователь может запросить подробную справку о какой-либо станции, и киоск выдаст в отдельном окне сведения об истории создания станции, фотографии, перечень туристических объектов, расположенных рядом.

Правила пользования метрополитеном представляют собой перечень положений, который может не поместиться целиком на экране.

Исторические сведения о метрополитене разбиты на страницы-экраны. Переход со страницы на страницу осуществляется нажатием на стрелки, высвеченные на экране.

Четвертый раздел представляет собой список вокзалов, крупных магазинов и т. п. Маршрут проезда высвечивается в отдельном окне, если пользователь нажимает на название интересующего его объекта.

В случае аварии, террористического акта и т. п. пассажир может оставить сообщение, нажав тревожную кнопку. Камера и микрофон записывают сообщение все время, пока кнопка нажата. Сообщение сразу передается по линии связи в отдел УВД при метрополитене.

Сервисная консоль, которая используется обслуживающим персоналом, находится в специальном отделении киоска, закрываемом на замок. Персонал может провести самодиагностику киоска, нажав кнопку диагностики. Результат отображается на дисплее.

Также есть возможность загрузить новую информацию. Для этого к консоли присоединяется носитель данных и нажимается кнопка загрузки. В ходе загрузки на дисплее отображается ход процесса. По окончании носитель данных отсоединяется.

Разработанная модель должна содержать схему базы данных для хранения схемы метро и содержимого остальных информационных разделов киоска.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 14. Турникет метро

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение встроенного процессора турникета для метрополитена

Требуется разработать средствами Rational Rose модель программного обеспечения встроенного процессора турникета для метрополитена.

При помощи турникета контролируется проход пассажиров в метро и взимается входная плата. Турникет имеет приемник карт, устройство для перекрытия доступа, таймер, три оптических датчика для определения прохода пассажира, устройство подачи звуковых сигналов, индикаторы **"Прход"** и **"Стоп"**, индикатор количества оставшихся поездок.

В начальном состоянии турникета зажат индикатор **"Стоп"**,

индикатор **"Прход"** потушен. Если один из датчиков посылает сигнал, то проход через

турникет сразу же перекрывается, и подается предупредительный звуковой сигнал. Для прохода пассажир должен поместить карту в приемник карт. Каждая карта имеет срок годности, по истечении которого она не может быть использована для прохода. Карты

бывают двух типов: с фиксированным количеством поездок и с неограниченным количеством поездок. Турникет считывает с карты данные: срок годности карты, номер карты, тип карты и количество поездок. Если данные не удается считать, или карта

просрочена, или количество поездок нулевое, то карта возвращается пассажиру, и турникет остается в исходном состоянии. Иначе с карты с фиксированным количеством поездок

списывается одна поездка, карта возвращается из приемника, индикатор **"Стоп"** гаснет,

зажигается индикатор **"Прход"**, индикатор количества оставшихся поездок высвечивает

текущее значение и пассажир может пройти через турникет. Получив от одного из датчиков сигнал, турникет ожидает время, отведенное на проход пассажира (5 секунд), после чего он

возвращается в начальное состояние. Если карта имеет неограниченное количество поездок, то ее номер запоминается, чтобы в течение пяти минут после прохода пассажира с этой

картой блокировать попытки прохода с ней через все турникеты данной станции метро. При проходе с картой такого типа индикатор количества оставшихся поездок высвечивает символ ∞ (бесконечность).

Наличие трех оптических датчиков в турникете гарантирует, что при проходе пассажира хотя бы один из них подаст сигнал (датчики невозможно перешагнуть, перепрыгнуть и т. д.). Во время прохода пассажира возможна ситуация, когда два или три датчика одновременно посылают сигналы. В этом случае принимается только первый сигнал и от момента его приема отсчитывается положенное время. Остальные сигналы игнорируются.

Турникет заносит в свою память время всех проходов. В конце рабочего дня он передает всю информацию, накопленную за день, в АСУ метрополитена.

В ходе выполнения этого варианта задания должна быть разработана схема базы данных о проходах через турникет.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 15. Игра «Тетрис»

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Игровая программа

Требуется разработать средствами Rational Rose модель игровой программы «Тетрис».

В ходе игры программа отображает прямоугольное игровое поле размером 50 x 15 клеток – "стакан", в который падают одна за другой кости. Кости состоят из 4-х клеток и бывают следующих видов:



Рис. 15.1. Виды игровых костей.

Игрок во время падения кости может сдвигать ее влево или вправо, поворачивать ее относительно центра и "уронить" ее, не дожидаясь, пока она достигнет дна. Скорость падения кости зависит от количества набранных очков (увеличивается после каждой сотни). Очки начисляются игроку за полностью заполненные горизонтальные ряды (15 очков за ряд). Падение кости прекращается, когда непосредственно под любой из ее клеток оказывается клетка ранее упавшей кости или дно "стакана". По окончании падения анализируется ситуация на игровом поле. Все образовавшиеся заполненные ряды удаляются, при этом начисляются очки. Удаление рядов может привести к изменению положения клеток костей, под которыми удалена опора, и образованию новых заполненных рядов. Например (см. рис. 15.2), после падения квадратной кости удаляется второй снизу заполненный ряд, Т-образная кость теряет опору и смещается на дно, образуя еще один заполненный ряд, который также удаляется.

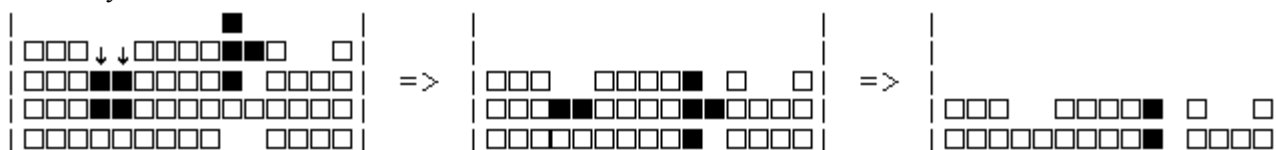


Рис. 15.2. Изменение игровой ситуации при удалении заполненных рядов.

По окончании анализа игровой ситуации случайным образом определяется тип и цвет очередной кости, которая появляется в середине верхней части "стакана" и начинает падать. Игра заканчивается, если после падения кости какая-либо ее клетка оказывается в верхнем ряду игрового поля. Если результат игрока оказывается одним из 10 лучших, программа запрашивает его имя и сохраняет запись о нем в таблице рекордов. Записи в таблице упорядочены по невозрастанию количества набранных очков. По окончании игры пользователь может начать новую или выйти из программы.

В ходе игры пользователь выйти из игры, нажав кнопку выхода, при этом можно сохранить текущее состояние игрового поля, чтобы в следующий раз начать играть в сохраненном состоянии. Можно начать игру заново, нажав соответствующую кнопку.

Для удобства игроков программу можно настроить, указав клавиши для управления падающей костью, клавишу выхода и др.

В ходе выполнения этого варианта задания должна быть разработана схема базы данных о состоянии игрового поля и таблице рекордов.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 16. Web-сайт авиакомпании

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение web-сайта авиакомпании

Коммерческий отдел авиакомпании предложил расширить свой web-сайт, добавив систему бронирования билетов, чтобы позволить пользователям:

- узнать о выполнении рейсов текущего дня;
- запросить информацию о расписании рейсов, стоимости билетов и наличии мест;

- забронировать билеты.

Постоянные клиенты, которые часто летают самолетами авиакомпании, смогут использовать также следующие функции:

- получить текущую информацию о состоянии своего личного счета (количество километров, проведенных в воздухе с начала года на данное число, премиальные очки за количество налетанных километров, которые могут быть использованы для получения поощрительного вознаграждения (бесплатного перелета) и т. д.;
- забронировать билеты более высокого класса по более низкой цене, если имеется достаточное количество премиальных очков;
- забронировать бесплатные билеты, если имеется достаточное количество премиальных очков.

Чтобы гарантировать тайну частной информации и предотвратить несанкционированное использование данных о постоянных клиентах, при доступе к личным счетам необходимо потребовать, чтобы пользователь вошел в систему, введя логин и пароль. После входа пользователь должен увидеть начальную страницу с учетом его предпочтений и привычек, почерпнутых из базы данных, хранящей информацию о перелетах постоянных клиентов. Постоянные клиенты могут оперативно обновлять сведения о себе. Новым пользователям логины и пароли выдаются при регистрации на сайте.

Чтобы сэкономить деньги, руководство компании приняло решение использовать ряд существующих систем:

- систему управления счетами, хранящую информацию о постоянных клиентах и балансе премиальных очков;
- маркетинговую базу данных, которая отслеживает данные о выполненных рейсах, тарифах, проданных билетах и др. Эти данные используются для формирования специальных уведомлений, которые включаются в ежемесячные выпуски из лицевого счета постоянных клиентов;
- базу данных наличия билетов.

Система бронирования хранит заявки клиентов. Оформляя заявку, клиент указывает: тип билета (в одну сторону или "туда и обратно"); 1 или 2 номера рейсов и 1 или 2 даты вылета (в зависимости от типа билета); класс обслуживания (v.i.p. или эконом); количество мест; признак использования премиальных очков для бесплатного перелета или повышения класса обслуживания. Клиенту высвечивается тариф и общая стоимость заказанных билетов, запрашивается подтверждение брони. После окончания оформления заявки информация передается в базу наличия билетов и количество доступных билетов уменьшается. Клиент самостоятельно выкупает забронированные билеты в какой-либо из касс авиакомпании. Когда билеты выкуплены (информация об этом приходит из маркетинговой базы данных), заявка удаляется.

Клиент может аннулировать заявку не позднее трех суток до вылета, при этом в БД наличия билетов делаются соответствующие изменения.

В ходе выполнения этого варианта задания должна быть разработана схема базы данных клиентских заявок, а также логинов и паролей пользователей.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 17. Система складского учета

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программная система складского учета

На продуктовом складе для каждого товара фиксируется место хранения (определенная полка), количество товара и его наименование. Разные товары имеют разные единицы измерения: штуки, килограммы, коробки, бутылки и др. Система складского учета должна обеспечивать добавление информации о новом товаре, изменение или удаление информации об имеющемся товаре, хранение (добавление, изменение и удаление) информации о поставщиках и покупателях, включающей в себя название фирмы, ее адрес и телефон. В системе учитывается приход товаров от поставщиков. В каждом приходе товаров могут содержаться несколько позиций, в каждой позиции указываются наименование товара и его количество. После оформления прихода товара в системе количество товара в инвентаризационной описи соответственно увеличивается.

Товар со склада отпускается покупателям по расходным накладным. В каждой накладной

могут содержаться несколько позиций, в каждой позиции указываются наименование товара и его количество. После оформления расхода товара в системе количество товара в инвентаризационной описи соответственно уменьшается.

Система складского учета по требованию пользователя формирует и выдает на печать следующую справочную информацию:

- список всех товаров;
- инвентаризационную опись товаров, имеющихся в наличии;
- список товаров, количество которых необходимо пополнить;
- список товаров, поставляемых данным поставщиком;
- все позиции в каком-либо приходе товара;
- все позиции в какой-либо расходной накладной.

Система осуществляет поиск информации о клиенте или поставщике по части названия фирмы. Это необходимо, чтобы работники склада могли связаться с фирмой по какому-либо вопросу.

В ходе выполнения этого варианта задания должна быть разработана схема базы данных, хранящей информацию о товарах, приходах и расходах товара, поставщиках и клиентах.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 18. Система поддержки составления расписания занятий

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Система поддержки составления расписания занятий

Система обеспечивает составление расписания некоторого учебного заведения, внесение в него изменений, выдачу полного расписания и дополнительной информации (например, по итоговому расписанию составляется расписание указанной группы или указанного преподавателя на заданный день или неделю).

В расписании фиксируются время и место проведения занятия, предмет и преподаватель, проводящий занятие, а также номер группы, для которой это занятие проводится. Некоторые занятия проводятся для нескольких групп: потока или всего курса.

Расписание не должно содержать коллизий (например, разные занятия не должны пересекаться друг с другом по месту и времени их проведения, один преподаватель не может вести одновременно два разных занятия, в одно и то же время, у одной и той же группы не допускается одновременно два различных занятия и т. д.).

Система по требованию пользователя должна осуществлять поиск свободных аудиторий на заданную дату и время.

При работе над этим вариантом задания необходимо разработать схему базы о расписании, курсах, преподавателях.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 19. Телефон

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение встроенного микропроцессора телефона

Требуется разработать средствами Rational Rose модель программного обеспечения встроенного микропроцессора для аппарата учрежденческой телефонной сети.

Аппарат подключен к линии связи, ведущей к мини-АТС. В его задачу входит прием и передача сигналов (в том числе и голосовых данных) от мини-АТС. Аппарат имеет кнопочную панель управления, соединение с линией сети, экран для отображения набираемых номеров, звонок и трубку, в которую встроены микрофон и громкоговоритель.

В начальном состоянии трубка телефона повешена, телефон не реагирует на нажатия кнопок. Пользователь телефона, желающий сделать звонок, снимает трубку. Телефон подает на АТС сигнал "**Трубка**". При получении ответного сигнала "**Тон**" от АТС телефон воспроизводит звуковой тон "**Готов**" (длинный непрекращающийся гудок) в трубку. При получении сигнала "**Занято**" (посылается если АТС не может сейчас обслужить абонента) в трубке воспроизводится тон "**Занято**" (частые короткие гудки).

Пользователь, слыша в трубке тон "**Готов**", набирает трехзначный номер. Номер может быть набран при помощи кнопок с цифрами или нажатием на специальную кнопку "**#**". При нажатии на кнопку с цифрой соответствующий ей сигнал "**Цифра**" передается АТС. Нажатия на кнопки с цифрами после третьего игнорируются. Во время набора номера

введенные цифры отображаются на экране. Последний полностью набранный номер запоминается в памяти аппарата для того, чтобы можно было его воспроизвести при нажатии на кнопку **"#"**. При нажатии на эту кнопку номер из памяти аппарата высвечивается на экране, и АТС передается последовательность из трех сигналов **"Цифра"**. В ответ на набранный номер от АТС приходит либо сигнал **"Занято"** (если вызываемый абонент занят), либо сигнал **"Вызов"**. При получении сигнала **"Вызов"** телефон воспроизводит в трубку длинные гудки до того момента, когда АТС осуществит коммутацию и передаст сигнал **"Данные"**.

Телефонный громкоговоритель воспроизводит данные, передаваемые с сигналом. Ответ пользователя воспринимается микрофоном трубки, преобразуется в сигнал **"Данные"** и передается АТС. Обмен данными прерывается, если повешена трубка одного из телефонов, участвующих в обмене. О том, что трубку повесил вызываемый абонент, сообщает сигнал **"Занято"**, посылаемый АТС.

Получив сигнал **"Занято"** телефон ожидает, когда пользователь повесит трубку, игнорируя нажатия кнопок и т. п.

После того, как трубка аппарата была повешена, телефон посылает АТС сигнал **"Конец"**, и переходит в начальное состояние. Сеанс завершается.

В начальном состоянии телефон может получить от АТС сигнал **"Вызов"**, при этом его звонок начинает звонить. Пользователь, принимая вызов, поднимает трубку, при этом АТС получает сигнал **"Трубка"**, осуществляет коммутацию с вызывающим абонентом и начинает передачу голосовых данных. Завершение сеанса такое же, как ранее описанное.

Если вызываемый абонент не подходит к телефону, то вызывающий абонент может, не дождавшись, повесить трубку. Его телефон в этом случае посылает АТС сигнал **"Конец"** и завершает сеанс. Телефон вызываемого абонента принимает сигнал **"Сброс"**, перестает звонить и переходит в начальное состояние.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 20. Игра «Пасьянс-косынка»

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Игровая программа

Требуется разработать средствами Rational Rose модель игровой программы "Пасьянс-косынка".

В игре участвует колода из 54 игровых карт. Устанавливается следующее старшинство (по возрастанию): туз, 2, 3, ..., 10, валет, дама, король. В колоде четыре масти: черные (пики, трефы) и красные (бубны, червы). В начале игры карты располагаются в колоде случайным образом, затем выкладываются на игровое поле. В поле располагаются семь стопок (в первой – одна, во второй – две, ..., в седьмой – семь карт), дом, состоящий из четырех столбцов, и не розданная часть колоды. Каждая стопка состоит из открытой и закрытой части. В начале игры в каждой стопке открыта лишь последняя карта. В не розданной колоде открыта верхняя карта.

Цель игрока состоит в том, чтобы сложить в столбцах дома четыре масти карт по порядку старшинства (от туза до короля). Для этого он может делать следующие ходы с открытыми картами:

- поместить туза в пустой столбец дома, если туз является последним в стопке или верхним в открытой части колоды;
- поместить последнюю карту стопки или верхнюю карту открытой части колоды в дом, если она подходит по масти и старшинству (например, 3♠ на 2♠);
- поместить последнюю карту стопки или верхнюю карту открытой части колоды или верхнюю карту столбца дома в другую стопку так, чтобы соблюдался порядок – соседние карты имеют масти разного цвета и расположены подряд по убыванию старшинства (например, Д♠ переложить на К♥);
- сделать такой же ход с несколькими подряд идущими картами какой-либо стопки, включая последнюю(!) (например, 10♠, 9♥, 8♠, 7♦ переложить на В♦ из другой стопки);
- положить короля или несколько подряд идущих начинающих с короля карт из стопки, включая последнюю(!), в начало пустой стопки.

Помимо указанных ходов пользователь может:

- открыть последнюю закрытую карту стопки, если ее открытая часть пуста;
- открыть закрытую верхнюю карту колоды и положить ее сверху открытой части колоды;
- повторно закрыть колоду, если она вся была открыта, при этом порядок карт в колоде сохраняется.

Любое последнее действие пользователя может быть им отменено. Неправильные ходы не допускаются. Корректное состояние игры должно восстанавливаться после неверных ходов. Игра заканчивается, если нельзя сделать ни одного из указанных ходов, либо если все карты оказались в доме. В ходе игры ведется подсчет очков:

- за перемещение карты в дом +10 очков;
- за возврат карты из дома в стопку -15 очков;
- за перемещение карты из колоды в стопку +5 очков;
- за открытие карты в стопке +5 очков;
- за каждый повторный просмотр колоды -100 очков;
- при отмене пользователем последнего действия начисленные очки (в плюс или в минус) снимаются.

По окончании игры пользователь может разложить следующий пасьянс, при этом набранные очки сохраняются. В ходе игры пользователь может нажать на кнопку выхода. Если результат игрока оказывается одним из 10 лучших, программа запрашивает его имя и сохраняет запись о нем в таблице рекордов. Записи в таблице упорядочены по невозрастанию количества набранных очков. Перед выходом можно сохранить состояние игрового поля, чтобы в следующий раз начать играть в сохраненном состоянии.

В любой момент можно начать игру заново, нажав соответствующую кнопку, при этом все набранные очки сгорают.

В ходе выполнения этого варианта задания должна быть разработана схема базы данных о состоянии игрового поля и таблице рекордов.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 21. Система начисления зарплаты

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение системы начисления зарплаты

Перед информационной службой компании поставлена задача создания новой системы начисления зарплаты взамен морально устаревшей существующей системы. Новая система должна предоставлять служащим возможность записывать электронным способом информацию из карточки учета рабочего времени и автоматически формировать чеки на оплату, учитывающие количество отработанных часов и общий объем продаж (для служащих, получающих комиссионное вознаграждение).

Новая система должна предоставлять служащим возможность вводить информацию об отработанном времени, вводить заказы на поставку, изменять свои параметры (такие, как способ оплаты за работу), и формировать различные отчеты. Система должна работать на персональных компьютерах служащих всей компании. В целях обеспечения безопасности и аудита служащие должны иметь возможность доступа и редактирования только своих собственных карточек учета рабочего времени и заказов на поставку.

В системе должна храниться информация обо всех служащих компании в различных странах.

Система должна обеспечивать правильную и своевременную оплату работы каждого служащего в соответствии с указанным им способом. Компания из соображений экономии расходов желает сохранить без изменений одну из существующих баз данных (БД управления проектами), которая содержит всю информацию относительно проектов и тарифов. БД управления проектами функционирует в среде DB2 на мейнфрейме IBM. Новая система может читать данные из БД управления проектами, но не может обновлять их.

Некоторые служащие получают почасовую зарплату. Она начисляется на основе карточек учета рабочего времени, каждая из которых содержит дату и количество часов, отработанных в соответствии с конкретным тарифом. Если какой-либо служащий отработал в день более 8 часов, сверхурочное время оплачивается с коэффициентом 1.5. Служащие-почасовики получают зарплату каждую пятницу.

Некоторые служащие получают фиксированный оклад, однако они тоже представляют свои карточки учета рабочего времени. Благодаря этому система может вести учет количества

часов, отработанных в соответствии с конкретными тарифами. Такие служащие получают зарплату в последний рабочий день месяца.

Некоторые из служащих с фиксированным окладом также получают комиссионное вознаграждение, учитывающее объем продаж. Они представляют заказы на поставку, отражающие дату и объем продаж. Процент комиссионного вознаграждения определяется индивидуально для каждого служащего и может составлять 10%, 15%, 25% или 35%.

Одной из наиболее часто используемых возможностей новой системы является формирование различных отчетов: запросить количество отработанных часов, суммарную зарплату, оставшееся время отпуска и т.д.

Служащие могут выбирать способ оплаты за работу. Они могут получать свои чеки на оплату по почте, на счет в банке или на руки в офисе.

Администратор системы ведет информацию о служащих. В его обязанности входит ввод данных о новых служащих, удаление данных и изменение любой информации о служащем, такой, как имя, адрес и способ оплаты, а также формирование различных отчетов для руководства.

Приложение начисления зарплаты запускается автоматически каждую пятницу и в последний рабочий день месяца, рассчитывая в эти дни зарплату соответствующих служащих.

Начисление зарплаты должно производиться автоматически, без ручного вмешательства.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 22. Система управления лифтами

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения. Программное обеспечение системы управления лифтами

В 100-этажном здании для перемещения между этажами жильцов и посетителей используется система из 10-ти лифтов. Каждый лифт состоит из шахты, кабины и мотора, приводящего кабину в движение. Внутри шахт на каждом этаже находятся датчики прибытия кабины на этаж. В кабине находятся следующие устройства:

- кнопки назначения (по одной на этаж), с помощью которых пассажиры указывают нужные им этажи;
- кнопка "СТОП", препятствующая закрыванию дверей;
- индикатор текущего этажа, отображающего этаж, на котором остановилась или мимо которого проезжает кабина;
- индикатор направления, в котором движется или будет двигаться кабина;
- датчик перегрузки;
- индикатор перегрузки, загорающийся при переполнении кабины;
- автоматически открывающиеся и закрывающиеся двери.

На этажах кроме первого и последнего расположены две кнопки вызова (вверх и вниз, на первом – только вверх, на последнем – только вниз), а также возле каждой лифтовой шахты находятся индикаторы текущего этажа и направления движения кабины. На первом этаже находится переключатель аварийного режима, при переключении которого все кабины должны спуститься на первый этаж и открыть двери. При обратном переключении после спуска всех кабин лифты переходят в обычный режим работы.

Все лифты управляются единой программной системой. Управление должно обеспечить доставку пассажиров на нужный им этаж. Например, поднимающаяся кабина не должна двигаться вниз, до тех пор, пока не остановится на всех назначенных пассажирами этажах. Аналогично, опускающаяся кабина не должна двигаться вверх, пока не доставит всех желающих спуститься. Движущиеся кабины (пустые или полные) должны останавливаться на промежуточных этажах, забирая попутных пассажиров. Кабина должна открыть двери, ждать 15 секунд для входа/выхода пассажиров, после чего закрыть двери. При переполнении кабины должен загораться индикатор перегрузки, перегруженная кабина не должна закрывать двери и приходить в движение. Нажатие на кнопку "СТОП", пока кабина неподвижна, должно вызывать открытие дверей, 15-тисекундное ожидание и закрытие дверей. В кабине, пришедшей в движение, нажатие на кнопку "СТОП" должно игнорироваться. Система должна принять нужные пассажирам этажи, реагируя на нажатия кнопок назначения. О принятии назначения сигнализирует подсветка кнопки. Когда назначение выполнено, подсветка выключается. Если вошедшие пассажиры назначают этажи в направлении, не совпадающем с текущим, такие назначения должны игнорироваться. Для

экономии энергии остановившиеся кабины без пассажиров должны быть неподвижны, пока нет вызовов.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 23. Система для ввода информации при приеме сотрудника на работу

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного

обеспечения. Программное обеспечение для приема сотрудника на работу

Подразделение/кафедра выбирается путем позиционирования на определенной (нужной) строке. Подразделения меняются сравнительно часто и поэтому их названия и коды хранятся в соответствующих справочниках.

Должности также выбираются в соответствии со штатным расписанием. Если соответствующие должности уже заняты, то ввод не может быть осуществлен.

Каждому сотруднику в соответствии с имеющимися ограничениями должен быть присвоен тарифный разряд.

Наряду с другими сведениями, вводится информация о знании иностранных языков. Языки выбираются из списка. Выбор может быть множественным (т.е. сотрудник может владеть более чем одним языком). Все выбранные позиции должны быть видны; пользователь может корректировать свой выбор перед тем, как окончательно занести данные в БД. Кроме названия языка, фиксируется еще и степень владения языком.

Запрещается принимать на работу лиц пенсионного возраста.

При приеме на преподавательскую должность образование должно быть высшим.

При приеме на должность выше ассистента научно-педагогический стаж должен быть больше 3 лет. Научно-педагогический стаж не может быть больше общего стажа.

После занесения всей информации о сотруднике в БД каждому сотруднику автоматически присваивается табельный номер.

[К списку вариантов](#)

* * *

Вариант 24. Служба занятости в рамках вуза

Тема: Объектно-ориентированный анализ и проектирование программного обеспечения системы службы занятости

Система предназначена для того, чтобы помочь студенту устроиться на работу уже в процессе его обучения в вузе. Подав заявление в систему, студент становится ее клиентом и начинает обслуживаться на протяжении всего обучения в вузе. Заявление представляет собой анкету. Система предлагает профессиональные (основанные на изучаемых предметах), психологические тестирования, проводимые регулярно (раз в семестр (полгода)). Особое внимание уделяется обучению студента, по итогам успеваемости составляются экспертные оценки. На основе собранной информации составляется резюме, представляющее собой полную характеристику человека. Это резюме отсылается всем организациям, имеющим необходимые вакансии.

Основным назначением системы является автоматизация ввода и хранения отчетных данных по студентам, составления характеристик и резюме, поиска вакансий в фирмах. Система позволяет изменять, дополнять, вести поиск и просмотр информации о студентах, накладывать ограничения доступа к системе, хранить списки студентов, закончивших обучение, в виде архива, контролировать выдачу студенту заданий на курсовые работы и проекты, связывать институт с фирмами, заинтересованными в поиске сотрудников. Данная система также может быть использована для составления отдельных списков групп, печати зачетных ведомостей, печати полной базы данных и для статистики.

Система состоит из четырех подсистем:

- контроля успеваемости студентов;
- профессиональных и психологических тестов;
- обработки запросов, определения категорий полномочий пользователей;
- экспертных оценок.

Подсистема контроля успеваемости студентов отвечает за статистическую отчетность по успеваемости отдельного студента, группы или целого факультета, а также за хранение и правильность ее ввода.

Входными данными подсистемы являются: оценки, даты сдачи экзаменов, имена студентов, номера групп, факультет. На выходе подсистема выдает обработанные данные: средний балл

по студенту, группе или факультету, процентное соотношение оценок у студента в группе или на факультете, имена и количество стипендиатов в группе или на факультете. Подсистема "Контроль успеваемости студентов" может функционировать отдельно от всей системы, что дает возможность установить и использовать ее независимо, если это необходимо.