
第8章：对象图

* CHANGEDESIGNSTUDIO V3.0

* COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED
* REQUIRES IE4.0+ -- 800*600+ -- MICROMEDIA FLASH/5 PLUGIN
* ALL RIGHTS RESERVED. * SITE JURGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE

本章内容

- 对象与类的关系
- 如何阅读对象图
- 如何绘制对象图
- 对象图应用说明



* COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED
* RESOURCES 164.0+ -- 800+600+ -- MICROMEDIA FLASH/5 PLUGIN
* WEBSITE CHARGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



本章内容

- 对象与类的关系
- 如何阅读对象图
- 如何绘制对象图
- 对象图应用说明



对象和对象图的概念

- 对象代表一个单独的、可确认的物体、单元或实体，它可以是具体的也可以是抽象的，在问题领域里有确切定义的角色。换句话说，对象是边界非常清楚的任何事物。
- “类的实例”和“对象”是等价的术语。
- 对象图用来展示系统在某个特定瞬间的对象、关系和属性值，它是系统运行时的一个快照。
- 没有专门的对象图，可以在协作图中表示对象。

对象的特性

- 状态

对象的所有属性（通常是静态的）和这些属性的当前值（通常是动态的）。

- 行为

一个对象根据它的状态改变和消息传送所采取的行动和所做出的反应。

- 标识

将一个对象与其它所有对象区分开来，我们通常会给它起一个“标识”，就是对象名。

p1:Point

x=1

y=5

对象 VS 类

- 对象是一个存在于时间和空间中的具体实体，而类仅代表一个抽象，抽象出对象的“本质”。
- 类是共享一个公用结构和一个公共行为对象集合。
- 类是静态的，对象是动态的；类是一般化，对象是个性化；类是定义，对象是实例；类是抽象、对象是具体。

本章内容

- 对象与类的关系
- 如何阅读对象图
- 如何绘制对象图
- 对象图应用说明



* COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED
* REQUIRES IE4.0+ -- 800*600+ -- MICROMEDIA FLASH/5 PLUGIN
* ALL RIGHTS RESERVED. ALL SITE IMAGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



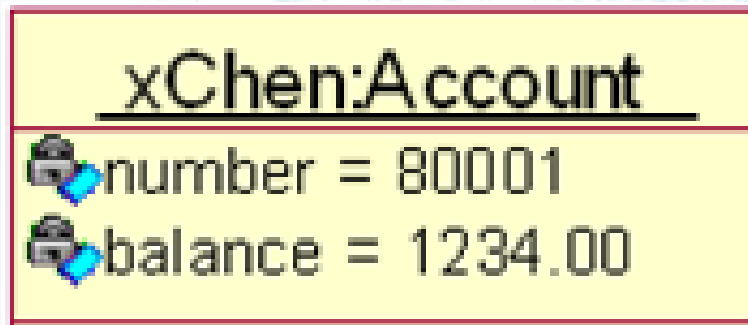
对象图的表示法

- 对象名

格式是“对象名：类名”，这两个部分是可选的，但如果是包含了类名，则必须加上“：”，另外为了和类名区分，还必须加上下划线。

- 属性

在属性的后面列出其值。



- 方法

在对象图中很少绘制出方法栏。

阅读对象图

- 步骤
 - 首先找出所有的类，即在“：”之后的名称
 - 通过对象的名字来了解其含义
 - 按类来归纳属性，然后再通过关联来确定含义

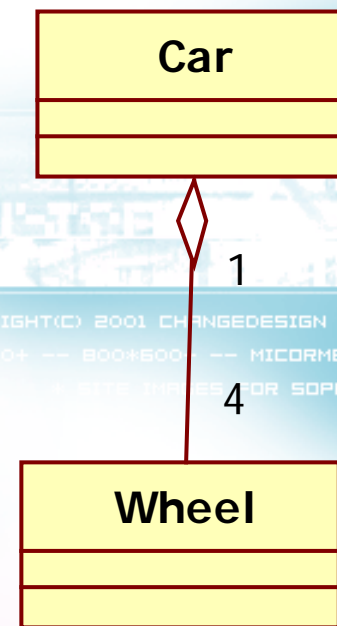
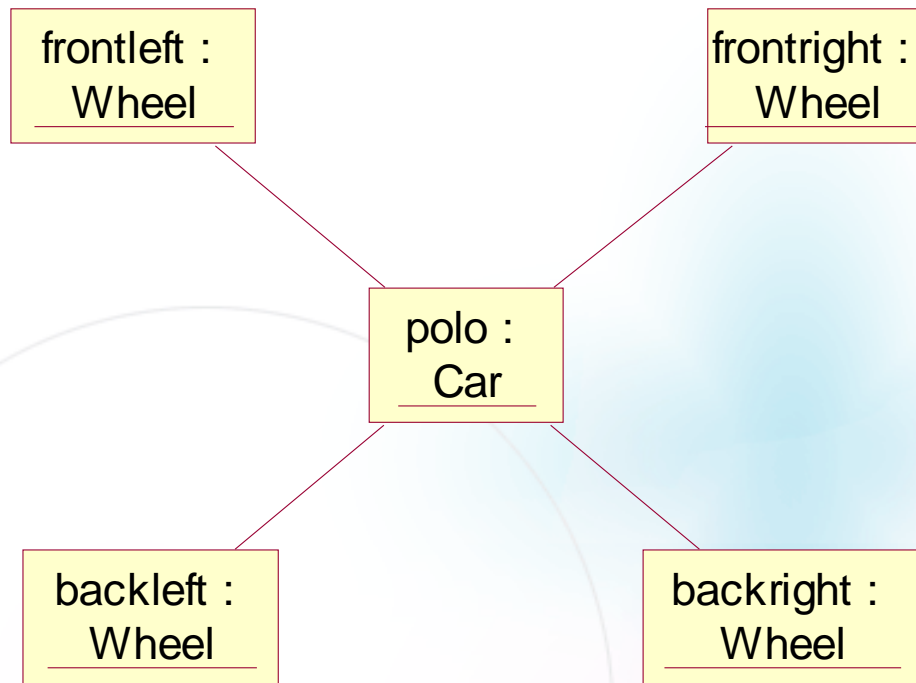
* CHANGEDESIGNSTUDIO V1.0

* COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED

* RESOURCES 164.0+ -- 800+600+ -- MICROMEDIA FLASH/5 PLUGIN

* WEBSITE: WWW.CHANGEDESIGN.COM SITE JURGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE

对象图举例



本章内容

- 对象与类的关系
- 如何阅读对象图
- 如何绘制对象图
- 对象图应用说明



* COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED
* REQUIRES IE4.0+ -- 800*600+ -- MICROMEDIA FLASH/5 PLUGIN
* SPECIAL THANKS TO SITE JURGERS FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



绘制对象图的过程

- 先找出类和对象，通常类在“class”、“new”、“implements”等关键字之后的，而对象名则通常是在类名之后的
- 然后对其进行细化的关联分析，绘制出相应的对象图

* CHANGEDESIGNSTUDIO V2.0

* COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED
* RESOURCES 164.0+ -- 800+600+ -- MICROMEDIA FLASH/5 PLUGIN
* WEBSITE: WWW.CHANGEDESIGN.COM WEBSITE PURCHASE FOR S0PHOTO AND TONYSTONE



本章内容

- 对象与类的关系
- 如何阅读对象图
- 如何绘制对象图
- 对象图应用说明



* COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED
* REQUIRES IE4.0+ -- 800+600+ -- MICROMEDIA FLASH/5 PLUGIN
* WEBSITE PURCHASES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE



对象图应用说明

- 论证类模型的设计

当设计了类模型时，可以通过对象图来模拟出一个运行时的状态，这样就可以研究在运行时设计的合理性。同时，也可以作为开发人员讨论的一个基础。

- 分析和说明源代码

由于类图只是展示了程序的静态类结构，通过类图看懂代码的意图是很困难的。在分析源代码时，可以通过对象图来细化分析。而对于开发人员，对于逻辑较复杂的类交互时，可以考虑画出一些对象图来做补充说明。

本章内容回顾

- 对象的概念、特征及其与类关系
- 对象图的概念
- 对象图的阅读方法
- 对象图的绘制技巧
- 对象图的适用场景



* COPYRIGHT(C) 2001 CHANGEDESIGN ALL RIGHT RESERVED
* RESOURCES 164.0+ -- 800+600+ -- MICROMEDIA FLASH/5 PLUGIN
* WEBSITE: WWW.CHANGEDESIGN.COM * SITE JARGES FOR SOPHOTO AND TONYSTONE

