

Unified Modeling Language (UML)

1

1

Introduzione



- UML nasce come *standard aperto* dalla collaborazione fra tre dei massimi esperti di OOA: **Grady Booch**, **Ivar Jacobson** e **Jim Rumbaugh** (*i tres amigos*), ed è inteso come sintesi dei molti metodi attualmente usati
- È stato accettato da molti altri esperti del settore, tra cui Coad, Yourdon e Odell, e da tutte le grandi compagnie dell'informatica (tra cui Compaq-Digital, Ericsson, Hewlett-Packard, IBM, Microsoft, Rational Software, ...)
- E' uno **standard dell'OMG** dal 1997
- Esistono potenti strumenti **CASE** per UML. Da un modello UML è possibile generare automaticamente lo "scheletro" del codice di un sistema (le strutture dati complete e i prototipi delle funzioni)
- Microsoft** ha adottato UML come linguaggio standard per la sua libreria di componenti

2

UML ...

- è un **linguaggio**, non un **metodo** (come quelli di Yourdon e DeMarco, o di Rumbaugh o Jacobson)
- definisce una notazione standard, basata su un **metamodello** integrato degli “oggetti” che compongono un sistema software
- non prescrive una sequenza di processo, cioè non dice “prima bisogna fare questa attività, poi quest’altra”
- quindi può essere (ed è) utilizzato da persone e gruppi che seguono metodi diversi (è “indipendente dai metodi ”)
- è un linguaggio non proprietario, standard; i suoi autori non hanno il copyright su UML
- la versione diventata standard OMG ha ricevuto i contributi di molti altri metodologi e delle più importanti società di software mondiali
- la sua **evoluzione** è a carico dell’OMG, e soggetta a procedure ben definite per ogni cambiamento. Versione attuale: 2.5 (2013)

3

Generalità

- UML fornisce i costrutti per le seguenti fasi dello sviluppo dei sistemi software:
 - ⇒ Analisi dei requisiti tramite i casi d’uso
 - ⇒ Analisi e progetto OO
 - ⇒ Modellazione dei componenti
 - ⇒ Modellazione della struttura e della configurazione
- Il **modello OOA/OOD** viene espresso tramite dei **diagrammi** grafici
- Ogni entità del modello può comparire in uno o più diagrammi, che ne rappresentano una proiezione
- A ogni entità si possono anche associare vari tipi di documentazione testuale
- Nei vari diagrammi, tutti i concetti e le entità che presentano similitudini sono espressi con la medesima notazione

4

Diagramma vs. modello

In UML c'è distinzione fra i concetti di modello e di diagramma:

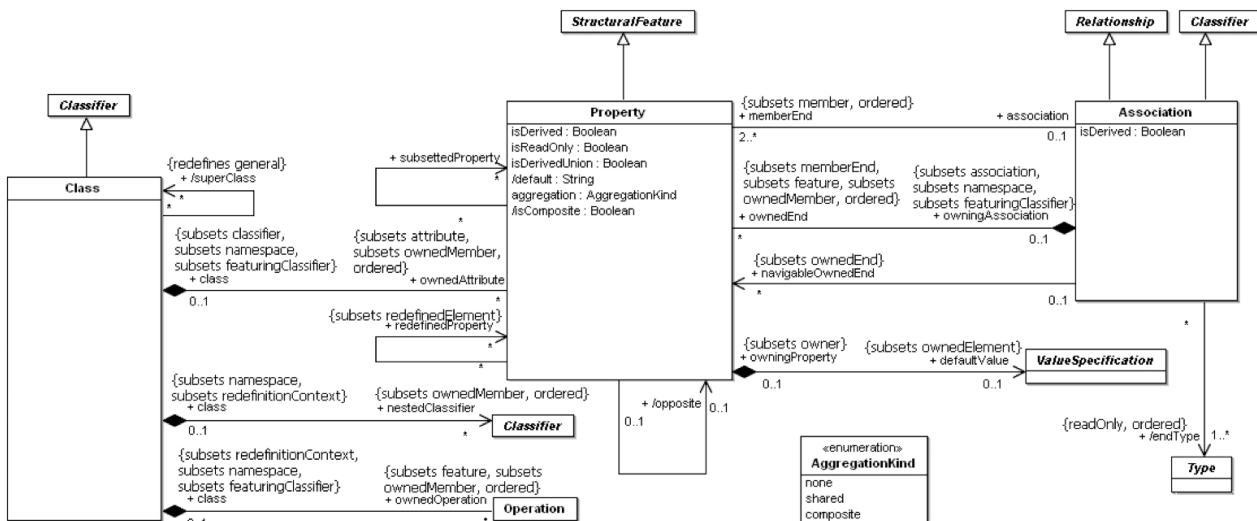
- Un **modello** contiene elementi di informazione circa il sistema sotto osservazione
- Un **diagramma** è una particolare visualizzazione di alcuni tipi di elementi di un modello

Un certo elemento può comparire in più diagrammi ma è univoca la sua definizione all'interno del modello

5

Il metamodello di UML

Una piccola porzione del metamodello UML 2 ...



6

2

La struttura di UML

□ La struttura di UML è composta da:

⇒ **costituenti fondamentali**: gli elementi di base

- **entità**
- **relazioni**
- **diagrammi**

⇒ **meccanismi comuni**: tecniche comuni per raggiungere specifici obiettivi

- specifiche
- ornamenti
- distinzioni comuni
- meccanismi di estendibilità

⇒ **architettura**: l'espressione dell'architettura del sistema

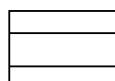
7

Entità

Sono gli elementi di modellazione

Strutture:

- Classe



- Interfaccia



- Collaborazione



- Caso d'uso



- Componente

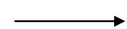


- Nodo

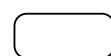


Comportamenti:

- Interazione

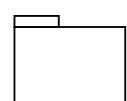


- Stato



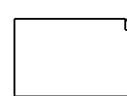
Raggruppamenti:

- Package



Informazioni:

- Annotazione



8

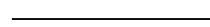
Relazioni

Legano tra loro le entità

- Dipendenza



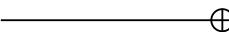
- Associazione



- Aggregazione



- Contenimento



- Generalizzazione



- Realizzazione



- Composizione



9

Diagrammi

Sono viste sul modello UML

Statici:

- Diagramma delle classi
- Diagramma degli oggetti
- Diagramma dei package
- Diagramma dei componenti
- Diagramma di deployment
- Diagramma delle strutture composite

Dinamici:

- Diagramma dei casi d'uso
- Diagramma degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
 - ✓ Diagramma di sequenza
 - ✓ Diagramma di comunicazione
 - ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
 - ✓ Diagramma dei tempi

10

Diagrammi

Sono **Statici:** descrive la struttura dati degli oggetti del sistema e le loro relazioni; è il diagramma più importante, da cui si può generare il codice

- Diagramma delle classi
- Diagramma degli oggetti
- Diagramma dei package
- Diagramma dei componenti
- Diagramma di deployment
- Diagramma delle strutture composite
- Diagramma dei casi d'uso
- Diagramma degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
 - ✓ Diagramma di sequenza
 - ✓ Diagramma di comunicazione
 - ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
 - ✓ Diagramma dei tempi

11

Diagrammi

Sono viste sul modello UML

Statici:

- Diagramma delle classi
- Diagramma degli oggetti
- Diagramma dei package
- Diagramma dei componenti
- Diagramma di deployment
- Diagramma delle strutture composite

mostra un insieme di oggetti di interesse e le loro relazioni

Diagramma dei casi d'uso

- Diagramma degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
 - ✓ Diagramma di sequenza
 - ✓ Diagramma di comunicazione
 - ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
 - ✓ Diagramma dei tempi

12

Diagrammi

Sono viste sul modello UML

Statici:

- Diagramma delle classi
- Diagramma degli oggetti
- Diagramma dei package
- Diagramma dei componenti
- Diagramma di deployment
- Diagramma delle strutture composite

Dinamici:

- mostra i package e le loro relazioni di dipendenza, contenimento e specializzazione
- a dei casi d'uso
- a degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
 - ✓ Diagramma di sequenza
 - ✓ Diagramma di comunicazione
 - ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
 - ✓ Diagramma dei tempi

13

Diagrammi

Sono viste sul modello UML

Statici:

- Diagramma delle classi
- Diagramma degli oggetti
- Diagramma dei package
- Diagramma dei componenti
- Diagramma di deployment
- Diagramma delle strutture composite

Dinamici:

- descrive l'architettura software del sistema
- a degli stati
- a di attività
- Diagramma di interazione
 - ✓ Diagramma di sequenza
 - ✓ Diagramma di comunicazione
 - ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
 - ✓ Diagramma dei tempi

14

Diagrammi

Sono viste sul modello UML

Statici:

- Diagramma delle classi
- Diagramma degli oggetti
- Diagramma dei package
- Diagramma dei componenti
- Diagramma di deployment
- Diagramma delle strutture composite

Dinamici:

- Diagramma dei casi d'uso
- Diagramma degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
- ✓ Diagramma di sequenza
- ✓ Diagramma di comunicazione
- ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
- ✓ Diagramma dei tempi

describe la struttura del sistema hardware e l'allocazione dei vari moduli software

15

Diagrammi

Sono viste sul modello UML

Statici:

- Diagramma delle classi
- Diagramma degli oggetti
- Diagramma dei package
- Diagramma dei componenti
- Diagramma di deployment
- Diagramma delle strutture composite

Dinamici:

- Diagramma dei casi d'uso
- Diagramma degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
- Diagramma di sequenza
- ✓ Diagramma di comunicazione
- ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
- ✓ Diagramma dei tempi

mostra la struttura interna di classificatori strutturati

16

Diagrammi

Statici:

- Diagramma delle classi
- Diagramma degli oggetti
- Diagramma dei package
- Diagramma dei componenti
- Diagramma di deployment
- Diagramma delle strutture composite

elenca i casi d'uso del sistema e le loro relazioni

UML

Dinamici:

- Diagramma dei casi d'uso
- Diagramma degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
 - ✓ Diagramma di sequenza
 - ✓ Diagramma di comunicazione
 - ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
 - ✓ Diagramma dei tempi

17

Diagrammi

Sono viste sul modello UML

Statici:

- Diagramma degli automi di Harel per descrivere gli stati degli oggetti di una classe
- Diagramma degli oggetti
- Diagramma dei package
- Diagramma dei componenti
- Diagramma di deployment
- Diagramma delle strutture composite

usa la notazione degli automi di Harel per descrivere gli stati degli oggetti di una classe

Dinamici:

- Diagramma dei casi d'uso
- Diagramma degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
 - ✓ Diagramma di sequenza
 - ✓ Diagramma di comunicazione
 - ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
 - ✓ Diagramma dei tempi

18

Diagrammi

Sono viste sul modello UML

Statici:

- Diagramma delle classi
- Diagramma dei componenti
- Diagramma dei package
- Diagramma delle strutture composite
- Diagramma di deployment
- Diagramma delle sequenze
- Diagramma degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
- ✓ Diagramma di sequenza
- ✓ Diagramma di comunicazione
- ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
- ✓ Diagramma dei tempi

Dinamici:

- Diagramma dei casi d'uso
- Diagramma degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
- ✓ Diagramma di sequenza
- ✓ Diagramma di comunicazione
- ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
- ✓ Diagramma dei tempi

19

Diagrammi

Sono viste sul modello UML

Statici:

- Diagramma delle classi
- Diagramma dei componenti
- Diagramma dei package
- Diagramma delle strutture composite
- Diagramma di deployment
- Diagramma delle sequenze
- Diagramma degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
- ✓ Diagramma di sequenza
- ✓ Diagramma di comunicazione
- ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
- ✓ Diagramma dei tempi

Dinamici:

- Diagramma dei casi d'uso
- Diagramma degli stati
- Diagramma di attività
- Diagramma di interazione
- ✓ Diagramma di sequenza
- ✓ Diagramma di comunicazione
- ✓ Diagramma di sintesi dell'interazione
- ✓ Diagramma dei tempi

20

Specifiche

- Sono la descrizione testuale della semantica di un elemento



Caso d'uso: "APRI CONTO CORRENTE BANCARIO"

Scenario base:

- 1 il cliente si presenta in banca per aprire un nuovo c/c
- 2 l'addetto riceve il cliente e fornisce spiegazioni
- 3 se il cliente accetta fornisce i propri dati
- 4 l'addetto verifica se il cliente è censito in anagrafica
- 5 l'addetto crea il nuovo conto corrente
- 6 l'addetto segnala il numero di conto al cliente

Varianti:

- 3(a) se il cliente non accetta il caso d'uso termina
- 3(b) se il conto va intestato a più persone vanno forniti i dati di tutte
- 4(a) se il cliente (o uno dei diversi intestatari) non è censito l'addetto provvede a registrarlo, richiede al cliente la firma dello specimen e ne effettua la memorizzazione via scanner

21

Ornamenti

- Rendono visibili gli aspetti particolari della specifica dell'elemento



Finestra
{autore = Smith}

+dimensioni: Rettangolo=(100,100)
#visible: Booleano=falso
+dimensioniPredefinite: Rettangolo

+crea()
+nascondi()

22

Distinzioni comuni

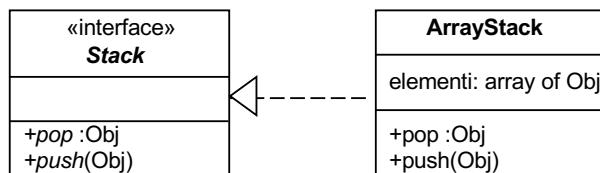
□ Classificatore/istanza

- ⇒ Separa la nozione astratta di un'entità dalle sue concrete istanze
- ⇒ Un'istanza ha di solito la stessa forma del classificatore, ma con il nome sottolineato



□ Interfaccia/implementazione

- ⇒ Separa “cosa” un oggetto fa da “come” lo fa
- ⇒ Un’interfaccia definisce un contratto che ciascuna sua implementazione garantisce di rispettare

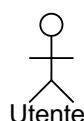


23

Meccanismi di estendibilità

- Uno **stereotipo** rappresenta una variazione di un elemento di modellazione esistente, con la stessa forma ma diverso scopo. Permette quindi di introdurre nuovi elementi di modellazione a partire da quelli esistenti
 - ⇒ predefiniti
 - ⇒ introdotti dall’utente

Attore è stereotipo
(con parentesi angolari <>>)



- Una **proprietà** è un valore associato a un elemento del modello, espresso da una stringa associata all’elemento

```
{ author = "Joe Smith", status = analysis } { abstract }
```
- Un **vincolo** è una frase di testo che definisce una condizione o una regola che riguarda un elemento del modello e deve risultare sempre vera

```
{ disjoint, complete } { subset }
```
- Un **profilo** è un insieme di stereotipi, valori etichettati (che definiscono proprietà) e vincoli, usato per personalizzare UML

24

Architettura

- **Vista dei casi d'uso**
 - ⇒ Descrive le funzionalità del sistema come vengono percepite dagli utenti, dagli analisti e dagli esecutori del testing. Non specifica l'organizzazione del software ma è la base per le altre viste
- **Vista logica**
 - ⇒ Stabilisce la terminologia del dominio del problema sotto forma di classi e oggetti, illustrando come essi implementano il comportamento richiesto
- **Vista dei processi**
 - ⇒ È una variante orientata ai processi della vista logica; modella i thread e i processi sotto forma di classi attive
- **Vista di implementazione**
 - ⇒ Descrive i moduli implementativi e le loro dipendenze, illustrandone la configurazione così da definire il concetto di versione del sistema
- **Vista di deployment**
 - ⇒ Mostra la distribuzione fisica del sistema software sull'architettura hardware

25

Viste/diagrammi (sistema complesso)

	casi d'uso	logica	dei processi	implementativa	di deployment
casi d'uso	X				
classi/oggetti		X	X		
componenti				X	
distribuzione					X
stato		X	X	X	X
attività	X	X	X	X	X
interazione	X	X	X	X	X

aspetti statici - aspetti dinamici

26

Viste/diagrammi (sistema medio)

	casi d'uso	logica	dei processi	implementativa	di deployment
casi d'uso	X				
classi/oggetti		X	X		
componenti				X	
distribuzione					X
stato		X			
attività	X				
interazione		X	X		

aspetti statici - aspetti dinamici

27

Viste/diagrammi (sistema piccolo)

	casi d'uso	logica	dei processi	implementativa	di deployment
casi d'uso	X				
classi/oggetti		X			
componenti				(X)	
distribuzione					(X)
stato		(X)			
attività					
interazione		X			

aspetti statici - aspetti dinamici

28

3

Diagrammi dei casi d'uso

- Rappresentano i **ruoli** di utilizzo del sistema da parte di uno o più **utilizzatori (attori)**:
 - ⇒ esseri umani (dipendenti, clienti)
 - ⇒ organizzazioni, enti, istituzioni
 - ⇒ altre applicazioni o sistemi (hardware e software), sottosistemi
- Descrivono l'**interazione** tra attori e sistema, non la logica interna della funzione né la struttura del sistema
- Sono espressi in forma **testuale**, comprensibile anche per i non "addetti ai lavori"
- Possono essere definiti a livelli diversi (l'intero sistema o parti del sistema), ma sempre dal punto di vista dell'utente

29

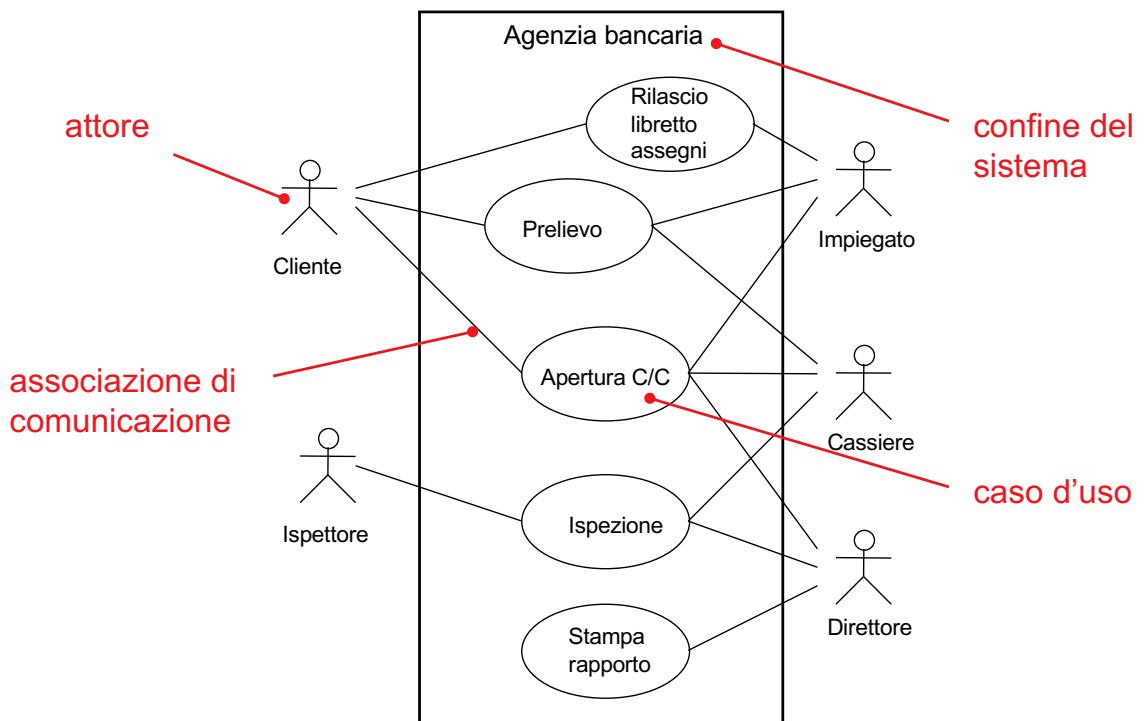
Attore vs. caso d'uso

- Un **attore** identifica il ruolo che un'entità esterna assume quando interagisce direttamente con il sistema
 - ⇒ ... è **sempre esterno al sistema**, anche se il sistema ne può mantenere una rappresentazione interna
 - ⇒ ... **spedisce o riceve messaggi dal sistema**, o scambia informazioni con esso
 - ⇒ ... esegue i casi d'uso
 - ⇒ ... è **modellato con una classe, non un oggetto**
- Un **caso d'uso** è la specifica di una sequenza di azioni che un sistema, un sottosistema o una classe può eseguire interagendo con attori esterni
 - ⇒ ... è una funzionalità come percepita da un attore
 - ⇒ ... **produce un risultato osservabile** utile all'attore
 - ⇒ ... **viene sempre attivato da un attore**
 - ⇒ ... è completo

Un attore è il ruolo esterno che compie un'azione (caso d'uso)

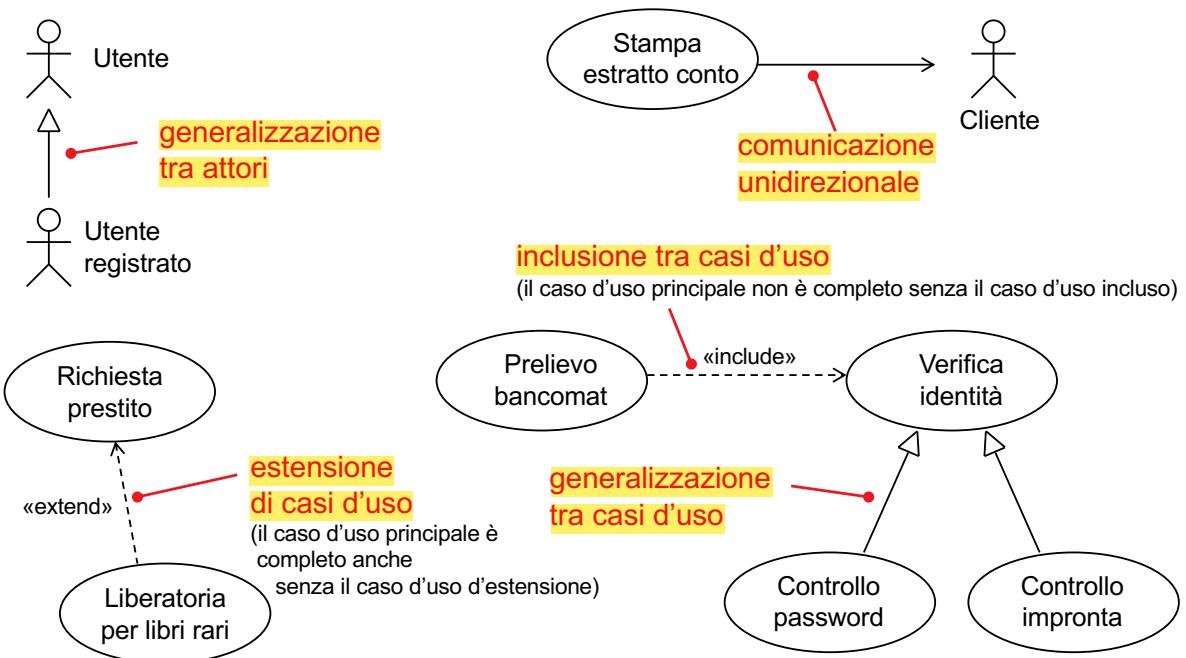
30

I casi d'uso di una banca



31

Relazioni nei diagrammi dei casi d'uso



32

Punti di vista



UTILIZZATORE

- Casi d'uso
 - ⇒ telefonare
 - ⇒ ricevere telefonate
 - ⇒ inviare messaggi
 - ⇒ memorizzare un numero
 - ⇒

PROGETTISTA

- Funzionalità interne
 - ⇒ trasmissione / ricezione
 - ⇒ alimentazione (batteria)
 - ⇒ I/O (display, tasti, ...)
 - ⇒ gestione rubrica
 - ⇒

33

Ruolo dei casi d'uso

- **Nelle fasi iniziali della progettazione servono per chiarire cosa dovrà fare il sistema**
 - ⇒ Ragionare sui casi d'uso con il committente è uno dei modi più efficaci ed efficienti per scoprire ed analizzare i requisiti ai quali il sistema dovrà fornire un'implementazione
 - ⇒ Dialogare su come il sistema verrà utilizzato, nella comunicazione con persone non esperte nella progettazione, è certamente più facile che non guardare a come dovrà essere costruito
 - ⇒ Raggiungere un accordo con il committente sulle modalità di utilizzo del sistema consente al progettista di affrontare con maggiore tranquillità il suo mestiere specifico di progettazione
- **I casi d'uso guidano l'intero progetto di sviluppo**
 - ⇒ Costituiscono il punto di partenza per la progettazione del sistema
 - ⇒ Sono il riferimento primario per la definizione, la progettazione, l'esecuzione dei test per la verifica di quanto prodotto
 - ⇒ Rappresentano delle naturali unità di rilascio, per i progetti che seguono un approccio incrementale alla pianificazione della realizzazione e dei rilasci

34

Identificare i casi d'uso

1. Individuare i confini del sistema
2. **Identificare** tutte le tipologie di utilizzatori del sistema (esseri umani o altri sistemi), che verranno modellati come **attori**
3. Per ogni tipologia di attore, rilevare in quale modo utilizzerà il sistema, partendo dagli obiettivi che egli deve raggiungere. A ogni modalità di utilizzo corrisponde un caso d'uso
4. **Per ogni caso d'uso, descrivere lo scenario base** (la sequenza di passi più semplice possibile che conduce al successo del caso d'uso, le risposte attese dal sistema), e le principali varianti a tale scenario. Così facendo, tipicamente, possono emergere necessità di interazione del sistema con altri soggetti (esseri umani o altri sistemi), che verranno rappresentati nel modello come attori aggiuntivi

35

Scenari

- Ogni specifica esecuzione (istanza) di un caso d'uso è detta **scenario**
 - ⇒ Ad esempio, in un caso d'uso "acquisto di un prodotto", ogni specifico acquisto effettuato da uno specifico cliente in uno specifico momento costituisce uno scenario particolare
- Esistono scenari di **successo** e scenari di **fallimento**
- Gli scenari possibili sono innumerevoli
- La prassi più diffusa per la descrizione degli scenari di un caso d'uso è quella di **definire uno scenario base**, cioè lo scenario più semplice possibile che porta al successo del caso d'uso
- Allo scenario base vengono quindi agganciate le **varianti**, che lo rendono più complesso e possono portare al successo o al fallimento del caso d'uso

36

Scenari

Caso d'uso: "APRI CONTO CORRENTE BANCARIO"

Scenario base:

- 1 il cliente si presenta in banca per aprire un nuovo c/c
- 2 l'addetto riceve il cliente e fornisce spiegazioni
- 3 se il cliente accetta fornisce i propri dati
- 4 l'addetto verifica se il cliente è censito in anagrafica
- 5 l'addetto crea il nuovo conto corrente
- 6 l'addetto segnala il numero di conto al cliente

Varianti:

- 3(a) se il cliente non accetta il caso d'uso termina
- 3(b) se il conto va intestato a più persone vanno forniti i dati di tutte
- 4(a) se il cliente (o uno dei diversi intestatari) non è censito l'addetto provvede a registrarlo, richiede al cliente la firma dello specimen e ne effettua la memorizzazione via scanner

37

Specifiche del caso d'uso

- UML non suggerisce il modo per specificare un caso d'uso, lasciando spazio libero a tutte le possibili forme di documentazione testuale
- La specifica del caso d'uso, comunque effettuata, ha un ruolo centrale nella comunicazione tra i diversi soggetti coinvolti nello sviluppo di un sistema, dal committente agli utilizzatori, dai progettisti agli specialisti di test
- Un caso d'uso può essere anche descritto da un **diagramma di attività o di sequenza**

38

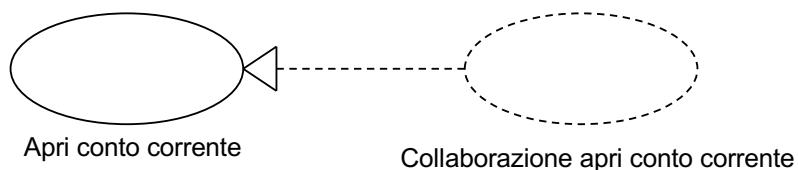
Specifiche del caso d'uso

Nome	
Identificatore	
Breve descrizione	fissa l'obiettivo del caso d'uso
Attori primari	avviano il caso d'uso
Attori secondari	interagiscono con il caso d'uso dopo che è stato avviato
Precondizioni	condizioni che devono essere vere prima che il caso d'uso possa essere eseguito
Sequenza principale degli eventi	i passi che costituiscono il caso d'uso
Postcondizioni	condizioni che devono essere vere quando il caso d'uso termina
Sequenze alternative degli eventi	un elenco di alternative alla sequenza principale

39

Realizzare i casi d'uso

- La realizzazione dei casi d'uso può essere espressa con una **collaborazione** costituita da classi che interagendo tra loro svolgono i passi specificati nel caso d'uso
- La collaborazione che realizza un caso d'uso può essere descritta:
 - ⇒ a livello **statico** mediante un diagramma delle classi che evidenzia le classi o gli oggetti coinvolti nella collaborazione
 - ⇒ a livello **dinamico** mediante un diagramma di interazione che evidenzia i messaggi che gli oggetti si scambiano nell'ambito della collaborazione

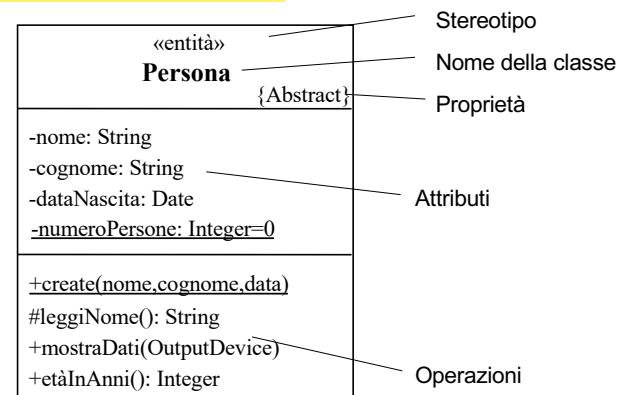


40

4

Diagrammi delle classi

- Sono il nucleo fondamentale di UML
- Descrivono la struttura statica del sistema in termini di classi e loro relazioni reciproche
 - ⇒ Una **classe** descrive un gruppo di oggetti con proprietà, comportamento e relazioni comuni
 - ⇒ Un **attributo** è un valore che caratterizza gli oggetti di una classe
 - ⇒ Un'**operazione** è una trasformazione che può essere applicata a (o invocata da) gli oggetti di una classe. Ogni operazione ha come argomento implicito l'oggetto destinazione



41

Notazione

- Per gli **attributi** della classe:
visibilità nome molteplicità : tipo = valoreDefault
 - ⇒ Visibilità
 - pubblica +
 - privata -
 - protetta #
 - package ~
 - ⇒ Molteplicità
 - per esempio: String [5], Real [2..*], Boolean [0..1]
 - ⇒ Tipo
 - Integer, UnlimitedNatural, Real
 - Boolean
 - String
 - ⇒ Ambito
 - istanza
 - classe

42

Notazione

□ Per le **operazioni** della classe:

visibilità nome (parametro, ...): tipoRestituito

signature

⇒ Parametri

direzione nomeParametro: tipoParametro=valoreDefault

⇒ Direzione

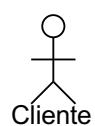
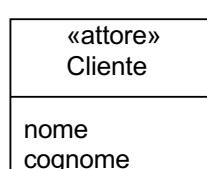
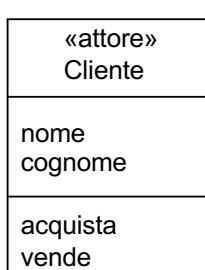
- in
- out
- inout
- return (si usa quando l'operazione restituisce più valori)

⇒ Ambito

- istanza
- classe

43

Diversi livelli di astrazione



44

Le relazioni tra classi

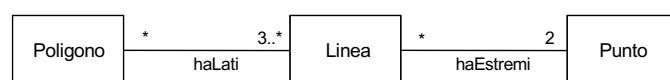
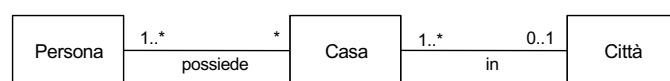
- Generalizzazione →
- Associazione ——————
- Dipendenza -----→
- Aggregazione ——————◊
- Composizione ——————◆
- Raffinamento -----→

45

Associazione

- E' una connessione tra classi, tipicamente bidirezionale
- Molteplicità:

- ⇒ Esattamente 1
 - ⇒ Opzionale 1
 - ⇒ Da x a y inclusi
 - ⇒ Solo i valori a,b,c
 - ⇒ 1 o più
 - ⇒ 0 o più
- | |
|-------|
| 1 |
| 0..1 |
| x..y |
| a,b,c |
| 1..* |
| * |

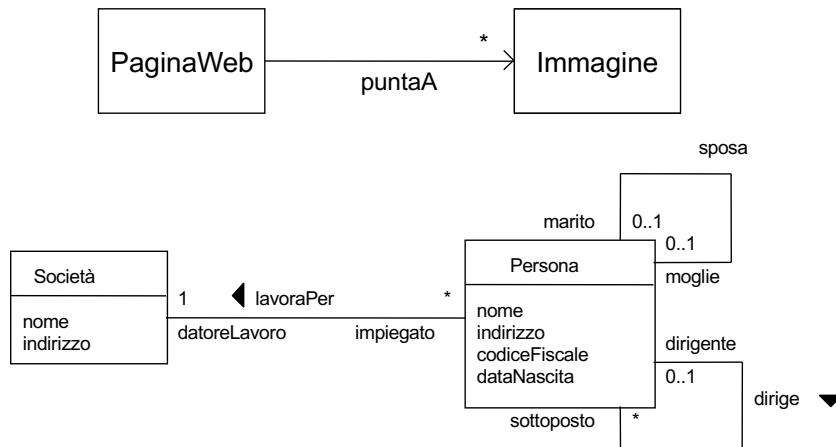


46

Associazione

- E' possibile indicare il **verso di lettura** di una associazione, definire associazioni **monodirezionali**, specificare **ruoli**

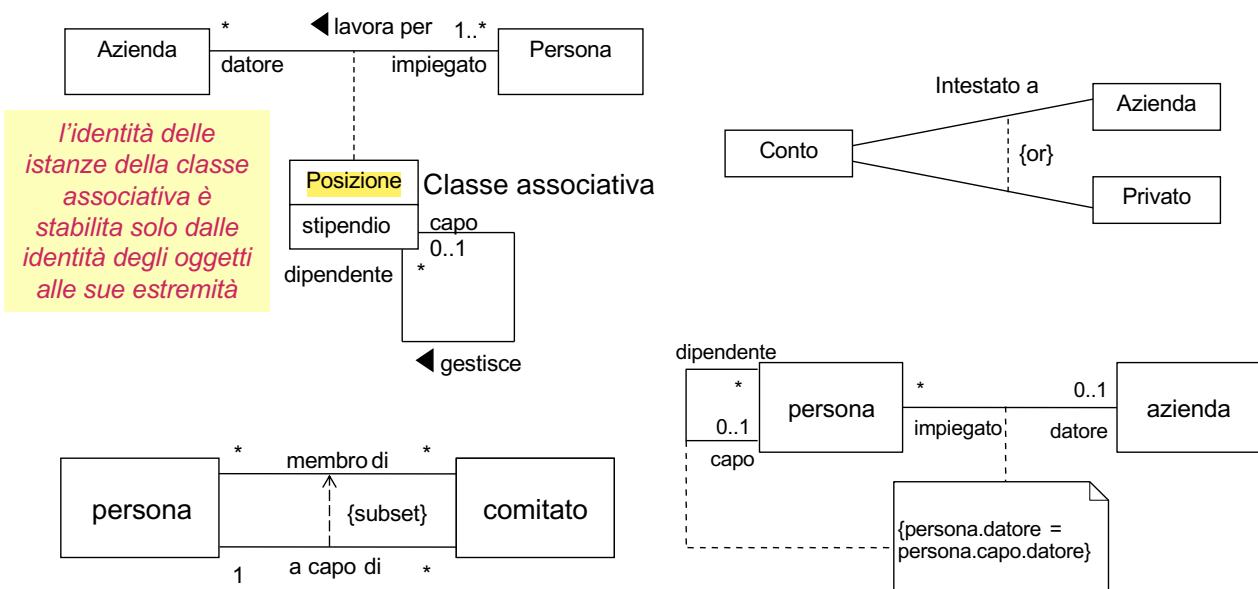
Bisogna leggere la classe poi il verbo e poi la cardinalità vicino alla classe destinazione



47

Associazione

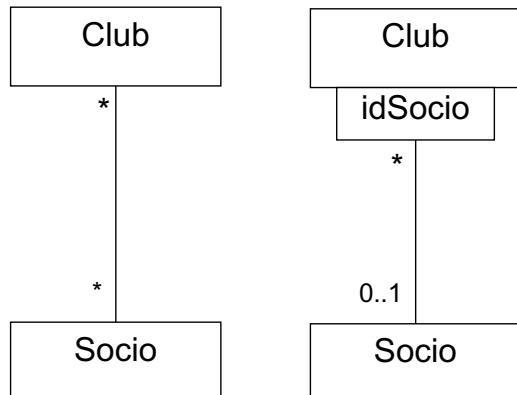
- E' possibile specificare **vincoli** e **classi associative**



48

Associazione

- Le **associazioni qualificate** riducono un'associazione molti-a-molti a una del tipo uno-a-uno, specificando un attributo che permette di selezionare un unico oggetto destinazione svolgendo il ruolo di identificatore o chiave di ricerca

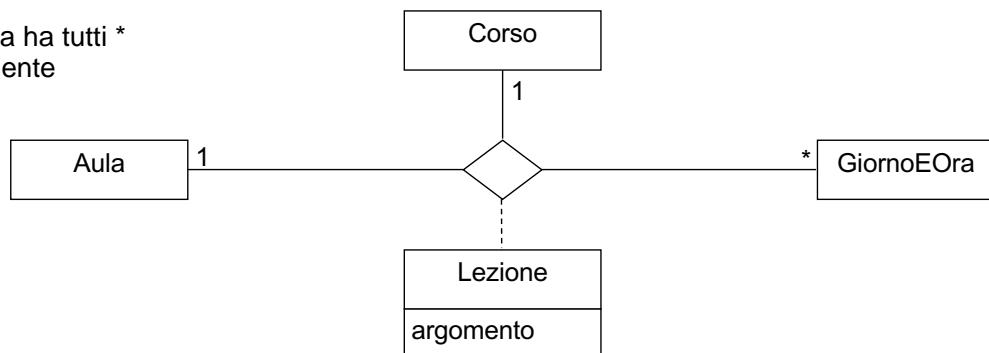


49

Associazione

- E' possibile definire **associazioni n-arie** (cioè tra n classi)
 - Ogni istanza dell'associazione è una tupla formata da n oggetti delle rispettive classi
 - La molteplicità di un ruolo rappresenta il numero di istanze dell'associazione quando sono stati fissati n-1 oggetti
 - I numeri di istanze dell'associazione quando è fissato un solo oggetto sono implicitamente assunti essere tutti a "molti"

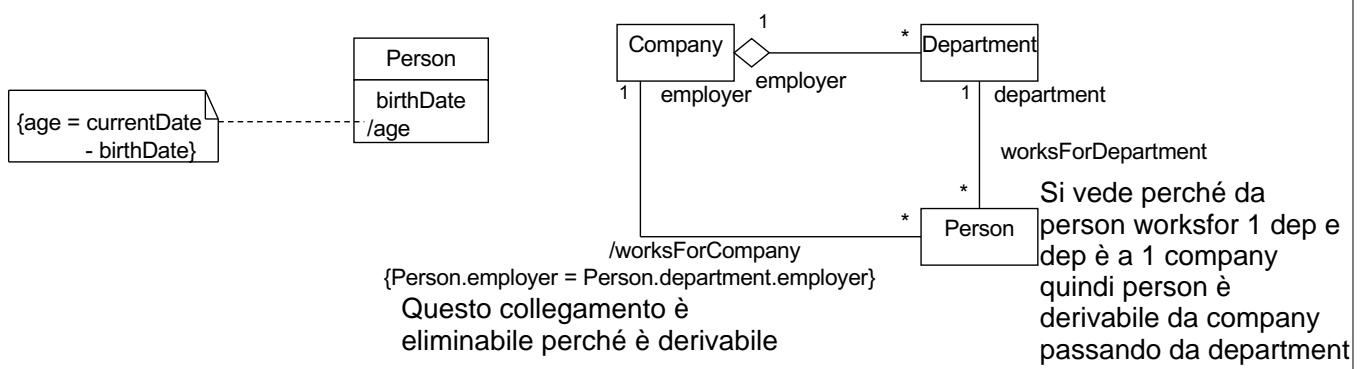
Una vera ternaria ha tutti *
ma capita raramente



50

Elementi derivati

- Un **elemento derivato** può essere calcolato a partire da un altro ma viene mostrato, per motivi di chiarezza o per scelte di progettazione, nonostante non aggiunga alcuna ulteriore informazione semantica
 - ⇒ viene indicato posizionando uno slash prima del suo nome
 - ⇒ i dettagli su come calcolarlo possono essere inseriti in una nota o essere rappresentati con una stringa di vincoli

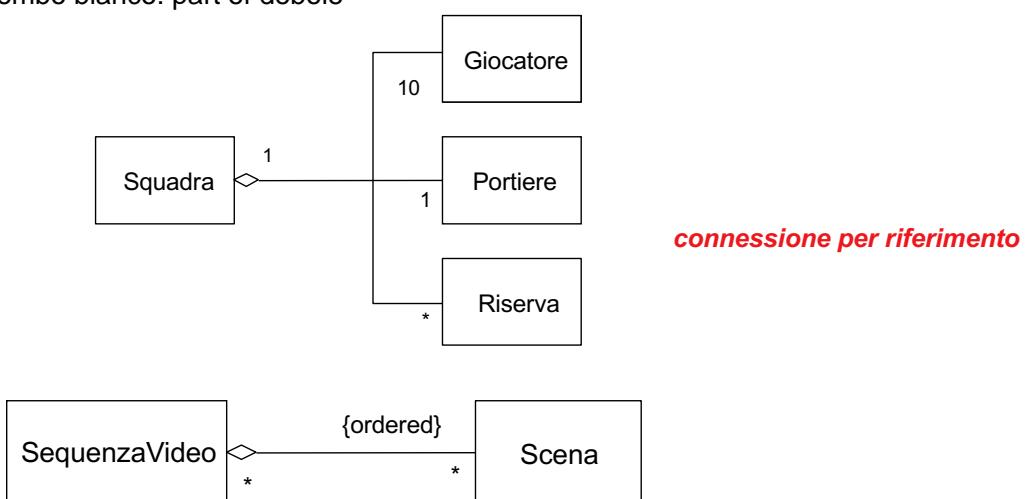


51

Aggregazione

- E' un caso speciale di associazione con semantica *part-of*
 - ⇒ Sia il tutto che le parti esistono indipendentemente

Aggregazione = Rombo bianco: part of debole

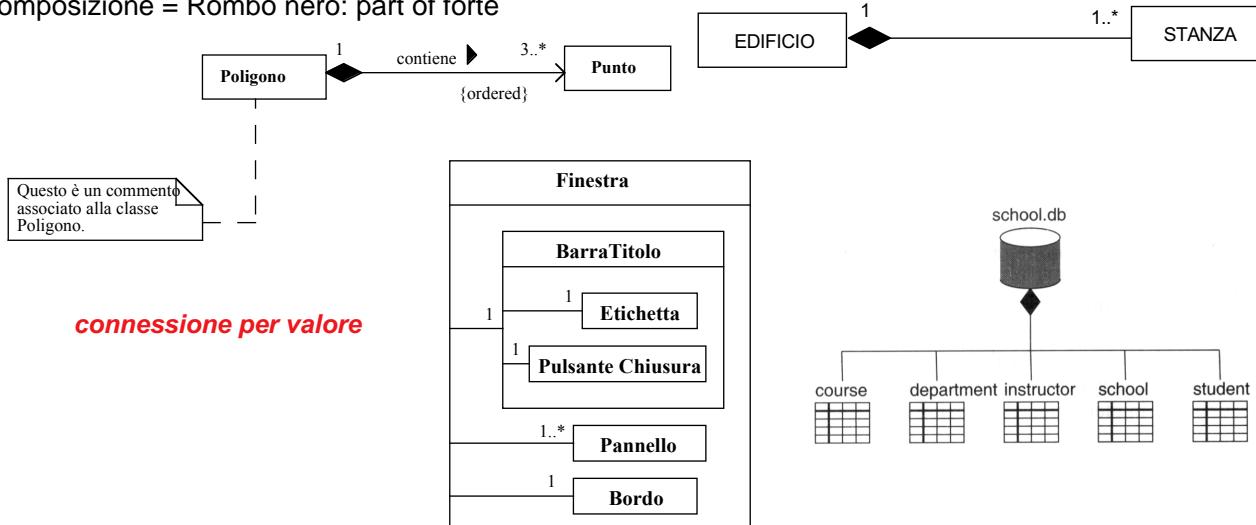


52

Composizione

- E' un'aggregazione in cui il tutto "possiede" le sue parti
 - ⇒ Le parti esistono solo in relazione al tutto
 - ⇒ Ogni parte appartiene a esattamente un tutto

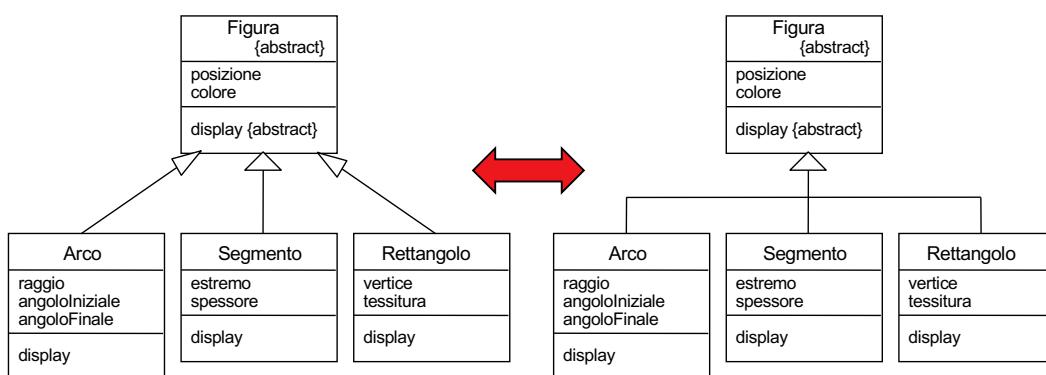
Composizione = Rombo nero: part of forte



53

Generalizzazione

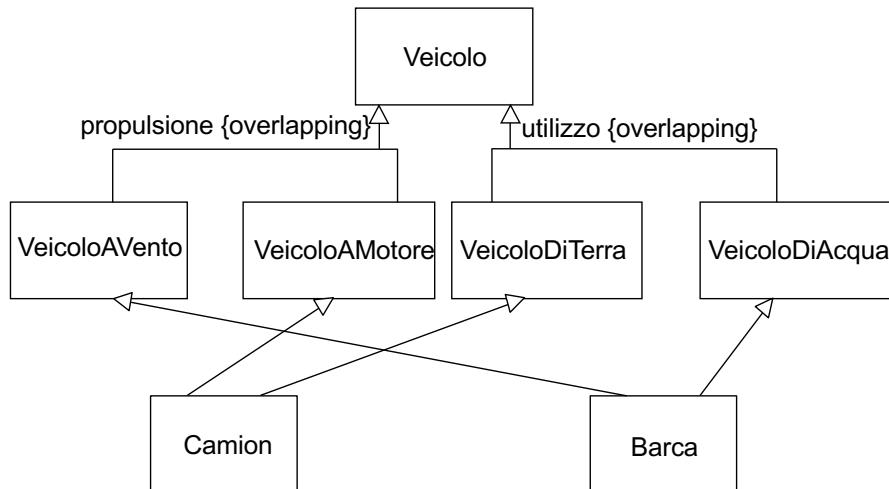
- Tutti gli attributi, le operazioni e le relazioni della superclasse vengono ereditati dalle sottoclassi



54

Generalizzazione

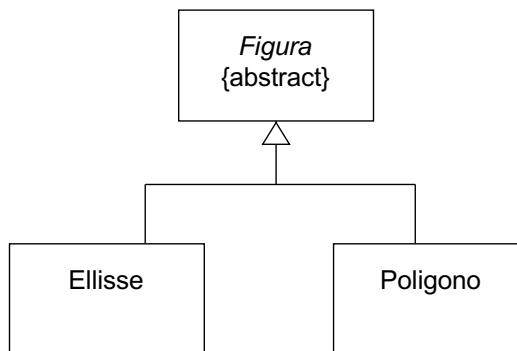
- E' supportata l'**ereditarietà multipla**
- Possono essere indicati **insiemi di generalizzazione** e vincoli (*overlapping, disjoint, complete, incomplete*)



55

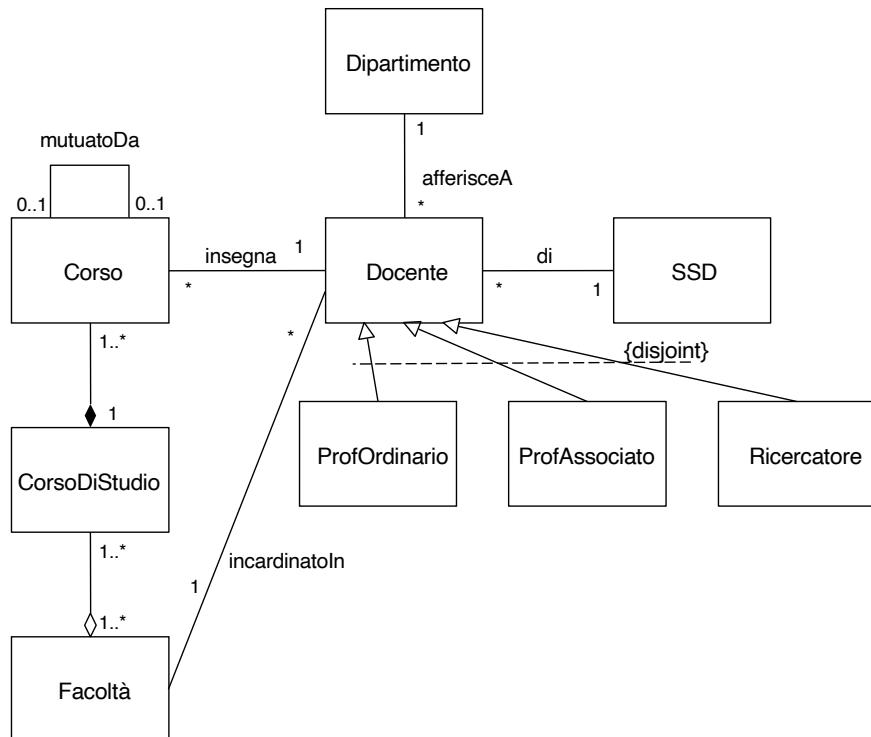
Classi astratte

- Sono **classi che non possono essere istanziate da oggetti**
- Sono utili come radici di **gerarchie di specializzazione**



56

Un esempio

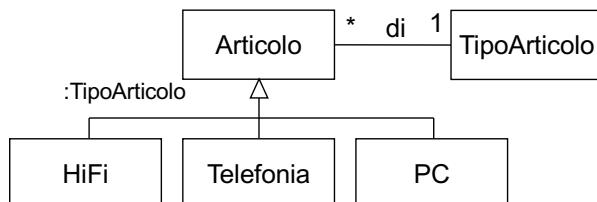


57

Powertyping

- Un **powertype** è una (meta)classe le cui istanze sono classi che specializzano un'altra classe

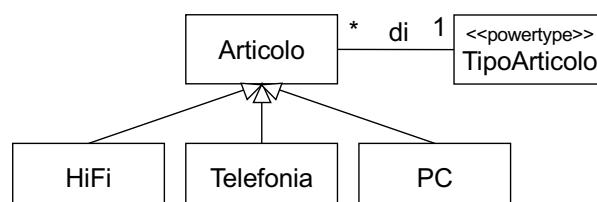
La classe "Categoria" in ER



La soluzione con il tipo invece permette di specificare un attributo comune a tutti i tipi (sconto applicato ad un certo tipo)

in UML 2

La specializzazione permette di specificare altri attributi unici per loro (prezzo individuale di un articolo di un certo tipo)



in UML 1.4

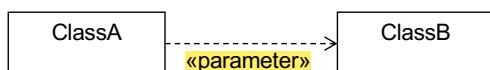
58

Dipendenza

- In generale, **A dipende da B quando una variazione in B può comportare una variazione in A**
- Nel caso delle classi, una dipendenza indica che una classe cliente dipende da alcuni servizi di una classe fornitrice, ma non ha una struttura interna che dipende da quest'ultima
 - ⇒ Lo stereotipo più comunemente usato è «use»



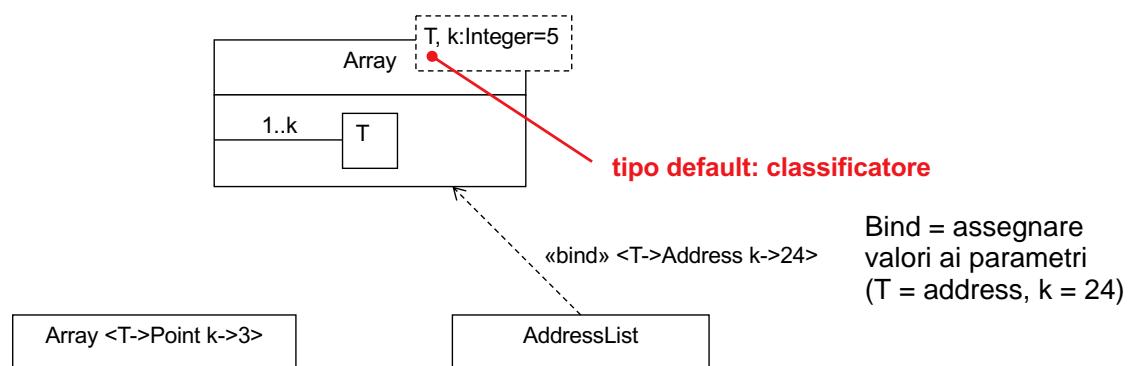
- ⇒ Più specificamente, si può rappresentare il fatto che **un'operazione della classe cliente ha argomenti che appartengono al tipo di un'altra classe**



59

Template

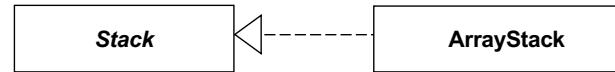
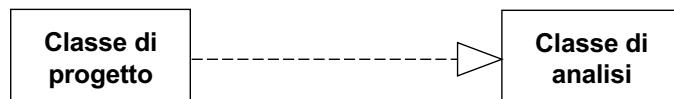
- Un **template** (o **classe parametrizzata**) è utilizzato per descrivere **una classe in cui uno o più parametri formali non sono istanziati**
 - ⇒ Un template definisce una famiglia di classi in cui ogni classe è specificata istanziando i parametri con i valori attuali
 - ⇒ Un template non è utilizzabile direttamente
- Un **bound element** è una classe che istanzia i parametri di un template, e può essere utilizzato esattamente come una classe



60

Raffinamento

- Esprime una relazione tra due descrizioni dello stesso concetto a diversi livelli di astrazione
 - ⇒ Tra un tipo astratto e una classe che lo realizza (*realizzazione*)
 - ⇒ Tra una classe di analisi e una di progetto
 - ⇒ Tra una implementazione semplice e una complessa della stessa cosa



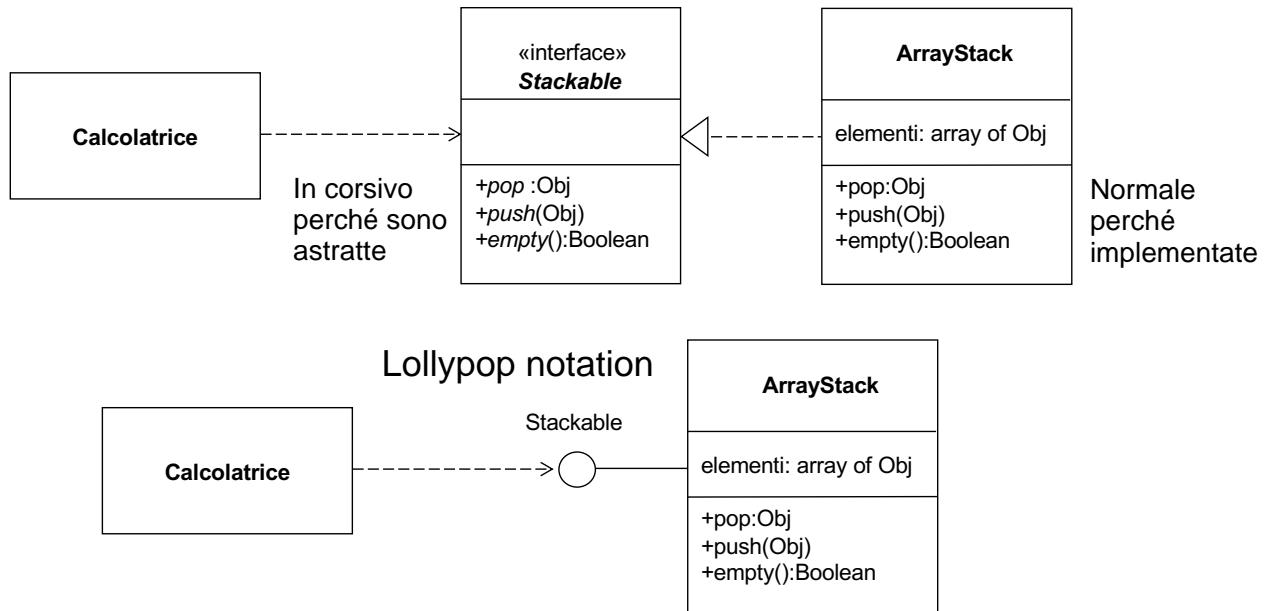
61

Interfaccia

- Una **interfaccia** è un insieme di funzionalità pubbliche identificate da un nome
- Specifica le operazioni pubbliche di una classe, di un componente, di un pacchetto o di altre entità, separandone le specifiche dall'implementazione
- Un'interfaccia non ha alcuna specifica di struttura interna (attributi, stato o associazioni); è una classe astratta, senza attributi né associazioni e con solo operazioni astratte (senza implementazione)
 - ⇒ La notazione estesa prevede una rappresentazione simile a quella delle classi, con «interface» come stereotipo e senza comportamento per gli attributi; la notazione minimizzata prevede un piccolo cerchio collegato all'entità (classe, componente o package) che la supporta, col nome dell'interfaccia vicino (*lollipop notation*)
 - ⇒ Un'altra classe che usa l'interfaccia può essere collegata ad essa da una freccia di dipendenza, eventualmente con lo stereotipo «use»

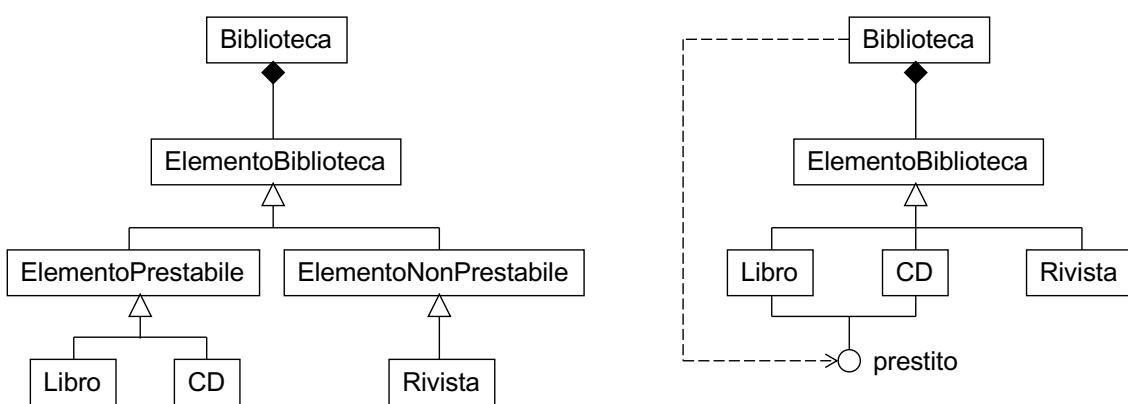
62

Interfaccia



63

Interfaccia vs. ereditarietà



64

Analisi vs. progettazione

□ Classi di analisi

- ⇒ rappresentano un'astrazione nel dominio del problema
- ⇒ corrispondono chiaramente a concetti concreti del mondo del business
- ⇒ escludono tutti i dettagli implementativi
- ⇒ hanno un insieme ridotto, coeso e ben definito di responsabilità
- ⇒ indicano gli attributi che saranno *probabilmente* inclusi nelle classi di progettazione
- ⇒ le loro operazioni specificano i principali servizi offerti dalla classe

□ Classi di progettazione

- ⇒ le loro specifiche sono complete per cui possono essere direttamente implementate
- ⇒ nascono dal dominio del problema per raffinamento delle classi di analisi, oppure dal dominio della soluzione

65

Identificare le classi d'analisi

□ Le classi corrispondono a entità fisiche e a concetti del dominio applicativo

- ⇒ Evitare di rappresentare soluzioni implementative



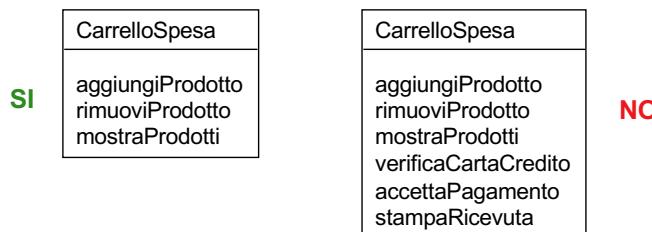
- ⇒ Evitare le classi ridondanti, irrilevanti, vaghe
- ⇒ Evitare le classi “onnipotenti”



66

Identificare le classi d'analisi

- ⇒ Una classe è associata a un **piccolo e ben definito insieme di responsabilità** (normalmente tra 3 e 5)

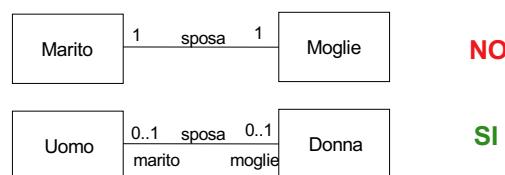


- ⇒ Nessuna classe può essere isolata
- ⇒ **Evitare di avere poche classi troppo complesse, ma anche tante classi troppo semplici**

67

Identificare le classi d'analisi

- ⇒ I nomi delle classi devono riflettere la loro natura intrinseca e non il ruolo giocato nelle associazioni

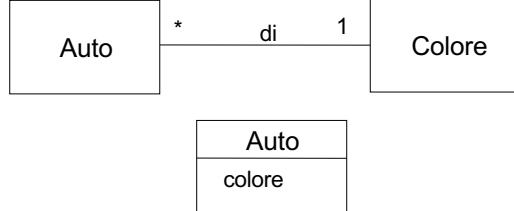


- ⇒ Evitare le gerarchie di specializzazione profonde

68

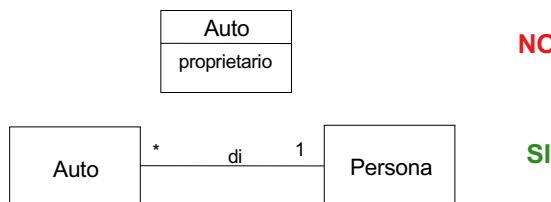
Identificare le classi d'analisi

- ⇒ I nomi che descrivono oggetti dovrebbero essere espressi come attributi



Questo funziona se ho un set di colori predefiniti o se Colore ha dei suoi attributi

- ⇒ Se una proprietà esiste indipendentemente, o compare più volte all'interno del diagramma, dovrebbe essere espressa come classe

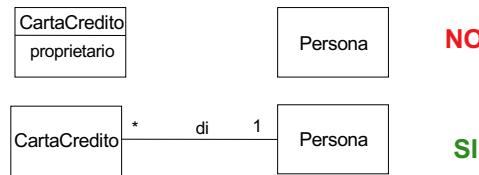


69

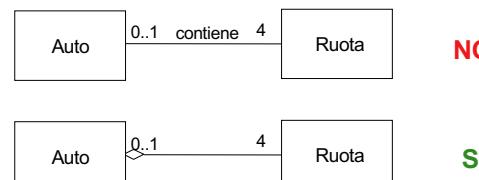
Identificare le associazioni d'analisi

- Le associazioni sono tipicamente indicate da verbi che esprimono collocazione fisica (*contenuto in*), azioni (*gestisce*), comunicazioni (*parla a*), proprietà (*possiede*), soddisfacimento di condizioni (*sposato a*)

- ⇒ Ogni riferimento da una classe a un'altra è un'associazione



- ⇒ Un'aggregazione è un'associazione con semantica *part-of*

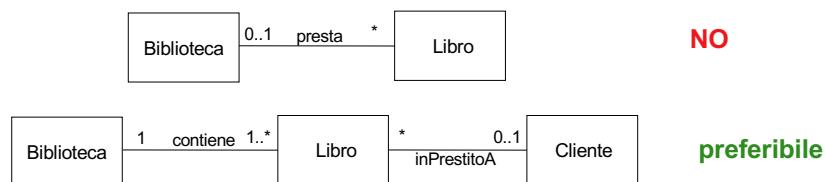


- ⇒ Evitare le associazioni irrilevanti o che esprimono soluzioni implementative

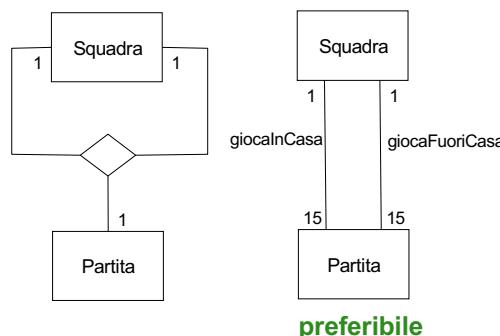
70

Identificare le associazioni d'analisi

- ➡ Un'associazione deve descrivere una proprietà strutturale del dominio, non un evento transitorio



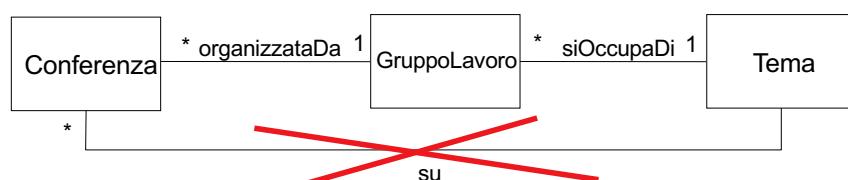
- ➡ Molte associazioni ternarie possono essere scomposte in due associazioni binarie



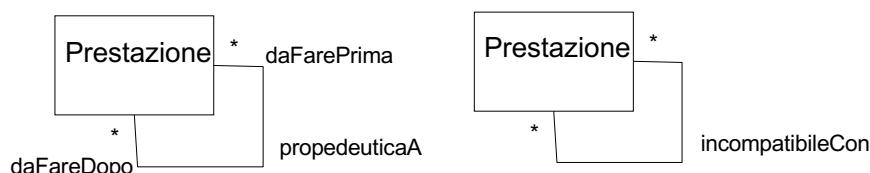
71

Identificare le associazioni d'analisi

- ➡ Evidenziare le associazioni derivate, che cioè possono essere espresse in termini di altre associazioni



- ➡ Quando appropriato, specificare i ruoli



72

Identificare gli attributi

- Le **proprietà** di classi e associazioni sono attributi
- Gli attributi spesso corrispondono a nomi seguiti da possessivi (ad esempio, *il colore della macchina*)
 - ⇒ Omettere o evidenziare gli attributi derivati

Persona
dataNascita
età

NO

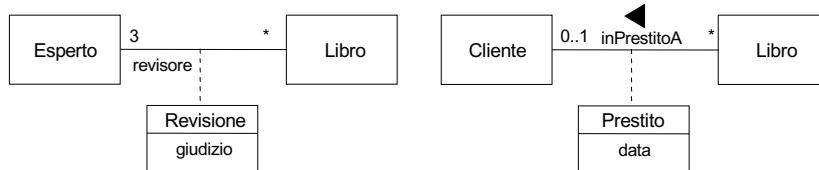
Persona
dataNascita

SI

Persona
dataNascita
/ età

SI

- ⇒ Se una proprietà dipende dalla presenza di un'associazione, rappresentarla con un attributo dell'associazione



73

Identificare gli attributi

- ⇒ Non aggiungere agli attributi **gli identificatori degli oggetti**, a meno che non risultino esplicitamente dalle specifiche

Prodotto
idProgressivo
nome

NO

Prodotto
nome

SI

Prodotto
codProdotto
nome

SI

- ⇒ Quando gli attributi di una classe possono essere raggruppati in due o più insiemi, probabilmente la classe dovrebbe essere suddivisa in due o più classi

Persona
nome
cognome
dataNascita
indirizzo
redditoLordo
redditoNetto
aliquotaMax

PersonaAnagrafica
nome
cognome
dataNascita
indirizzo

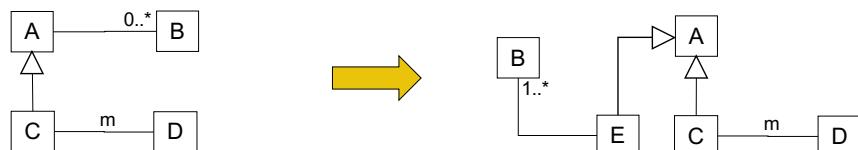
PersonaFiscale
redditoLordo
redditoNetto
aliquotaMax

preferibile

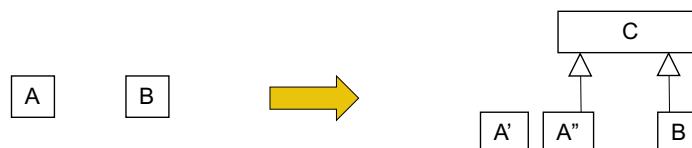
74

Raffinamenti

- La possibilità di raffinare il modello deriva dalla natura iterativa dell'approccio a oggetti
- I raffinamenti tramite ereditarietà possono avvenire top-down (definizione di specializzazioni di classi esistenti) o bottom-up (generalizzazione di due o più classi con caratteristiche comuni)
 - ↳ Valutare l'utilità di aggiungere nuove classi in caso di asimmetrie in associazioni o generalizzazioni



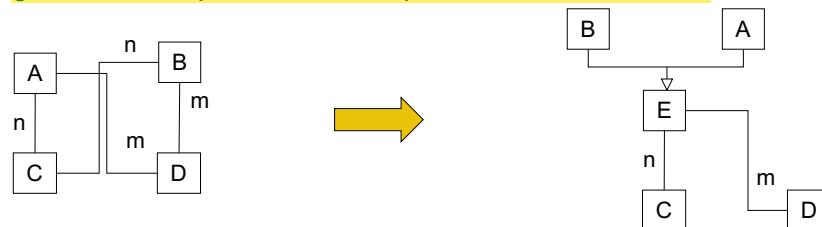
- ↳ In caso di difficoltà nel generalizzare, forse una classe sta giocando due ruoli differenti: può convenire spezzarla in due classi



75

Raffinamenti

- ↳ Se esistono più associazioni con lo stesso nome e scopo, conviene generalizzare per creare la superclasse che le unisce



- ↳ Se un ruolo incide sostanzialmente sulla semantica della classe, può convenire trasformarlo in una nuova classe



- ↳ Una classe senza attributi, né operazioni, né associazioni può essere eliminata
- ↳ Se nessuna operazione usa un'associazione, forse quella associazione è inutile

76

Identificare le classi di progettazione

- Con le classi di progettazione si specifica esattamente **come le classi assolveranno le loro responsabilità**
- Ciascuna classe deve essere:
 - ⇒ **completa**, ossia fornire ai suoi clienti tutti i servizi che essi si aspettano
 - ⇒ **sufficiente**, ossia i suoi metodi devono essere esclusivamente finalizzati allo scopo della classe
 - ⇒ **essenziale**, ossia non mettere a disposizione più di un modo per effettuare la stessa operazione
 - ⇒ **massimamente coesa**, ossia modellare un unico concetto astratto
 - ⇒ **minimamente interdipendente**, ossia essere associata all'insieme minimo di classi che consente di realizzare le proprie responsabilità

77

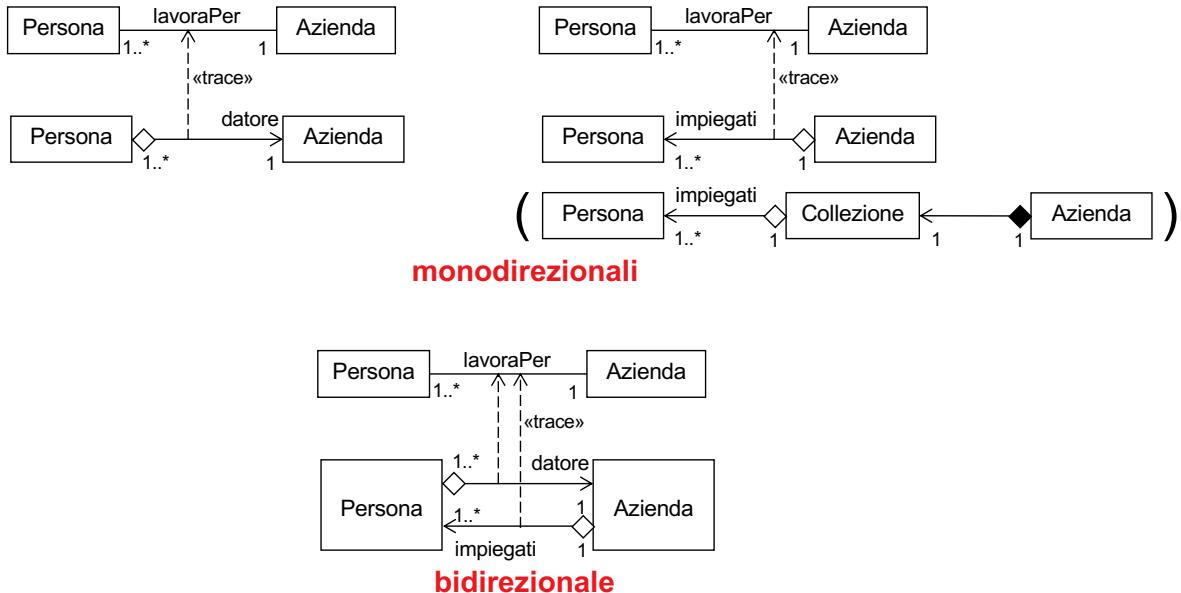
Identificare le associazioni di progettazione

- Costrutti come le associazioni bidirezionali o le classi associative non sono direttamente implementabili
- Le associazioni di progettazione si ottengono da quelle di analisi attraverso una trasformazione basata principalmente sul carico di lavoro cui ciascuna associazione è sottoposta
- Le **associazioni di progettazione devono specificare:**
 - ⇒ il **nome**
 - ⇒ il **verso di navigabilità**
 - ⇒ la **molteplicità a entrambi gli estremi**
 - ⇒ il **nome del ruolo destinazione**

78

Identificare le associazioni di progettazione

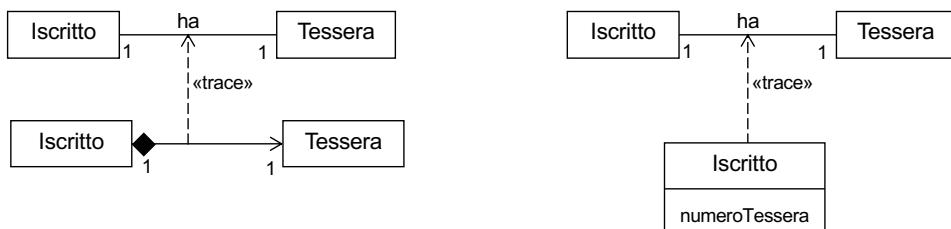
□ Associazioni multi-a-uno o multi-a-molti



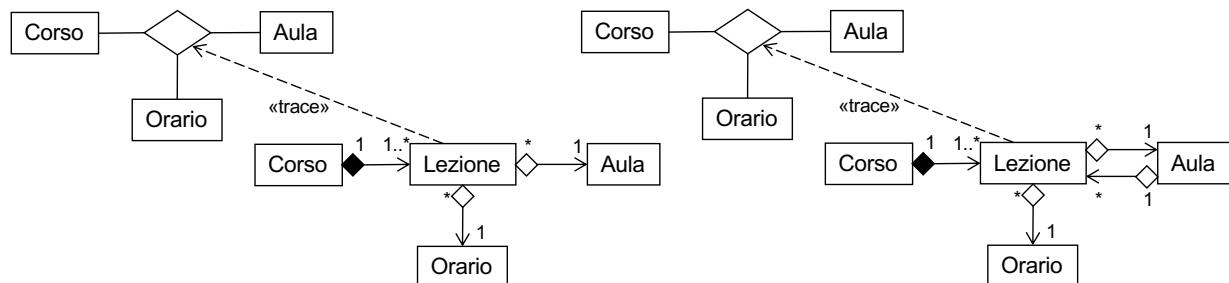
79

Identificare le associazioni di progettazione

□ Associazioni uno-a-uno



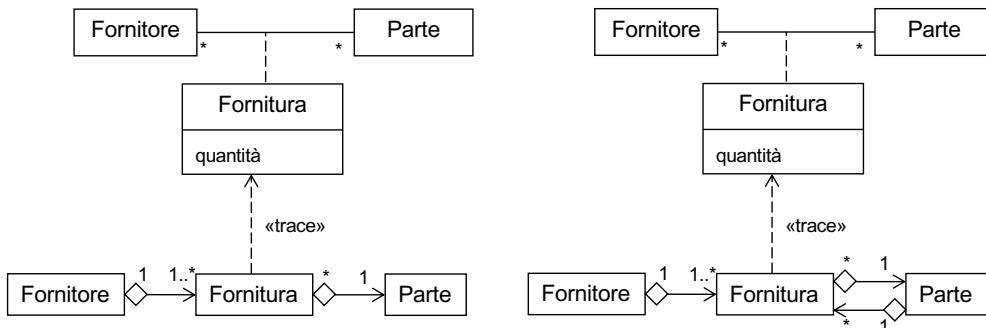
□ Associazioni ternarie



80

Identificare le associazioni di progettazione

□ Classi associative



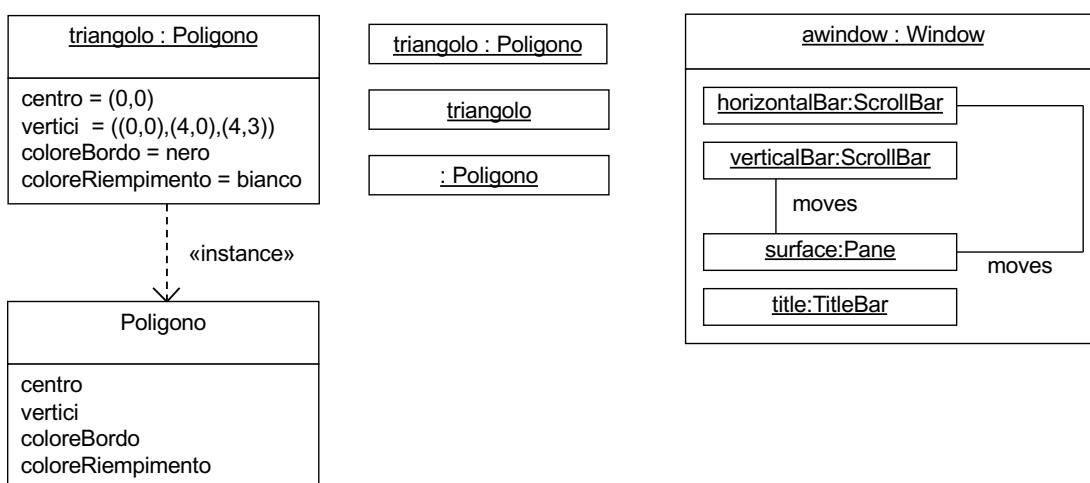
81

5

Diagrammi degli oggetti

- Un **oggetto rappresenta** una particolare **istanza** di una classe.
- Un **oggetto composto** è un oggetto di alto livello che contiene altri oggetti.

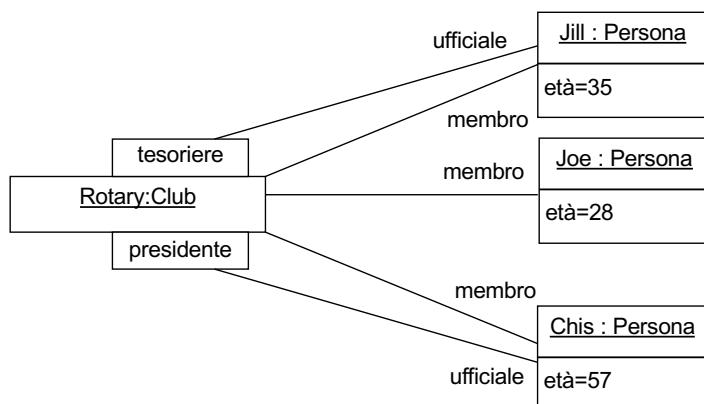
Un oggetto viene sottolineato



82

Diagrammi degli oggetti

- E' un grafo di istanze di elementi, e rappresenta un'istanza di un diagramma delle classi
 - ⇒ Il suo utilizzo è limitato principalmente a mostrare esempi di strutture dati
 - ⇒ Poiché un diagramma delle classi può contenere anche istanze, un diagramma degli oggetti può essere considerato come un caso particolare di diagramma delle classi in cui compaiono solo oggetti

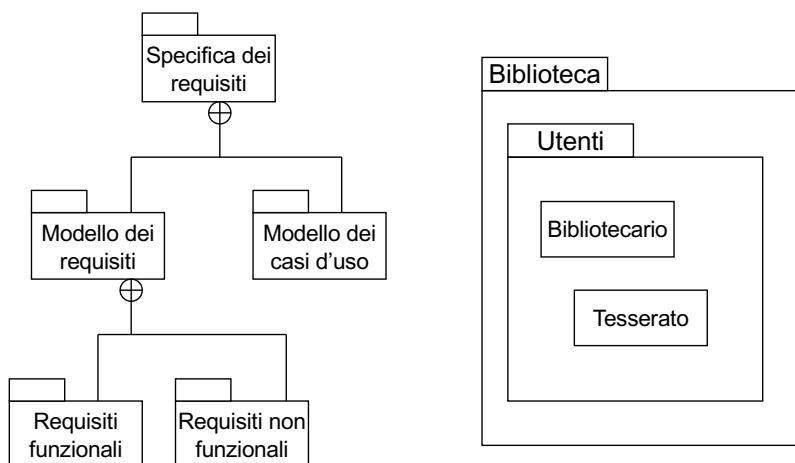


83

6

Diagrammi dei package

- Un package è un raggruppamento di elementi del modello semanticamente correlati
- Relazioni tra package:
 - ⇒ Si possono rappresentare relazioni di contenimento; si consiglia di mostrare massimo due livelli. I package annidati vedono lo spazio dei nomi dei package che li contengono, il contrario non è vero



84

Diagrammi dei package

⇒ Esistono quattro tipi principali di dipendenza tra package

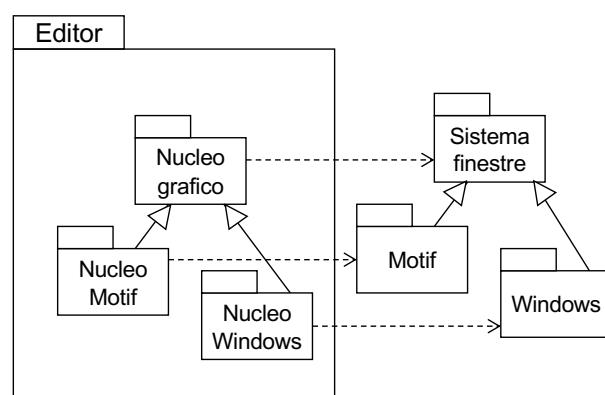
- «use» (default), quando un elemento del package cliente usa in qualche modo un elemento del package fornitore
- «import», quando gli elementi pubblici dello spazio dei nomi del package fornitore vengono aggiunti come elementi pubblici allo spazio dei nomi del package cliente
- «access», quando gli elementi privati dello spazio dei nomi del package fornitore vengono aggiunti come elementi privati allo spazio dei nomi del package cliente
- «trace» rappresenta l'evoluzione di un elemento in un altro elemento più dettagliato



85

Diagrammi dei package

⇒ Esiste una generalizzazione tra due package quando il package specifico si deve conformare all'interfaccia del package generale



86

Individuare i package d'analisi

- I package d'analisi sono gruppi di elementi del modello accomunati da forti correlazioni semantiche
- La fonte migliore per individuarli è il **diagramma delle classi**. I **migliori candidati per essere raggruppati nello stesso package sono:**
 - ⇒ le classi appartenenti a **gerarchie di composizione**
 - ⇒ le classi appartenenti a **gerarchie di specializzazione**
- Anche il **diagramma dei casi d'uso** può servire: uno o più casi d'uso che supportano un processo aziendale o un attore potrebbero indicare un package
- Per minimizzare le interdipendenze si possono poi spostare classi tra package, aggiungere package, eliminare package
- Numero ideali di classi per package: tra 4 e 10
- Conviene evitare la dipendenze circolari

87

7

Diagrammi di interazione

- Rappresentano la struttura dell'interazione tra oggetti durante uno scenario
- Esistono **quattro tipi di diagrammi di interazione**, ognuno rivolto a un particolare aspetto:
 - ⇒ **Diagramma di sequenza**: enfatizza la sequenza temporale degli scambi di messaggi
 - ⇒ **Diagramma di comunicazione**: enfatizza le relazioni strutturali tra gli oggetti che interagiscono
 - ⇒ **Diagramma di sintesi dell'interazione**: illustra come un comportamento complesso viene realizzato da un insieme di interazioni più semplici
 - ⇒ **Diagramma di temporizzazione**: enfatizza gli aspetti real-time di un'interazione

88

Terminologia

- Una **interazione** è un'unità di comportamento di un classificatore che ne costituisce il contesto; essa comprende un insieme di messaggi scambiati tra linee di vita all'interno del contesto per ottenere un obiettivo
- Il **contesto** può essere dato dall'intero sistema, da un sottosistema, da un caso d'uso, da un'operazione, da una classe
- Una **linea di vita** rappresenta come un'istanza di un classificatore partecipa all'interazione
- Un **messaggio** rappresenta un tipo specifico di comunicazione istantanea tra due linee di vita in un'interazione, e trasporta informazione nella prospettiva che seguirà una attività

89

Linee di vita

- Sintassi:



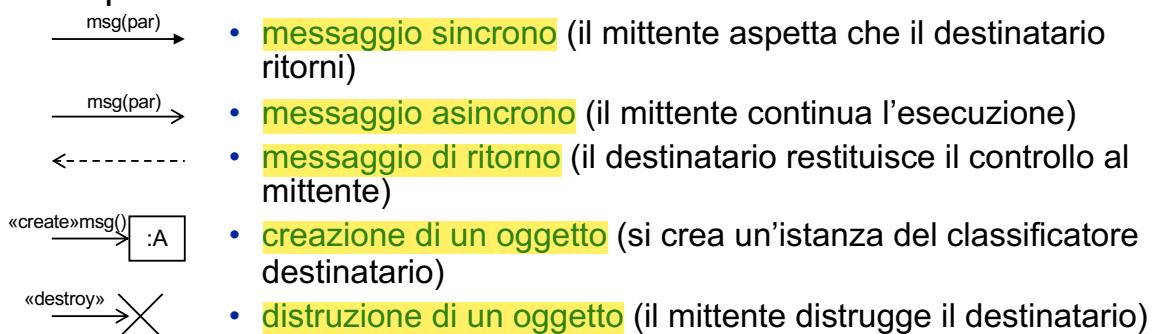
- Sono disegnate con lo stesso simbolo del loro classificatore
- Possono avere una “coda” a forma di riga verticale tratteggiata
- Non rappresentano specifiche istanze del classificatore, ma *modi* in cui le istanze partecipano all'interazione

90

Messaggi

- ⇒ messaggi di chiamata
- ⇒ messaggi di creazione
- ⇒ messaggi di distruzione
- ⇒ invio di segnali

- Per ogni messaggio di chiamata ricevuto da una linea di vita, deve esistere un'operazione corrispondente nel classificatore di quella linea di vita



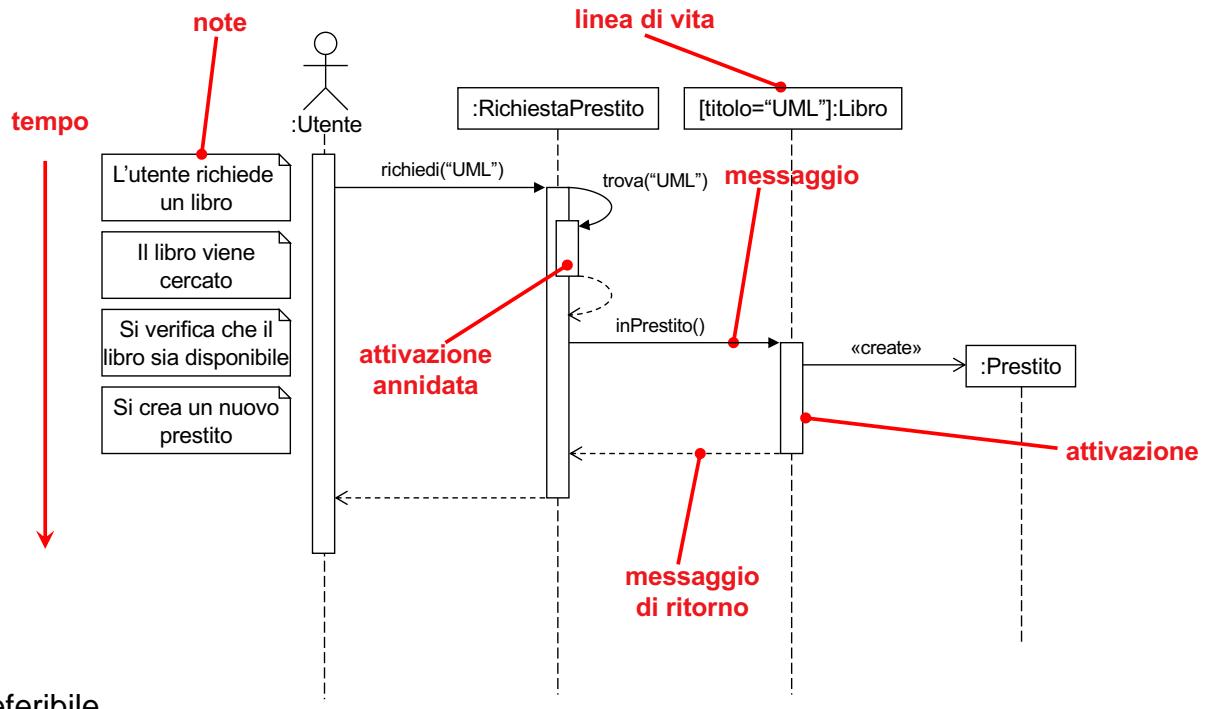
91

Diagrammi di sequenza

- Mostrano le interazioni tra linee di vita come una sequenza di messaggi ordinati temporalmente
- Sono la forma più ricca e flessibile di diagramma di interazione
 - ⇒ Hanno due dimensioni: la dimensione verticale rappresenta il tempo mentre quella orizzontale rappresenta le linee di vita
 - ⇒ Un'attivazione mostra il periodo durante il quale una linea di vita esegue un'azione o direttamente o attraverso una procedura subordinata; rappresenta sia la durata dell'azione nel tempo sia la relazione di controllo tra l'attivazione e i suoi chiamanti
 - ⇒ Si possono specificare nodi decisionali, iterazioni, attivazioni annidate
 - ⇒ È consigliato descrivere il flusso tramite un'insieme di note poste accanto agli elementi

92

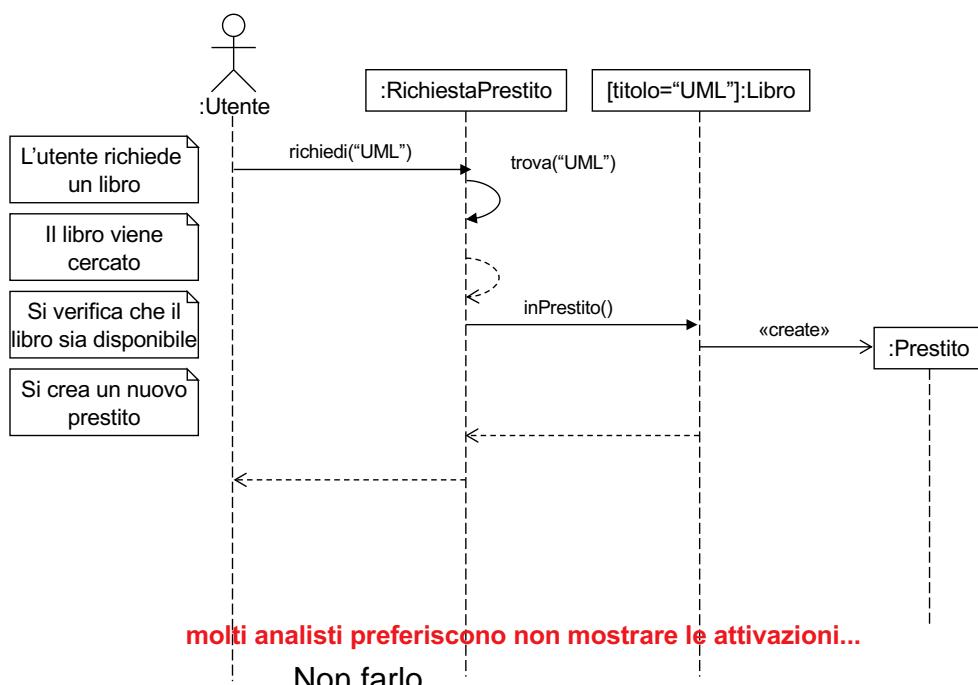
Richiesta prestito



Preferibile

93

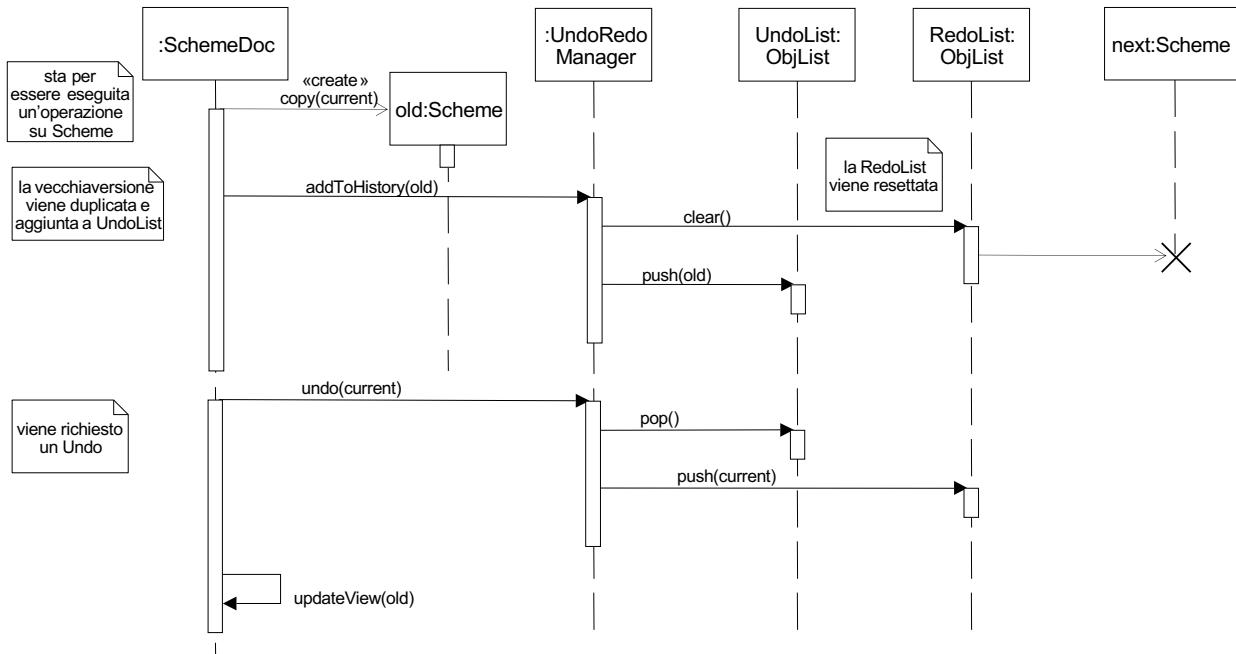
Richiesta prestito



Non farlo

94

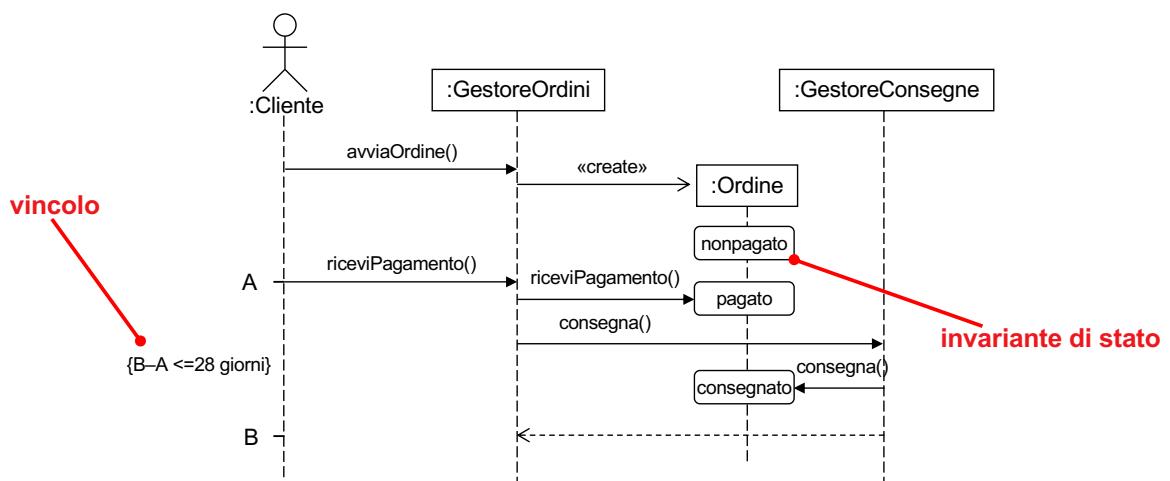
Gestione undo/redo



95

Invarianti di stato e vincoli

- Quando un'istanza riceve un messaggio, il suo stato può cambiare
- Lo **stato** delle istanze può essere mostrato sulla linea di vita
- Un **vincolo** posto sulla linea di vita indica una condizione sulle istanze che deve essere vera da lì in avanti

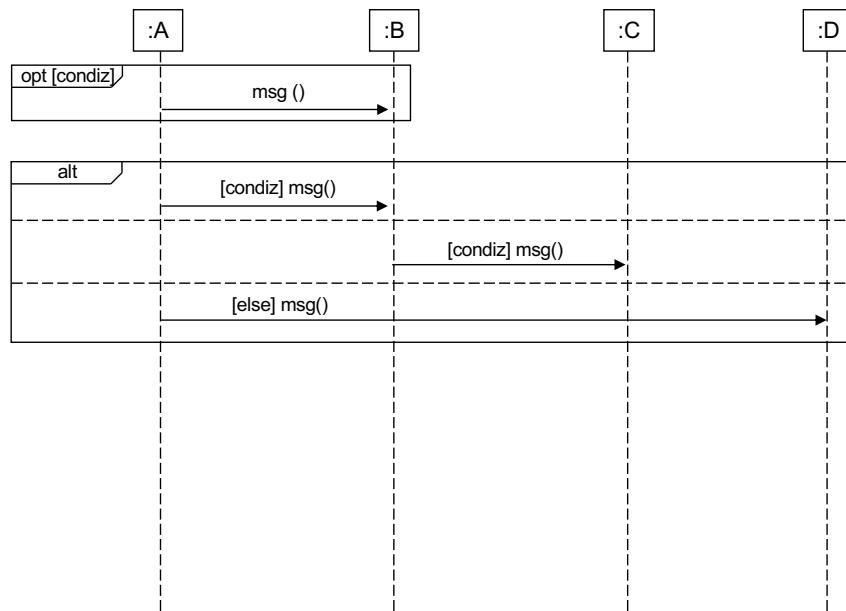


96

Frammenti combinati

Opt funziona come un if
quindi se condiz è true
allora A manda un msg a B

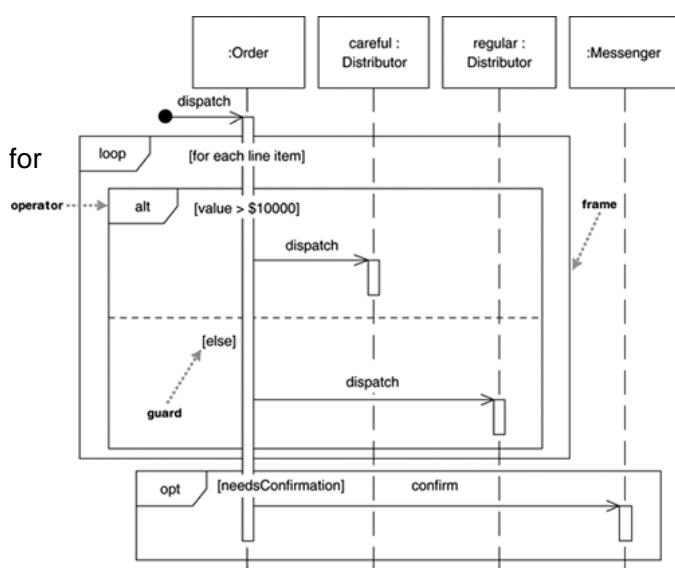
Alt funziona come
uno switch
quindi manda il msg
in base al valore della
condiz altrimenti
esegue else



97

Frammenti combinati

Loop funziona come un for

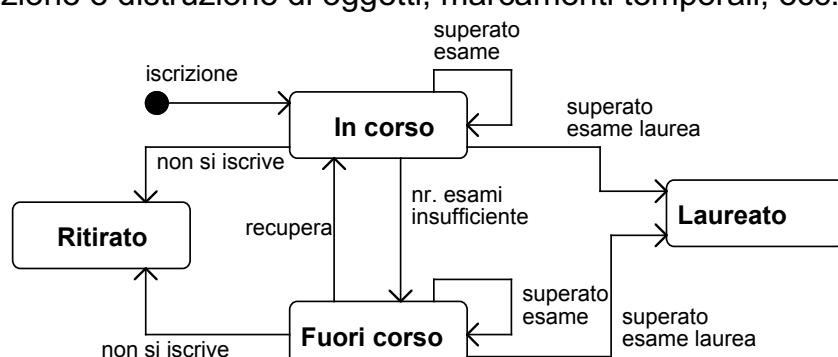


98

8

Diagrammi di stato

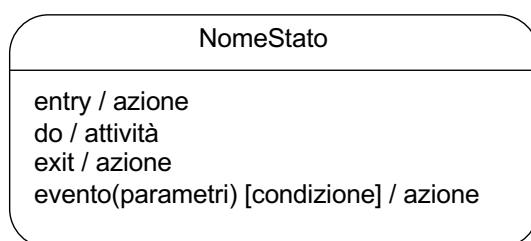
- I diagrammi di stato descrivono in modo esaustivo l'evoluzione temporale delle istanze di un classificatore (classe, caso d'uso, sottosistema) in risposta alle interazioni con altri oggetti
- Ogni classe può avere associato un diagramma di stato
 - ⇒ UML adotta la [notazione di Harel](#), che può esprimere sottostati, stati composti, parallelismo, stati storici, gestione eventi, operazioni, creazione e distruzione di oggetti, marcamenti temporali, ecc.



99

Stati ed eventi

- Lo **stato** di un oggetto in un certo istante è un'astrazione dell'insieme dei valori dei suoi attributi e dei suoi collegamenti
 - ⇒ Le differenti configurazioni di valori e collegamenti vengono raggruppate in stati a seconda di come incidono sul comportamento macroscopico dell'oggetto
- Un **evento** provoca la transizione tra uno stato e l'altro; un oggetto rimane in uno stato per un tempo finito non istantaneo corrispondente all'intervallo tra due eventi
- Uno stato può contenere azioni e attività:
 - ⇒ Le **azioni** sono operazioni istantanee, atomiche e non interrompibili; sono associate a transizioni attivate da eventi
 - ⇒ Le **attività** sono operazioni che richiedono un certo tempo per essere completate e possono quindi essere interrotte da un evento



100

Transizioni

- Una **transizione** marca il passaggio di un oggetto da uno stato a un altro, ed è associata a uno o più eventi e, optionalmente, a condizioni e azioni
- Un **evento** avviene a un preciso istante di tempo, e si assume che abbia durata nulla
 - ⇒ Gli eventi possono essere raggruppati in classi, eventualmente descritte da attributi
- Una **condizione** è un'espressione booleana che deve risultare vera affinché la transizione possa avvenire
- Un'**azione** è un'operazione istantanea, atomica e non interrompibile che viene eseguita all'atto della transizione

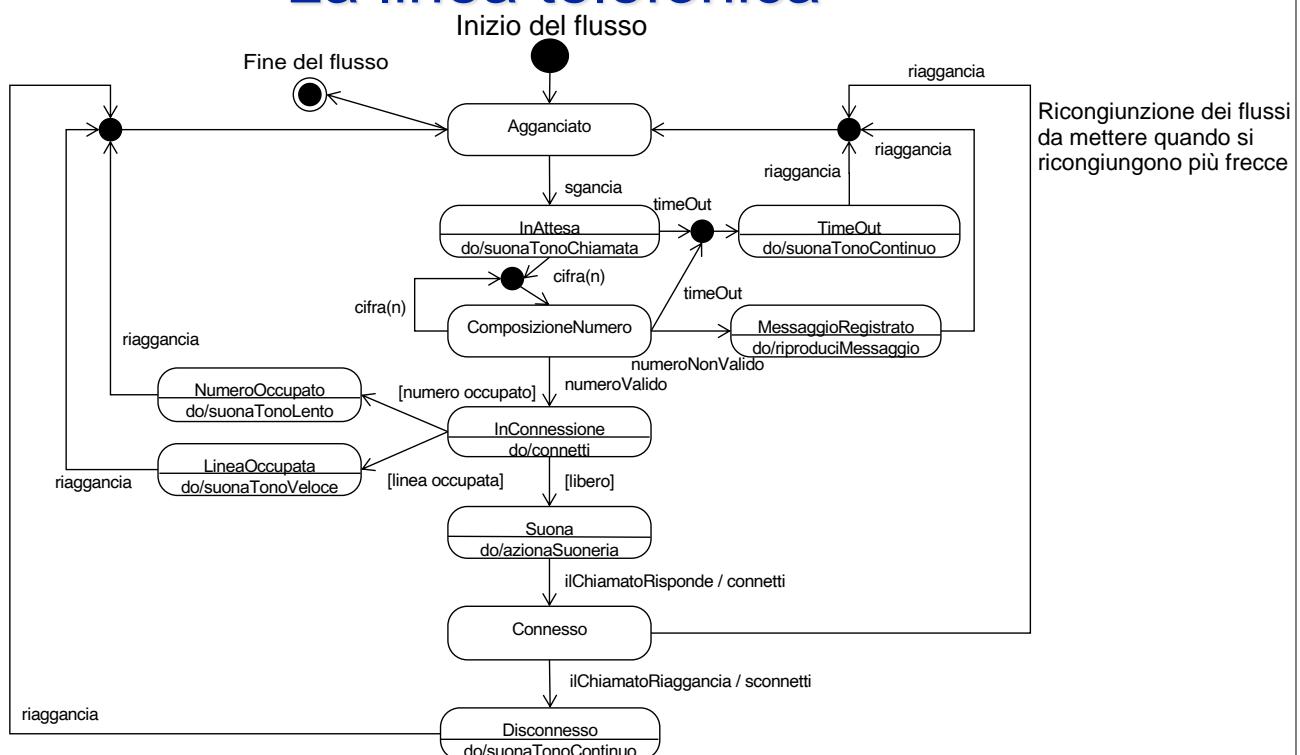
evento(parametri) [condizione] / azione
→

- Una transizione che esce da uno stato e non riporta alcun evento indica che la transizione avviene al termine dell'attività



101

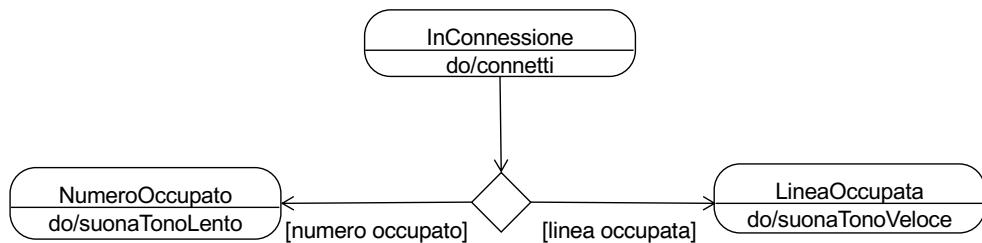
La linea telefonica



102

Pseudo-stato di selezione

- Consente di dirigere il flusso nell'automa secondo le condizioni specificate sulle sue transizioni di uscita



103

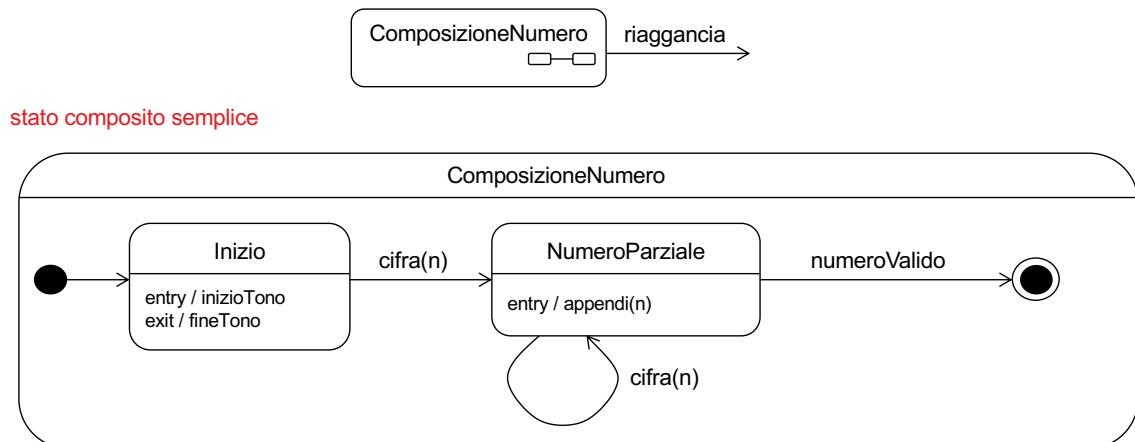
Tipi di eventi

- **Evento di variazione:** si verifica nel momento in cui una condizione diventa vera
 - ◆ è denotato da un'espressione booleana, ad esempio: bilancio<0
 - ◆ può essere considerato come una condizione verificata continuamente sebbene in realtà verrà controllata solo al variare dei parametri coinvolti
- **Evento di segnale:** si verifica nel momento in cui un oggetto riceve un oggetto segnale da un altro oggetto
- **Evento di chiamata:** è l'invocazione di una specifica operazione nell'istanza del classificatore che fa da contesto al diagramma
 - ◆ è denotato dalla signature dell'operazione
 - ◆ può essere associato a una sequenza di azioni separate da ";"
- **Evento temporale:** si verifica allo scadere di un periodo di tempo
 - ◆ **when**(data=01/01/2008): specifica il momento della transizione
 - ◆ **after**(10 seconds): specifica che la transizione deve avvenire dopo 10 secondi dall'entrata dell'automa nello stato attuale; è anche possibile specificare il momento in cui inizia a decorrere il periodo aggiungendo una frase del tipo "since..."

104

Stati composti

- Uno **stato composito** è uno stato che contiene altri stati **annidati**, organizzati in uno o più automi
- Ogni stato annidato eredita tutte le transizioni dello stato che lo contiene

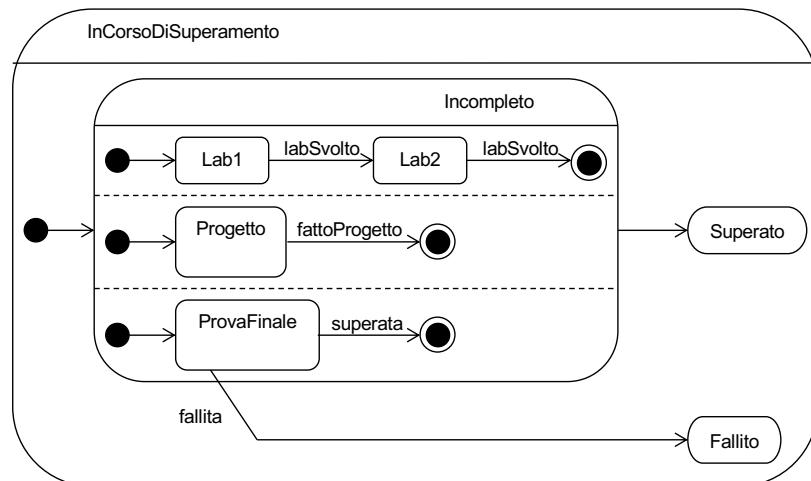


105

Stati composti

- Lo pseudo-stato finale di un automa viene applicato solo a quell'automa

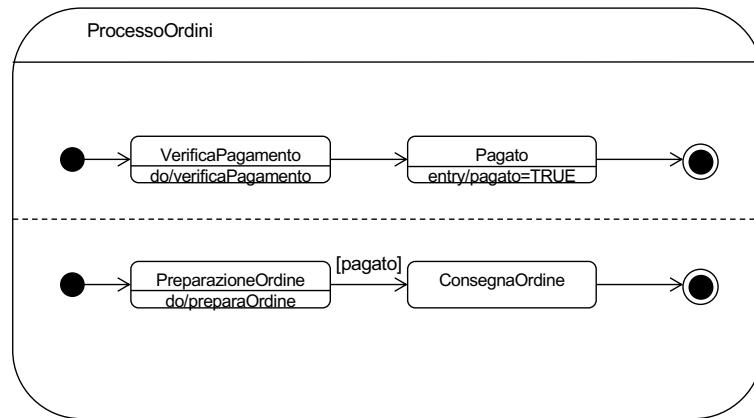
stato composito ortogonale



106

Comunicazione tra automi

- Si fanno comunicare in modo asincrono i due automi attraverso la variabile “pagato”



107

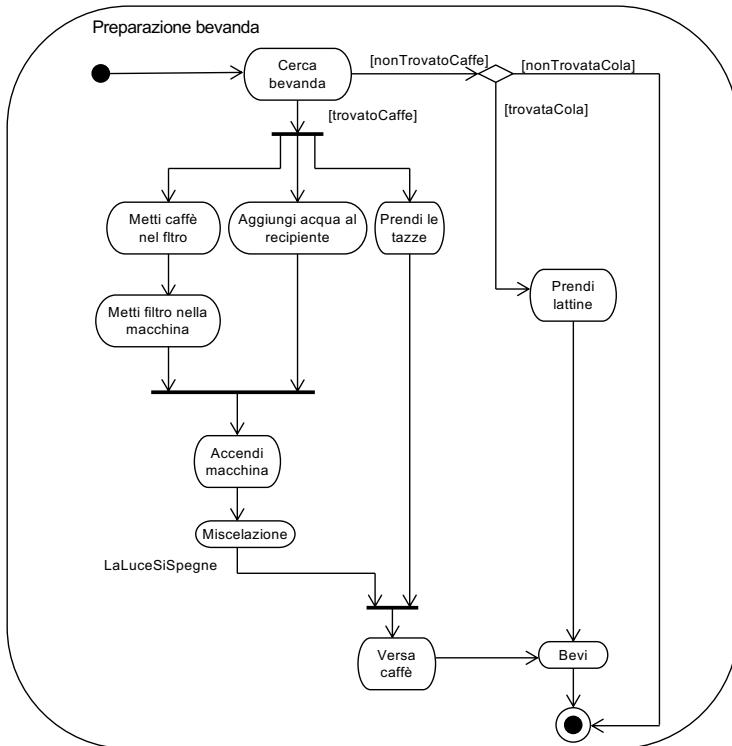
9

Diagrammi di attività

- Modellano un processo come un’attività costituita da un insieme di nodi connessi da archi
- In UML 2 hanno una nuova semantica basata sulle reti di Petri, differenziandosi completamente dai diagrammi degli stati
- Un’attività può essere associata a qualunque elemento di modellazione, che ne diviene il contesto:
 - ⇒ caso d’uso
 - ⇒ operazione
 - ⇒ classe
 - ⇒ interfaccia
 - ⇒ componente
 - ⇒ collaborazione
- I diagrammi di attività possono anche essere usati per modellare efficacemente processi di business e workflow

108

Preparazione di una bevanda



109

Attività

- Sono modellate come reti di nodi connessi da archi
- Categorie di nodi:
 - ⇒ nodi azione, che rappresentano compiti atomici all'interno dell'attività
 - ⇒ nodi controllo, che controllano il flusso all'interno dell'attività
 - ⇒ nodi oggetto, che rappresentano oggetti usati nell'attività
- Categorie di archi:
 - ⇒ flussi di controllo, che rappresentano il flusso di controllo attraverso l'attività
 - ⇒ flussi di oggetti, che rappresentano il flusso di oggetti attraverso l'attività

110

Nodi azione

☐ Nodo azione di chiamata

⇒ chiama un comportamento

Crea ordine

⇒ chiama un'attività

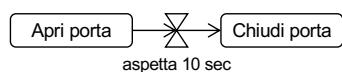
Crea ordine

⇒ chiama un'operazione

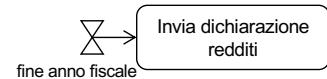
Stampa ordine
(Ordine::stampa)

☐ Nodo azione di accettazione evento temporale

⇒ produce un evento temporale ogni volta che la condizione temporale diventa vera



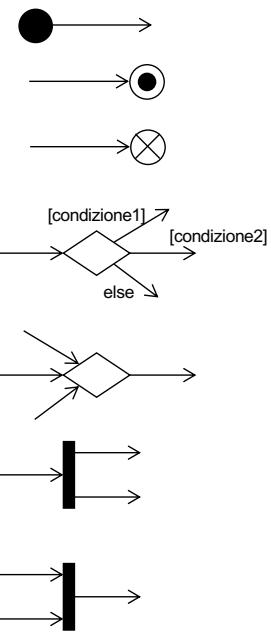
⇒ diventa attivo solo quando si attiva l'arco



111

Nodi controllo

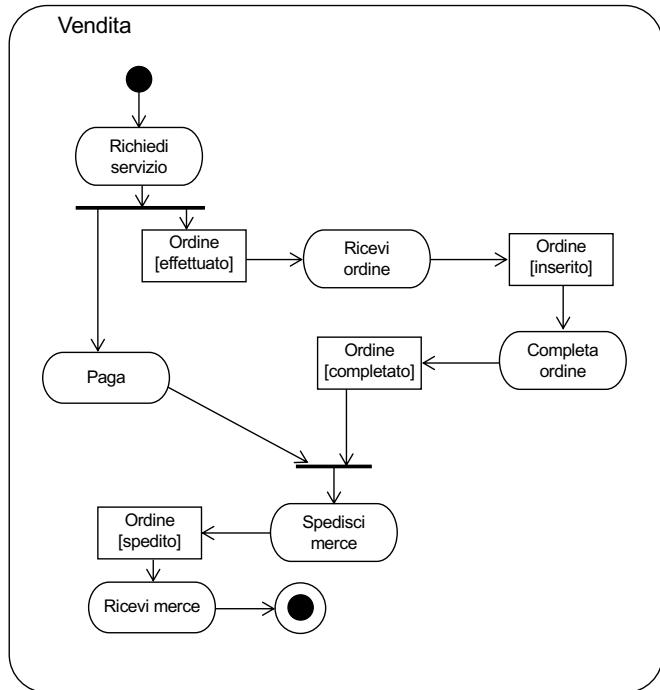
- ☐ **Nodo iniziale**: indica l'inizio del flusso
- ☐ **Nodo finale dell'attività**: termina un'attività
- ☐ **Nodo finale del flusso**: termina uno specifico flusso
- ☐ **Nodo decisione**: divide il flusso in più flussi alternativi
- ☐ **Nodo fusione**: ricongiunge i flussi a valle di un nodo decisione
- ☐ **Nodo biforcazione**: divide il flusso in più flussi concorrenti
- ☐ **Nodo ricongiunzione**: sincronizza flussi concorrenti



112

Nodi oggetto

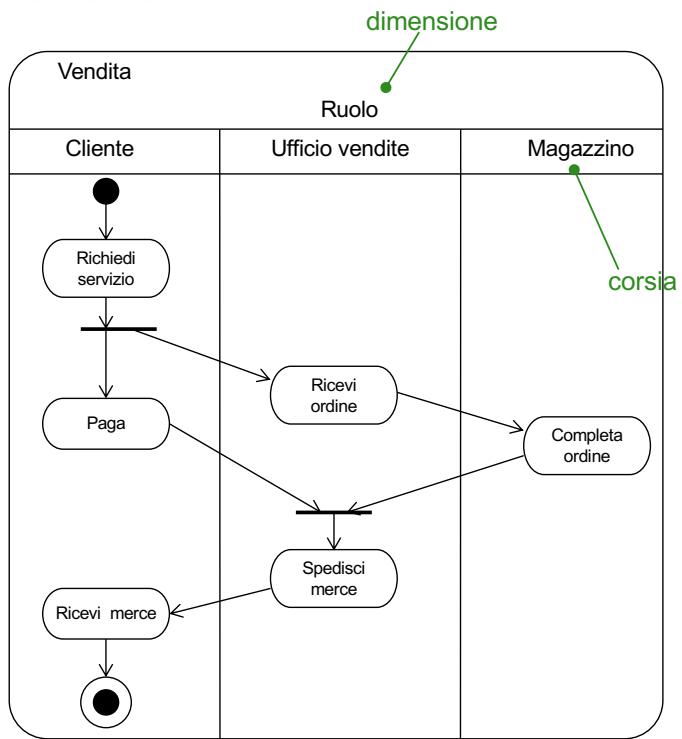
- I nodi oggetto indicano che sono disponibili istanze di una data classe in un punto specifico dell'attività
- Gli archi in entrata e uscita dai nodi oggetto rappresentano flussi di oggetti creati e consumati da nodi azione
- E' possibile rappresentare esplicitamente lo stato di un oggetto



113

Corsie

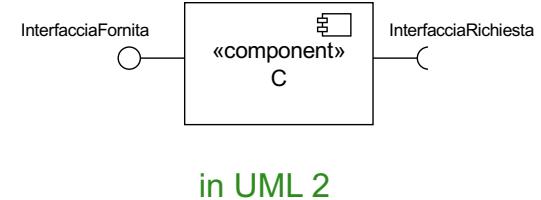
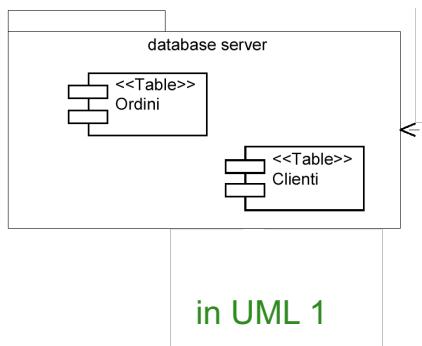
- Le attività possono essere partizionate in **corsie** che raggruppano insiemi di azioni correlate
- Le corsie possono corrispondere a
 - ⇒ casi d'uso
 - ⇒ classi
 - ⇒ componenti
 - ⇒ unità organizzative
 - ⇒ ruoli
- La semantica di ogni insieme di corsie è descritta da una **dimensione**



114

10 Diagramma dei componenti

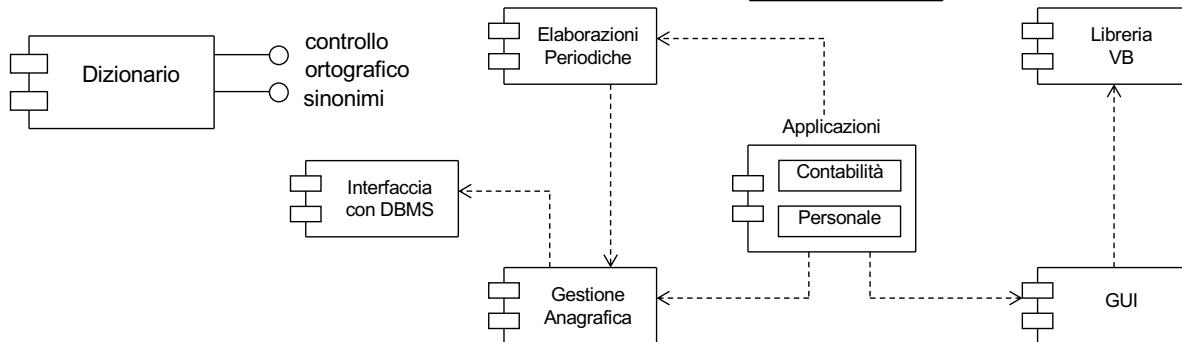
- Mostra i componenti e le loro interdipendenze
- Un **componente** è una parte modulare di un sistema che **incapsula i suoi contenuti** (black box)
- I componenti possono avere attributi e operazioni, e possono partecipare ad associazioni e generalizzazioni



115

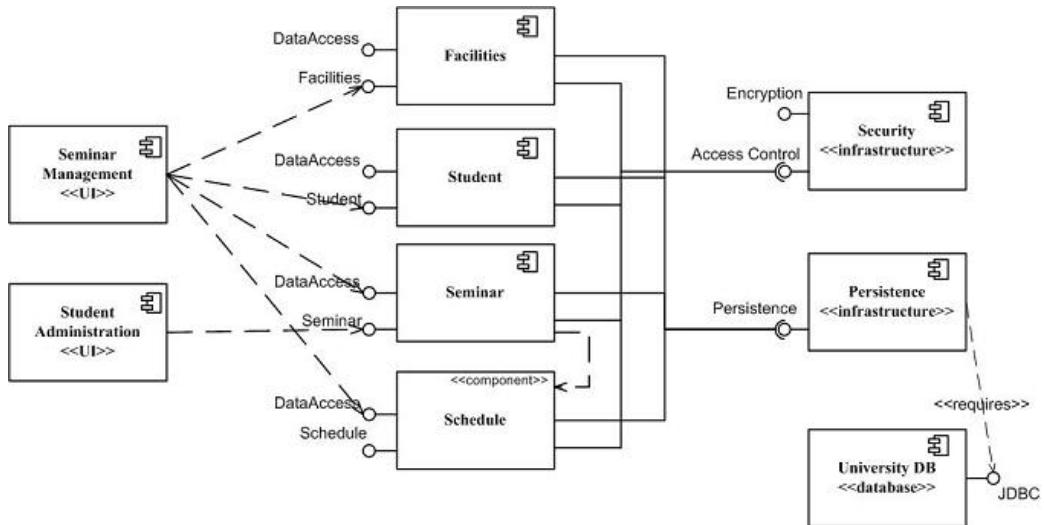
Componenti

- I componenti possono contenere oggetti, ad indicare che essi ne sono parte integrante
- I componenti sono connessi tra loro mediante **dipendenze**, possibilmente tramite **interfacce**, ad indicare che un componente usa i servizi di un altro componente



116

Esempio

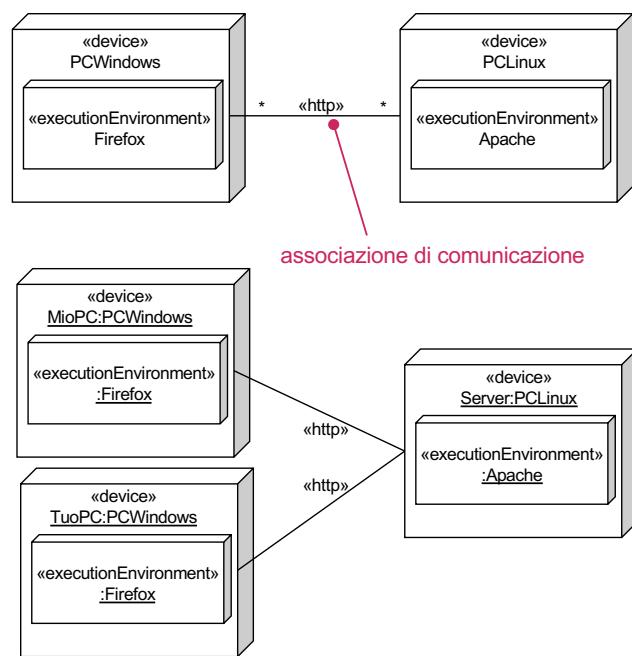


117

11

Diagramma di deployment

- Specifica l'hardware su cui verrà eseguito il software e il modo in cui il software è dislocato sull'hardware
- Può avere due forme:
 - ⇒ **descrittore**, che contiene nodi, relazioni tra nodi e manufatti; modella *tipi* di architetture
 - ⇒ **istanza**, che contiene istanze di nodi, di relazioni tra nodi e di manufatti; modella un deployment dell'architettura su un particolare sito



118

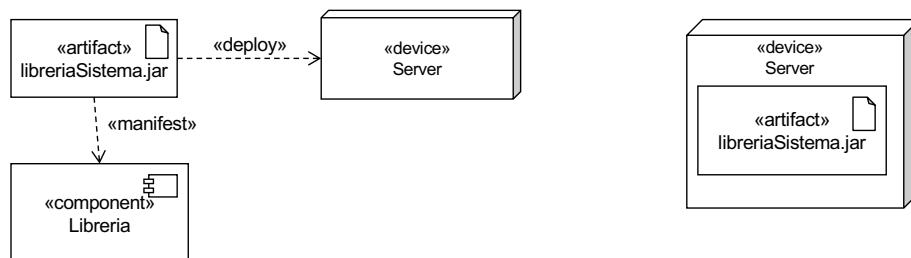
Nodi

- Un *nodo* rappresenta un tipo di risorsa computazionale su cui i manufatti possono essere dislocati per l'esecuzione
- Due stereotipi standard:
 - ⇒ «device» rappresenta un tipo di periferica fisica, per esempio un PC
 - ⇒ «executionEnvironment» rappresenta un tipo di ambiente software di esecuzione, per esempio un web server
- I nodi possono essere annidati in nodi
- Un'associazione tra nodi rappresenta un canale di comunicazione tra di essi
- Si possono usare ulteriori stereotipi e icone per aumentare la leggibilità del diagramma

119

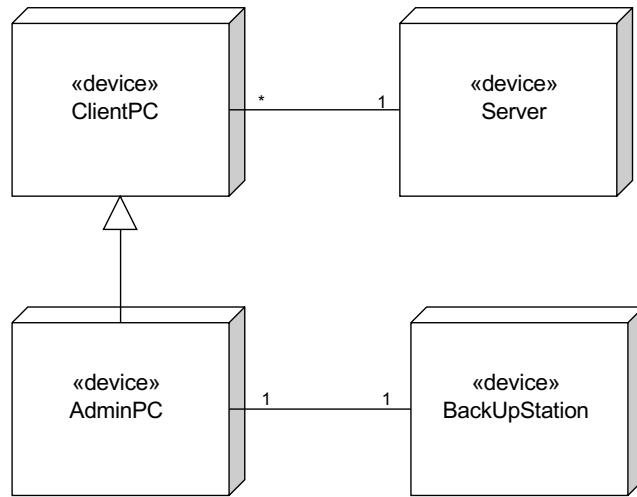
Manufatti

- Un manufatto rappresenta un'entità concreta del mondo reale, per esempio:
 - ⇒ file sorgenti
 - ⇒ file eseguibili
 - ⇒ script
 - ⇒ tabelle di database
 - ⇒ documenti
 - ⇒ modelli UML
- I manufatti vengono dislocati sui nodi



120

Esempio



121

12

Benefici di UML

- Superamento della "guerra dei metodi"
 - ⇒ decine di metodi di analisi e disegno proposti e praticati
 - ⇒ difficoltà per chi vuole passare all'approccio object-oriented: qual è il metodo migliore?
 - ⇒ quale strumento scegliere, se non c'è chiarezza nel campo dei metodi?
- Risposta ai problemi legati allo sviluppo di sistemi complessi con ambienti visuali
 - ⇒ ritorno di attenzione sul processo di lavoro e sugli approcci utilizzati, non solo sulle tecnologie
 - ⇒ il metamodello comune favorisce le possibilità di comunicazione tra strumenti di supporto alla progettazione, e più in generale tra i diversi ambienti utilizzabili dai progettisti nello sviluppo

122

Complessità

- Il metamodello di UML è molto complesso, perché ha l'ambizione di poter rappresentare qualunque tipo di sistema software, a livelli di astrazione differenziati
- Il numero dei diagrammi è elevato, e per molti diagrammi è possibile scegliere tra forme di rappresentazione leggermente diverse tra loro
- UML non suggerisce, né tantomeno prescrive una sequenza di utilizzo dei diversi diagrammi, lascia anzi molte strade aperte, tra le quali i progettisti sono liberi di scegliere

123

Personalizzazioni

- Le realtà che sviluppano software sono molto eterogenee: chi sviluppa per conto proprio non ha le stesse esigenze di documentazione e comunicazione di chi opera in un gruppo di lavoro all'interno di un'azienda
- Tra aziende diverse possono esserci differenze anche notevoli nel livello di formalizzazione richiesto ai progettisti, nelle tecniche da adottare, negli approcci da seguire, nel tipo di documentazione da produrre
- I progetti non sono tutti uguali: variano per dimensioni, per tipologia, per criticità, e per molti altri fattori
- UML può essere utilizzato da tutti, perché è sufficientemente complesso per potersi adattare a tutte le esigenze....
- ...ma non ha senso che tutti utilizzino UML esattamente nello stesso modo: per scegliere il percorso "ottimale", e quali diagrammi utilizzare davvero tra tutti quelli che UML mette a disposizione, è necessario verificare quali siano le esigenze da soddisfare

124

Quindi:

- UML è uno **standard**, e questo è un bene (uniformità nei concetti e nelle notazioni utilizzate, interoperabilità tra strumenti di sviluppo, indipendenza dai produttori, dalle tecnologie, dai metodi)
- UML è **articolato**: può rappresentare qualunque sistema software, a diversi livelli di astrazione
- UML è **complesso**: va adattato (“ritagliato”) in base alle specifiche esigenze dei progettisti e dei progetti, utilizzando solo ciò che serve nello specifico contesto