用例图：

首先了解什么是用例，用例图是用来OOA的，用例是图中的椭圆，代表参与者可完成的主要功能，或者是某用例的子用例。

画图时首先要找出有哪些参与者，然后再找出每个参与者所完成的功能，以及支持它的子功能，功能与功能之间的关系，用有向箭头表示，具体可复习讲课时用的pdf电子书相关内容。

复习例子：

1. 课本上存取款的例子；
2. 电子书上的用例图例子；
3. 线上销售系统、物流服务管理系统等类型常见的例子。

类图：

一个系统的类分为实体类、边界类和控制类，要学会根据系统需求描述，分析设计出相关的类，如一个订单可设计一个实体类、一个订单管理的控制类，和一个用于操作它的界面的边界类，并且设计出三个类之间的关系。做题中要找出都有哪些实体，对于每一个都像上述所说的订单一样进行类的设计。在一个系统中，一般还会有用户、涉及的商品、发送的消息、数据库管理等等，都需要为之设计类。

要根据题意画类图，类图里的一些类都是有关联的，要标出其关系。

复习例子：

几个电子书上的类图例子。

状态图：

根据需求描述，找出系统执行过程中要分析设计的类的各种状态，以及之间的转换，和引起转换的触发事件。状态图中的圆角矩形一定只是该类对象的状态，不要是功能或其他类对象！状态图一定要有起始和终止状态。标注触发事件时，如果需要，也要写上触发条件。

复习例子：

多看几个电子书上的例子即可，做题前看清需求和题意即可，不难。

顺序图：

根据题中的需求描述，首先找出相关的参与者或类，比如涉及到的管理员或服务人员、相关的操作界面类、相关的操作控制类、相关的数据库存储管理的类等，然后找出执行过程中它们之间的每一个消息，所谓的消息体现了如发起的请求、进行的选择、返回成功接收了请求或完成了操作、输入的数据、存储数据请求等等，对每一个发送的请求或操作，有时会返回操作成功的消息。

顺序图中的消息设计，一定要沉下心来仔细想全，不要缺失；消息发送的目标方要准确，信息数据、商品、服务等等消息从谁发给谁要准确；消息发送的位置，别忘了开始画激活柱。

复习例子：

课本上的顺序图例子；

看懂几个电子书上的顺序图例子，。