软件工程作业

1. 场景模型：出自各种系统“参与者”观点的需求  
   面向类的模型表示面向对象类（属性和操作）的模型，其方式为通过类的协作获得系统需求  
   基于行为和模式的模型：描述如何将软件行为看作外部“事件”后续的模型  
   数据模型：描述问题信息域的模型  
   面向流的模型：表示系统的功能元素并且描述当功能元素在系统中运行时怎样进行数据交换
2. 识别分析类、描述属性、定义操作、CRC建模、分析关系（关联和依赖）、分析包
3. 类：一组相似的对象。对象是人物、地点、事物、事件，甚至即将创建的系统相关的一个概念  
   职责：类知道的（属性）或者做的任何事情（操作）  
   协作者：需要的信息或需要的事务，即类完成其职责，需要一种或两种方法，一是通过自身完成，二是通过和其它类协作共同完成
5. 外部实体、事物、偶发事件或事件、角色、组织单元、场地、结构
6. 实体类、边界类、控制类