

Use Case

什么是 Use Case 呢？在 UML 的文档中，Use Case 的定义是：在不展现一个系统或子系统内部结构的情况下，对系统或子系统的某个连贯的功能单元的定义和描述。有点拗口，对吧？其实 Use Case 就是**对系统功能的描述而已**，不过一个 Use Case 描述的是整个系统功能的一部分，这一部分一定要是在逻辑上相对完整的功能流程。

用例图由参与者（Actor）、用例（Use Case）、系统边界、箭头组成，用画图的方法来完成。

参与者不是特指人，是指系统以外的，在使用系统或与系统交互中所扮演的角色。因此参与者可以是人，可以是事物，也可以是时间或其他系统等等。

用例是对包括变量在内的一组动作序列的描述，系统执行这些动作，并产生传递特定参与者的价值的可观察结果。这是 UML 对用例的正式定义，对我们初学者可能有点难懂。我们可以这样去理解，用例是参与者想要系统做的事情。

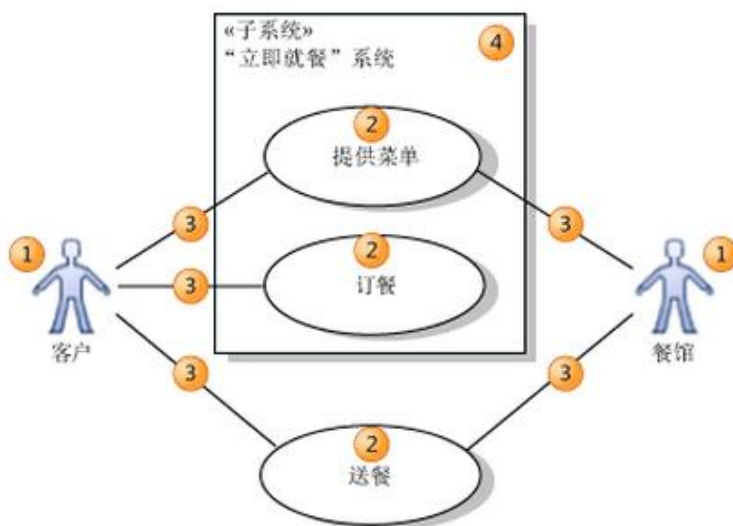
系统边界是用来表示正在建模系统的边界。边界内表示系统的组成部分，边界外表示系统外部。

箭头用来表示参与者和系统通过相互发送信号或消息进行交互的关联关系。箭头尾部用来表示启动交互的一方，箭头头部用来表示被启动的一方，其中用例总是要由参与者来启动。

以下是一个用例图，关于该用例图的解释，请看链接

<http://msdn.microsoft.com/zh-cn/library/dd409427.aspx>

参与者、用例和子系统



关于用例图可参考以下链接：

<http://baike.baidu.com/view/706238.htm#2>

<http://msdn.microsoft.com/zh-cn/library/dd409427.aspx>

<http://msdn.microsoft.com/zh-cn/library/dd409432.aspx>