《统一建模语言 UML》 课程设计 报告书

题目名称:		Markdown 编辑器的 UML 建模
学	院:	大数据与智能信息工程学院
学	号: _	2401127
姓	名: <u>_</u>	孙智健
班	级:	2024 软件工程专升本科 1 班

设 计 目 的 项 目 背 景 描 述

本 UML 建模报告旨在通过标准化的 UML 语言,对"支持 Markdown 实时预览的文本编辑器"项目进行系统化、可视化的分析与设计。报告运用用例图、类图、顺序图及部署图等多种图表,从需求、静态结构、动态行为到物理架构等多个维度,全面地规划了系统蓝图。其最终目的是为项目提供一个统一、无歧义的沟通基础,从而降低理解偏差,提高开发效率。

随着知识工作者对高效写作工具需求的日益增长,Markdown 以其简洁、高效的特性成为主流的标记语言。然而,许多现有工具或功能冗余、或体验不佳、或存在平台壁垒。本项目旨在开发一款轻量、专注、跨平台的桌面 Markdown 编辑器,其核心特性是"实时预览",即用户在编辑区输入时,预览区能同步渲染出最终效果,从而提供沉浸式的"所写即所得"写作体验。

需求分析

功能性需求包括:支持文本的输入、删除、复制、粘贴、撤销、重做、查找与替换;在编辑区内容变化时,预览区能实时、高保真地渲染Markdown;支持新建、打开、保存及另存为.md文件;提供编辑、预览、同步三种视图模式切换,支持亮/暗主题切换和布局调整;并支持将文档导出为HTML或PDF格式。非功能性需求则关注于系统的整体质量,主要包括:性能方面要求输入延迟低、启动速度快,能流畅处理中等大小文件;跨平台方面需在Windows,macOS,Linux上提供一致的用户体验;易用性方面则要求界面简洁,操作符合用户习惯。





