

Astahの使い方

UMLを描くためのツールです。しかし、このAstahに関しては、無料での手枯梗が終わってしまったため、古いバージョンのものを使用します。

他にも、次のようなものがあります。

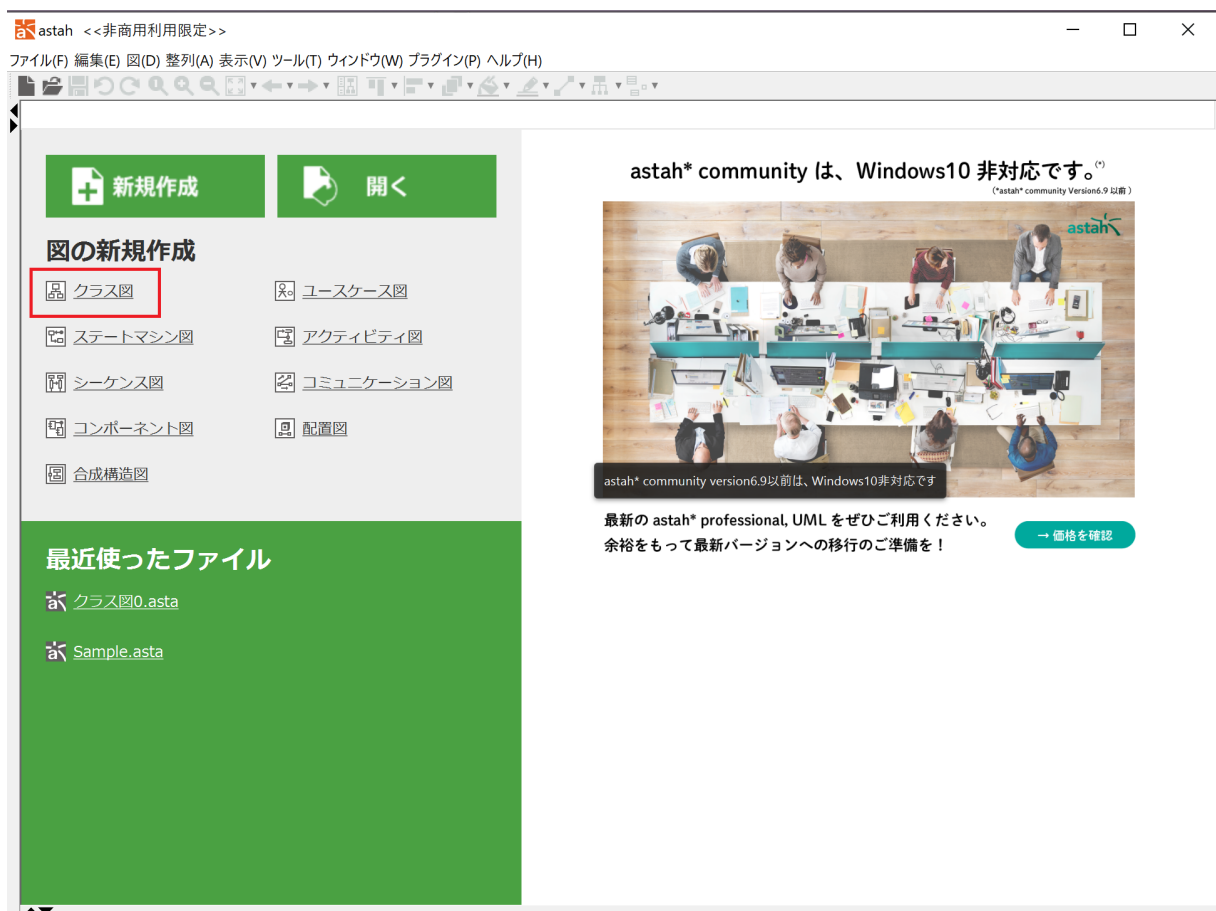
- [StarUML](#)
- [Cacoo](#)
- [gliffy](#)

まずは使ってみよう

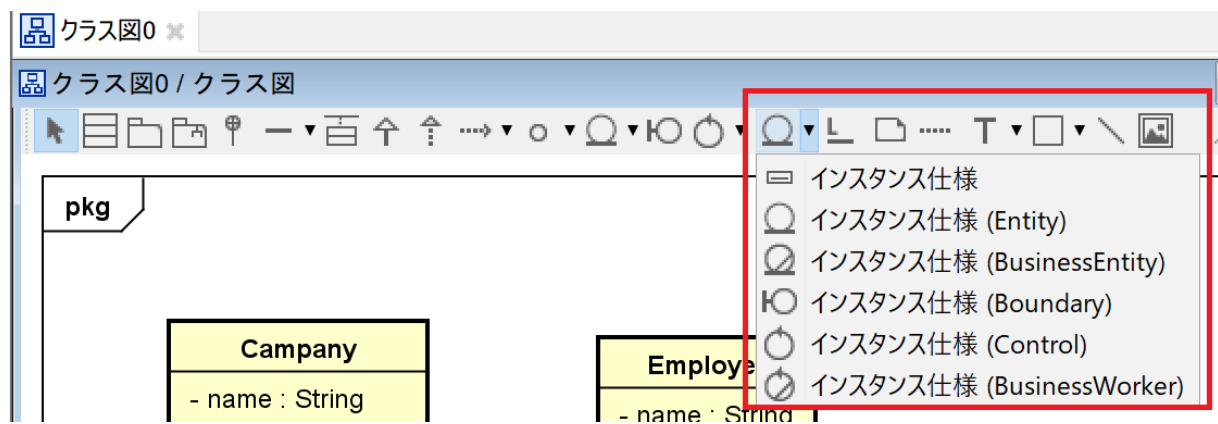
1. Astahを起動する



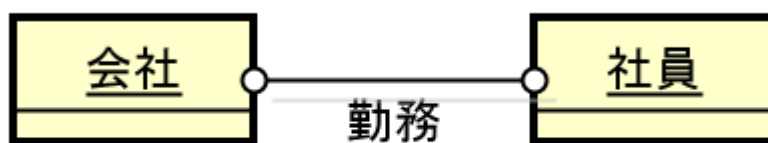
2. クラス図を作成する



3. オブジェクト図の場合は「インスタンス仕様」を使う

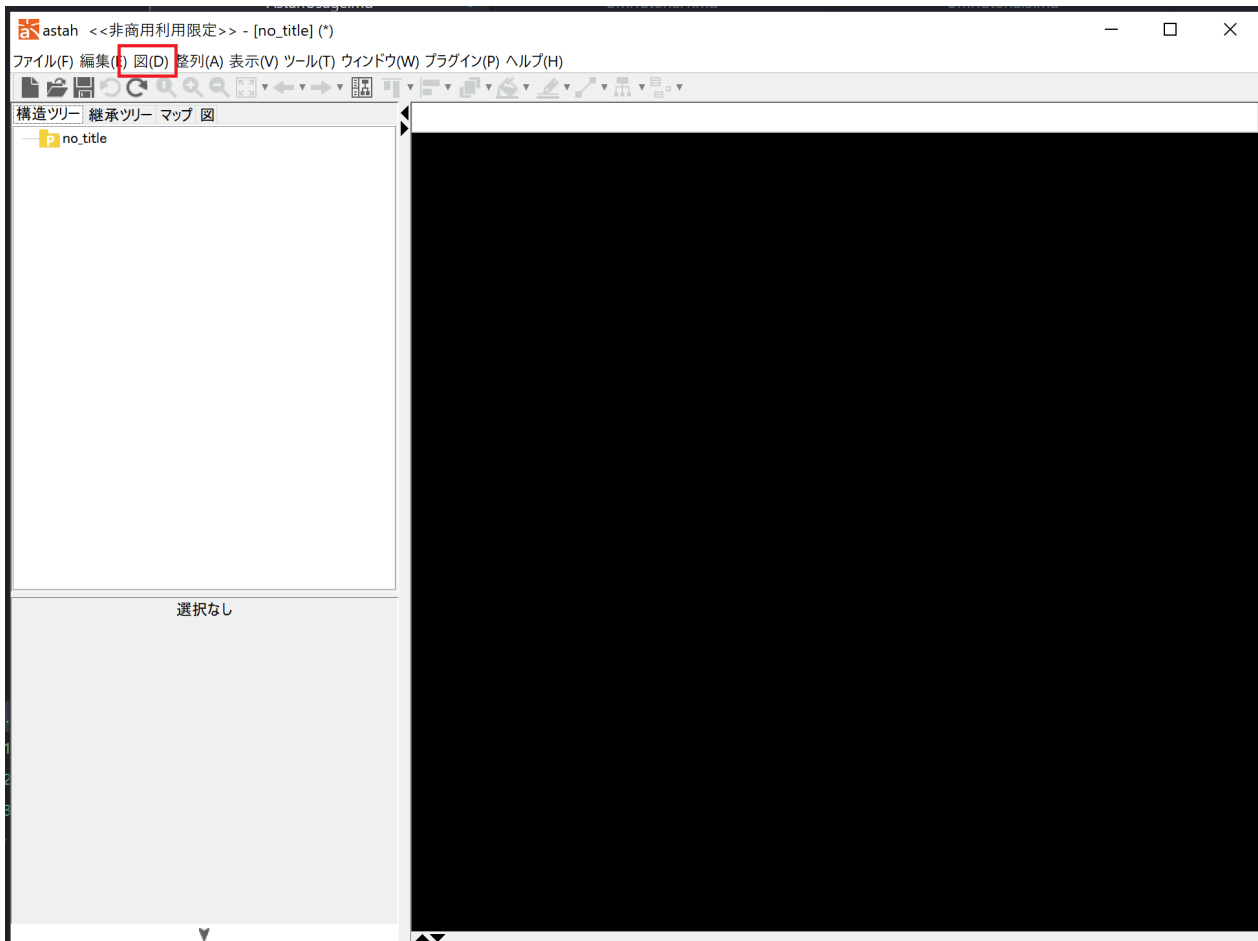


4. 作成すると下の様な形



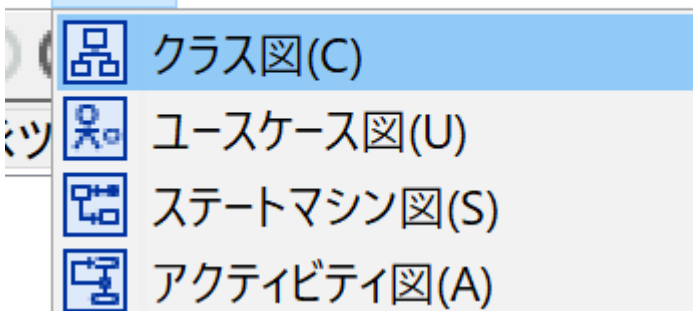
新規作成

1. 新規に作成するときは下の様な画面が見れます。

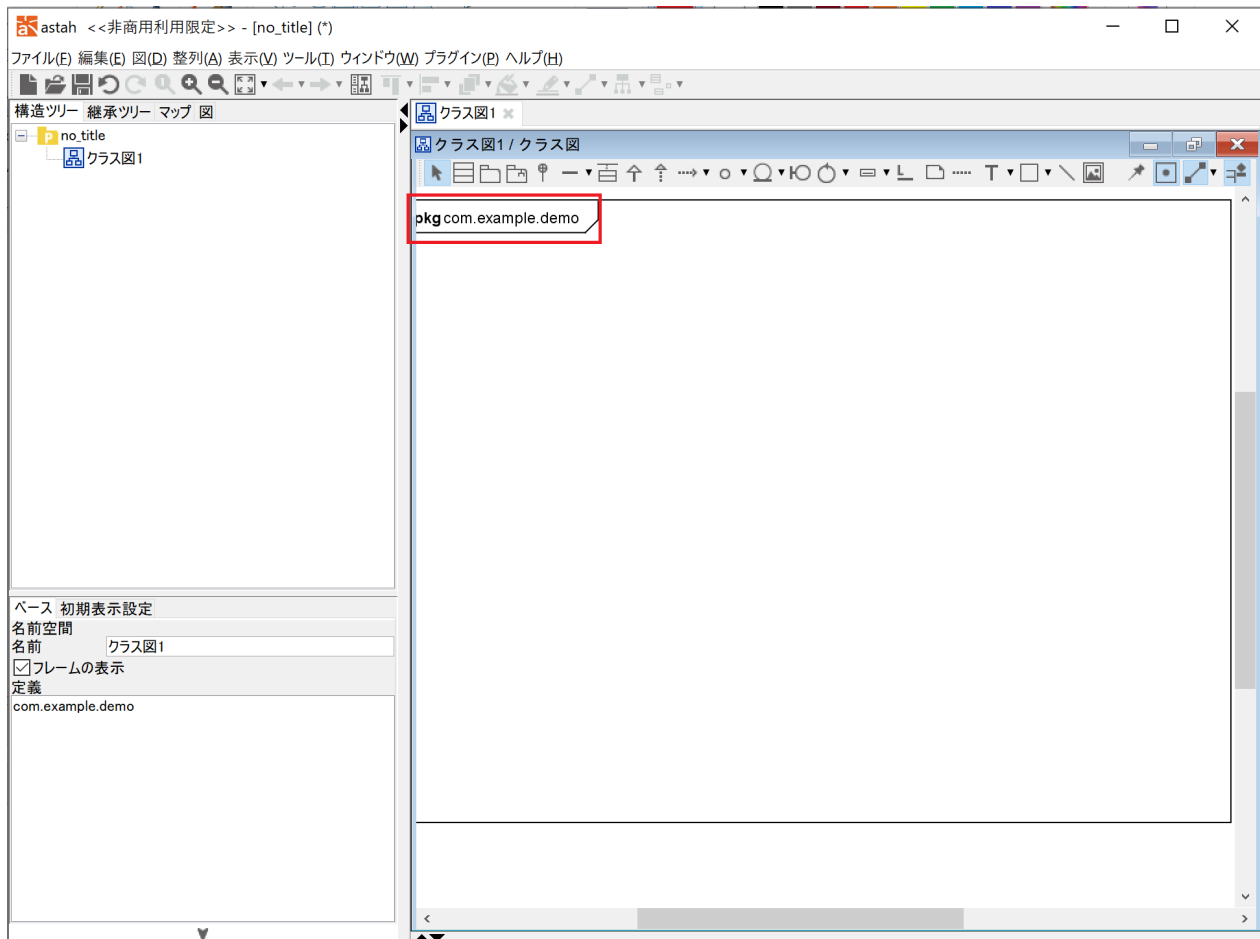


2. 次に「クラス図」を選択します。

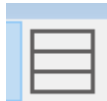
E) 図(D) 整列(A) 表示(V) ツール(T)



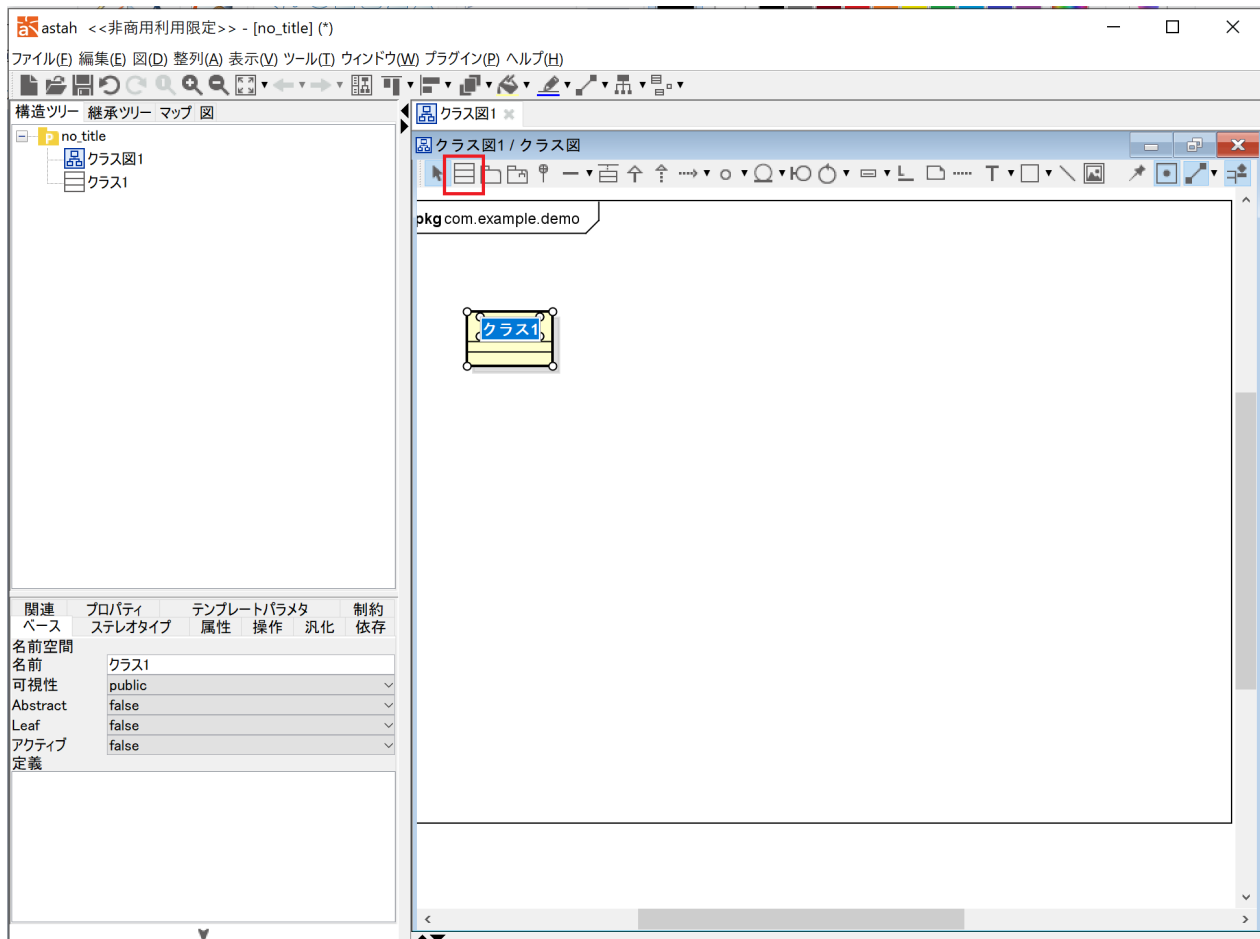
3. クラス図のテンプレートが表示されます。赤枠で囲っているものはパッケージを示します。前回作成したSpringBootのパッケージです。



クラスの追加方法



1. をクリックし、適当な場所をクリックします。



2. クラスの図(ダイアグラム)が出来たらそこに必要な情報を書き込みます。

astah <<非商用利用限定>> - [no_title] (*)

ファイル(F) 編集(E) 図(D) 整列(A) 表示(V) ツール(T) ウィンドウ(W) プラグイン(P) ヘルプ(H)

構造ツリー 継承ツリー マップ 図

no_title

- クラス図1
 - SampleWebAppApplication
 - main

クラス図1 / クラス図

pkg.com.example.demo

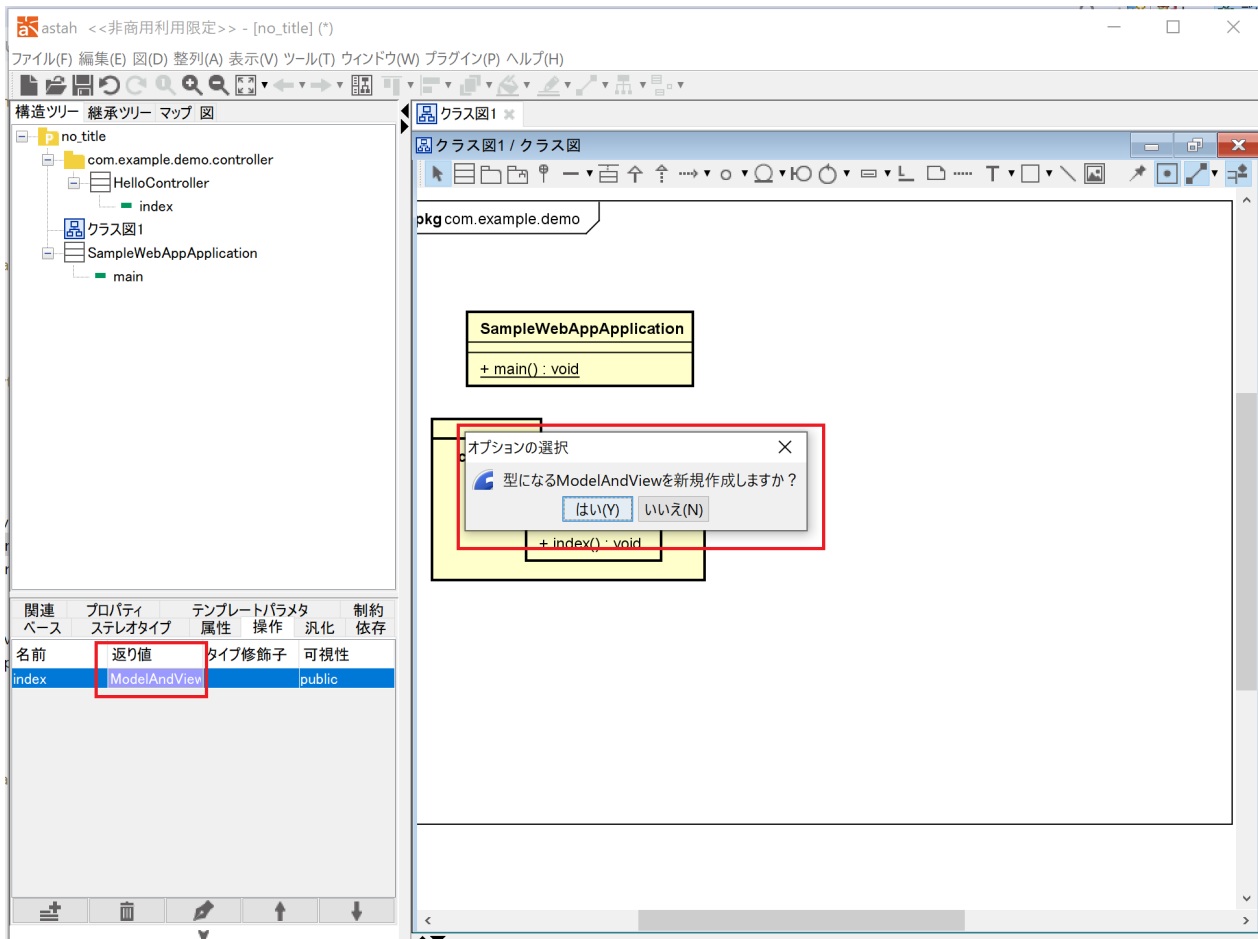
SampleWebAppApplication

main() : void

ここにモカける

事前条件	事後条件	本体条件	制約
ベース	パラメタ	本体条件	制約
名前	main	ステレオタイプ	
返り値	void		
タイプ修飾子			
可視性	public		
Static	true		
Abstract	false		
Leaf	false		
定義			
アプリケーションを起動する			

3. 新しいクラスを作成したときは、下のように新規作成します。



4. 前回作成したものを大まかに書くと下のようになります。

