

# 计算机科学与工程学院实验报告

课程名称	<u>UML 与可视化建模</u>	班级	<u>17 软工 2 班</u>
实验名称	<u>实验六 交互建模</u>	指导教师	<u>曾少宁</u>
姓名	<u>陈庆辉</u>	学号	<u>1714080902201</u>
		日期	<u>2020.4.24</u>

---

## 一、实验目标

1. 理解系统交互
2. 掌握 UML 顺序图的画法
3. 掌握对象交互的定义与建模方法

## 二、实验内容

1. 根据用例模型和类模型，确定功能所涉及的系统对象
2. 在顺序图上画出参与者（对象）
3. 在顺序图上画出消息（交互）

## 三、实验步骤

1. 观看教学视频
2. 根据用例规约、活动图和类图设计顺序图
3. 绘出“书籍入库”顺序图
  - actor: 管理员
  - M: 书籍、入库记录
  - V: 书籍入库页面、入库记录页面
  - C: 书籍入库控制器
4. 绘出“书籍入库”顺序图
  - actor: 管理员
  - M: 书籍、出库记录
  - V: 书籍出库页面、出库记录页面
  - C: 书籍出库控制器

## 四、实验结果

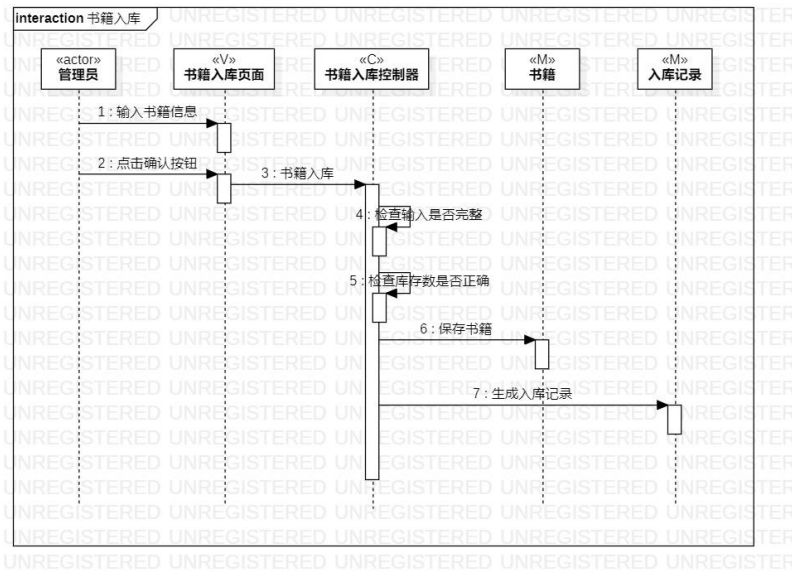


图 1：书籍入库顺序图

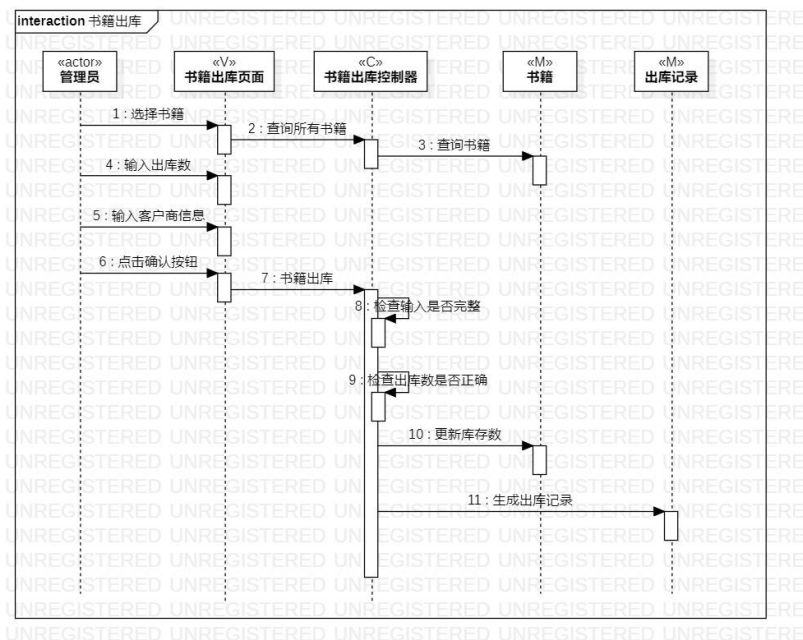


图 2：书籍出库顺序图

## 五、实验体会

这次画图的时候“想太多”了，以为画画得越细致就越好。但是交互建模重点在于设计交互过程，应该简单明了地让一个不熟悉书店仓库管理的人看了图后也能很容易的理解业务流程。比如页面跳转是不需要过多建模的，于是把页面跳转的部分修改到前置条件和后置条件中。

### 老师批改意见：

已交：<https://github.com/hzuapps/uml-modeling-2020/pull/2140>

页面跳转可以不要。

实验评分：Pass6