

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>实验三 过程建模</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>2020.4.20</u>		

一、实验目标

1. 掌握过程建模方法
2. 掌握活动图的画法（Activity Diagram）

二、实验内容

1. 设计活动与操作
2. 画出活动图

三、实验步骤

1. 观看教学视频
2. 修改实验二的用例规约
3. 根据书籍入库用例规约绘制书籍入库活动图
4. 根据书籍出库用例规约绘制书籍出库活动图

四、实验结果

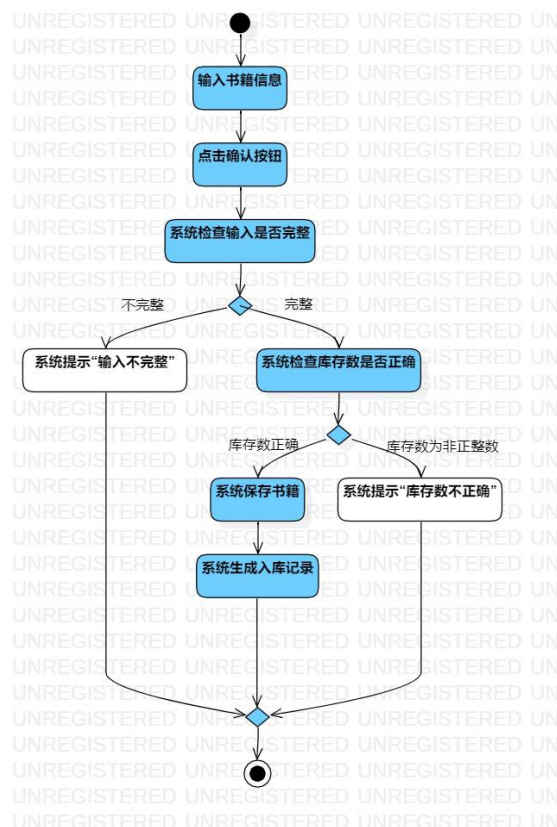


图 1. 书籍入库活动图

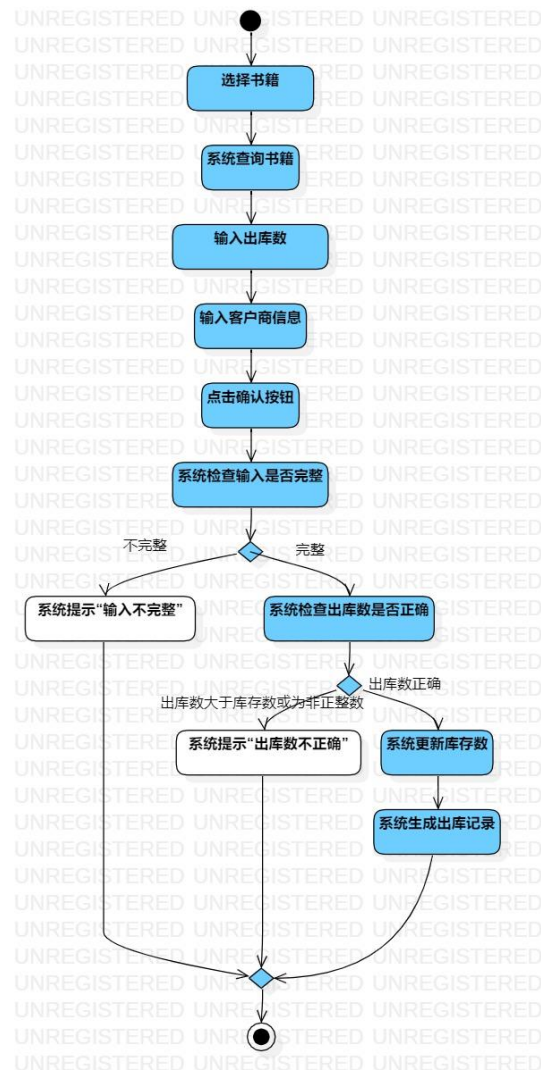


图 2. 书籍出库活动图

五、实验体会

本次实验的主要问题是“取消”没有理解透彻。画图的时候想着为了用户友好度是不是应该在点击按钮后弹出确认框，让用户可以取消本次操作。后来老师发布的视频提到基本的业务流程是完成该业务，扩展流程是发生了某些情况使得业务无法进行下去而失败。“取消”就好比服务器突然断电了，跟业务流程是没有关系的。

老师批改意见：

已交：<https://github.com/hzuapps/uml-modeling-2020/pull/1496>

删去提示删除确认的分支，跟功能无关。

实验评分：通过（Good）