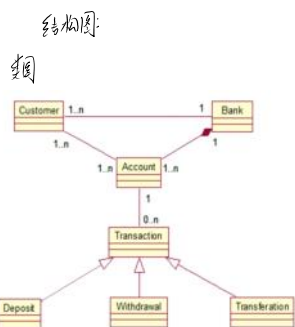
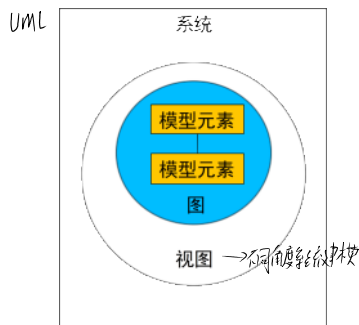
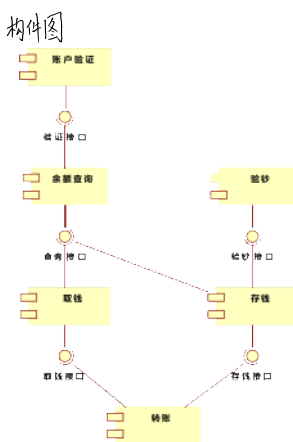






对象 $\begin{cases} \text{属性 (静)} \\ \text{行为 (动)} \end{cases} \xrightarrow[\text{集合}]{\text{同样属性行为}} \text{类}$

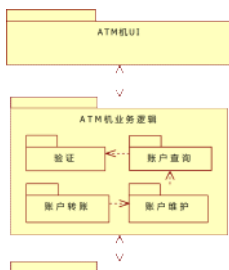
面向对象: ①抽象 ②封装 ③继承 ④多态









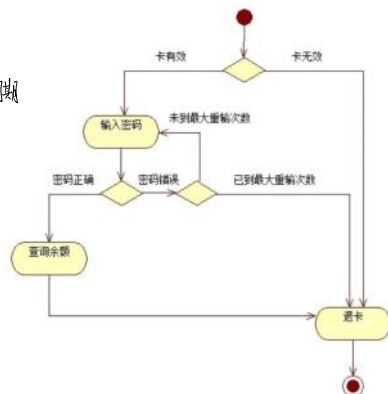
符号	元素名称	元素描述
	类	具有相同属性与操作的对象集合
	接口	只定义操作，不定义操作实现的类
	关联/实现关系	表示两个类之间有关联或接口与类之间实现关系
	依赖关系	两个类之间依赖与被依赖的关系
	聚合关系	两个类之间因聚合上部分与整体的关系
	包含关系	两个类之间因聚合上部分与整体的关系
	泛化关系 (继承)	两个类之间一般与特殊的关系









符号	元素名称	元素描述
	构件	具有业务功能和接口的类集合
	接口	只定义操作，不定义操作实现类
	关联/实现关系	表示两个构件之间有关联关系或接口与构件之间的实现关系
	依赖关系	两个构件之间依赖与被依赖的关系



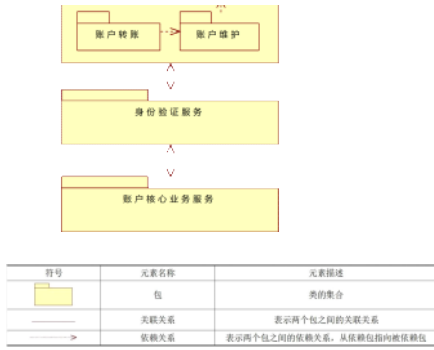
符号	元素名称	元素描述
	参与者	使用系统功能的角色
	用例	系统功能
	关联关系	参与者与用例之间的关联关系
	包含关系	用例之间的包含关系
	扩展关系	用例之间的扩展关系
	泛化关系	两个参与者之间一般与特殊的关系



符号	元素名称	元素描述
	开始	活动图的开始
	结束	活动图的结束
	动作	执行任务的行为
	顺序	元素之间的顺序关系
	分支	在上一个动作完成后, 需要根据判断条件来选择不同的执行路径
	并发	上一个动作执行后并行执行后续多个动作

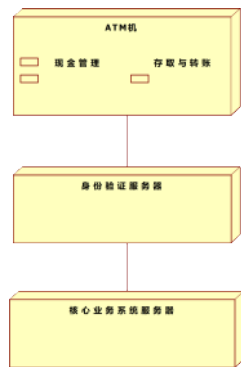


强调对象间的转接关系

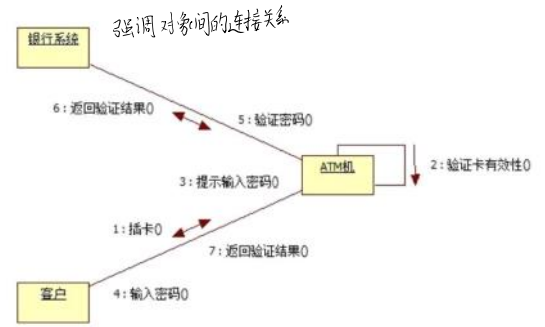


部署图

符号	元素名称	元素描述
	节点	具有业务功能和接口的类集合
	端口	节点的访问端口, 附在节点图形的边框上
	人工制品	物理部分规约, 可以是模型、描述或软件
	关联关系	表示两个节点之间有关联关系
	依赖关系	两个构件之间依赖与被依赖的关系



通信图



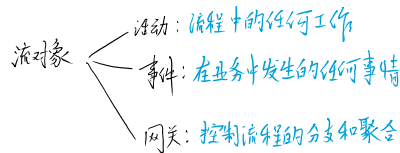
状态机图

符号	元素名称	元素描述
	开始	状态图的开始
	结束	状态图的结束
	状态	对象的状态
	转换	从一个状态到另一个状态的转换
	自转换	一个状态在事件触发后转换为自身状态
	分支	在上一个状态完成后, 需要根据判断条件进入不同的状态
	并发	从一个状态并发转换为多个其他状态



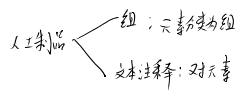
BPMN

元素: ① 流对象 ② 流 ③ 数据 ④ 泳道 ⑤ 人工制品



流: 连接流对象

数据: 数据对象(集)、数据输入/输出



泳道: 标识一个流程中的业务实体

