

Korea
Software
Technology
Association



UML2.x 기초 다루기

훈련기간: 2010.01.25 ~ 02.05

강사명: 손재현 -넥스트트리소프트
-jhsohn@nexttree.co.kr

□ 교육 목표 & 특징

- UML2.x의 이해
- 유스케이스 작성
- 객체모델링 이해
- UML2.x의 다양한 다이어그램 이해 및 활용
- 모델링 도구 사용법 습득

- 본 강의는 아래 기술에 대한 이해를 필요로 합니다.
 - 객체지향 언어(Java) 기초
 - 개발프로세스 이해

□ 교육은 매 회 4 시간씩 총 5회에 걸쳐 진행합니다.

1 일차	2 일차	3 일차	4 일차	5 일차
<ul style="list-style-type: none"> - UML 개요 - UML 소개 - UML 역사 - UML 다이어그램분류 	<ul style="list-style-type: none"> - 구조 다이어그램 - 클래스 - 객체 - 컴포넌트 - 배치 	<ul style="list-style-type: none"> - 행위 다이어그램 - 유스케이스 - 액티비티 - 상태기계 	<ul style="list-style-type: none"> - 상호작용 다이어그램 - 상호작용 Overview - 시퀀스 - 커뮤니케이션 - 타이밍 	<ul style="list-style-type: none"> - 유스케이스 I - 유스케이스 개요 - 유스케이스 내용 - 유스케이스 다이어그램
6 일차	7 일차	8 일차	9 일차	10 일차
<ul style="list-style-type: none"> - 유스케이스 II - 유스케이스 목표수준 - 유스케이스 명세 - 유스케이스 패턴 	<ul style="list-style-type: none"> - 유스케이스 III - 유스케이스 분석기법 - 분석클래스 - 제어클래스 - 실체클래스 	<ul style="list-style-type: none"> - 요구사항 모델실습 I - 유스케이스 - 사용자 시나리오 - 핵심개념 모델 	<ul style="list-style-type: none"> - 요구사항 모델실습 II - 인터페이스 추출 - 유스케이스 분석 - 컴포넌트 식별 	<ul style="list-style-type: none"> - 설계모델 실습 - 컴포넌트 설계 - 유스케이스 설계 - 도메인 모델

1. Composite Structure Diagram

ONE STEP AHEAD

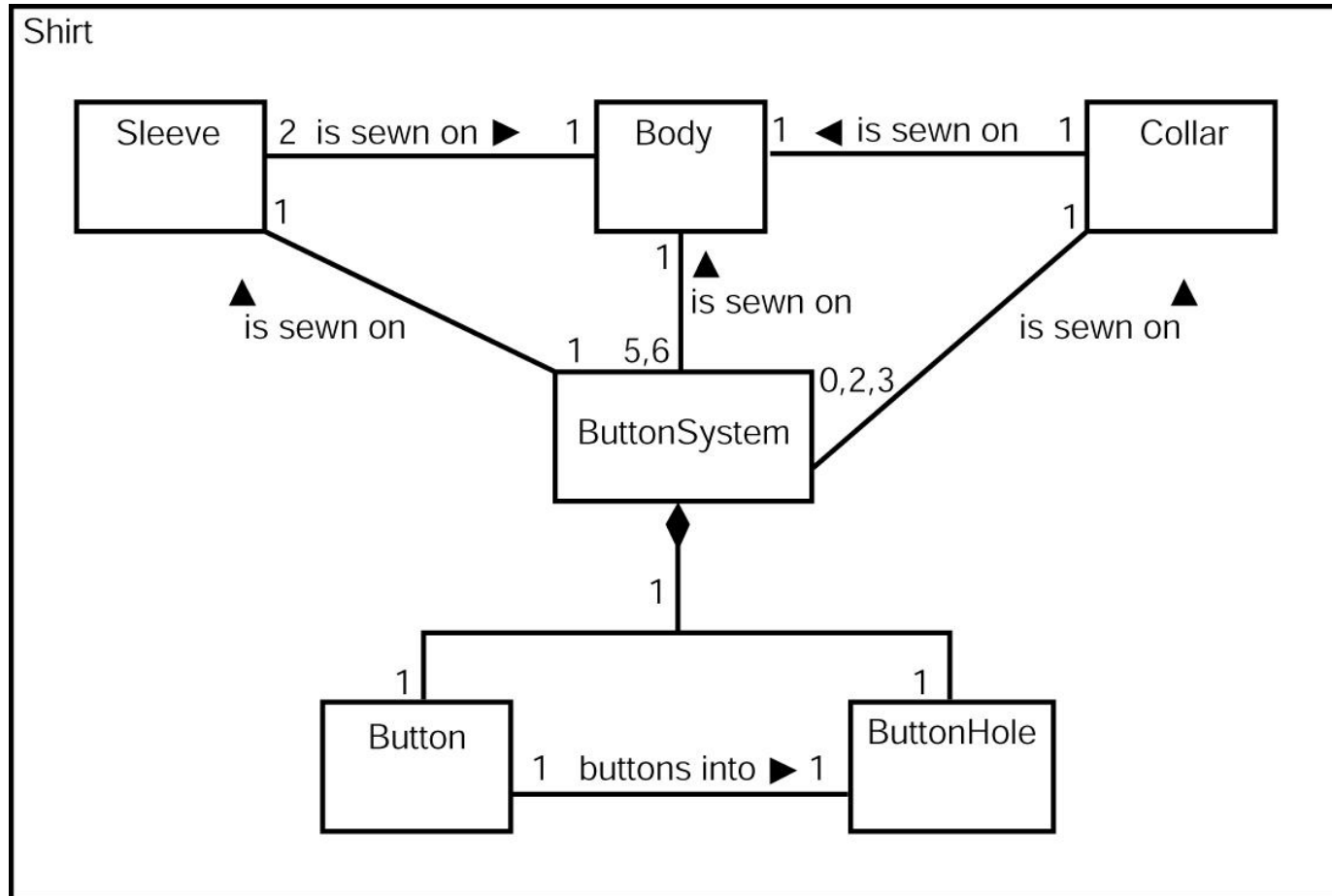
Composite Structure Diagram

□ 목적

- 상호 연결 부분의 구조 (실행시간의 객체 구조)에 대한 설명
- 커뮤니케이션 연결 기반에서 인스턴스의 상호협력을 실행시간에 보여주기 위해 사용

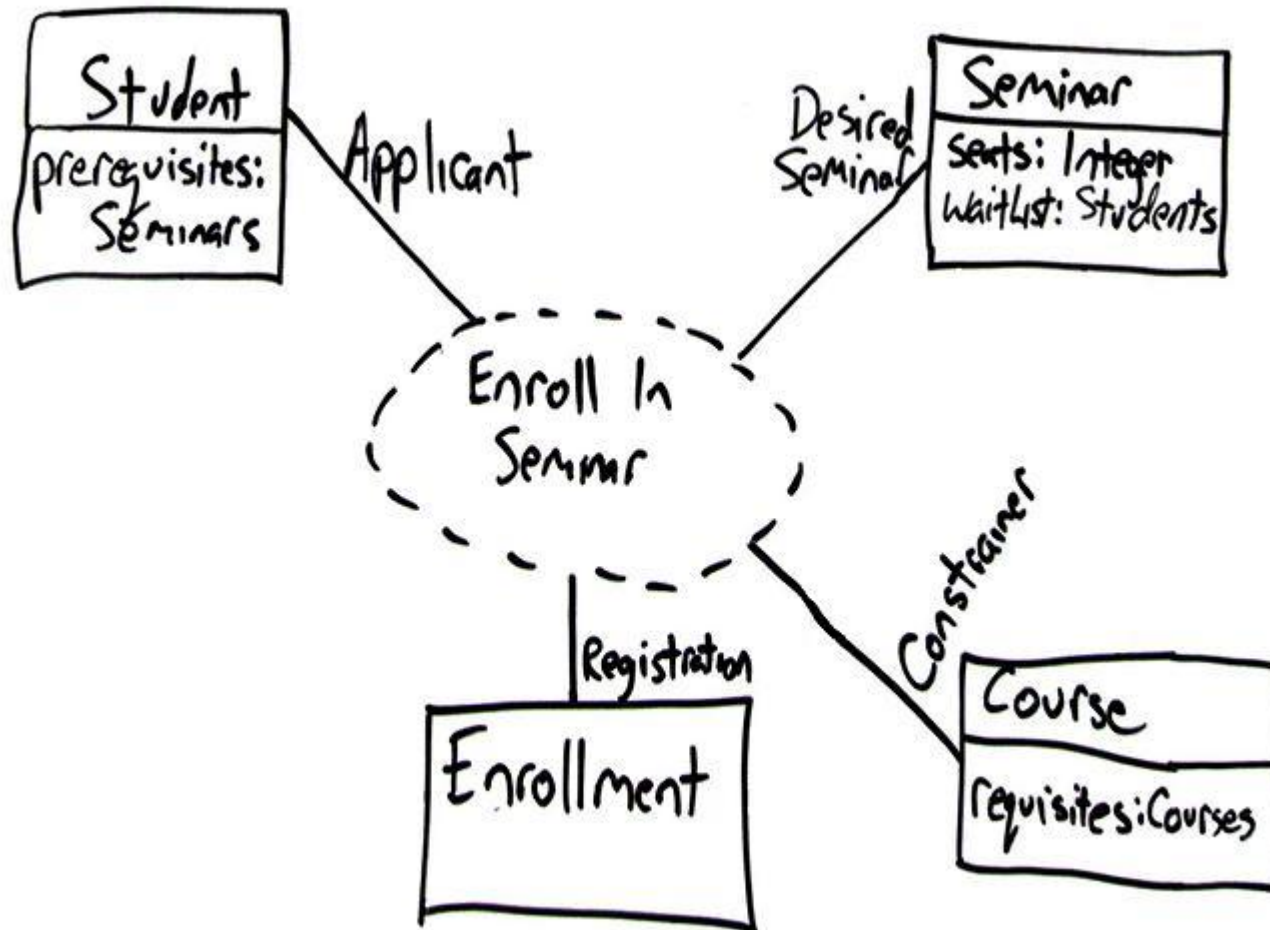
Composite Structure Diagram

□ 셔츠 내부 구조 예제



Composite Structure Diagram

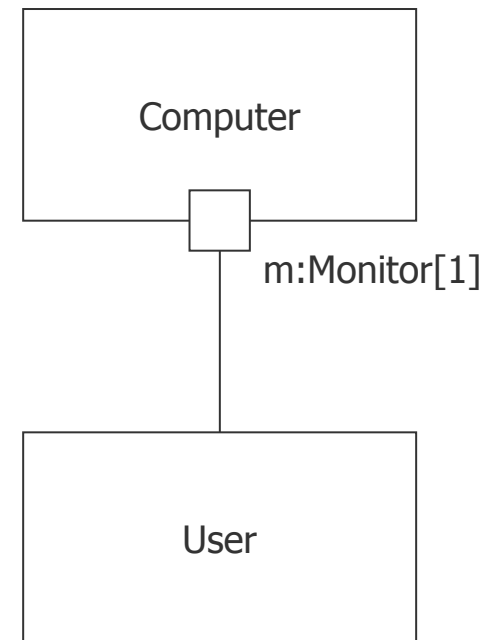
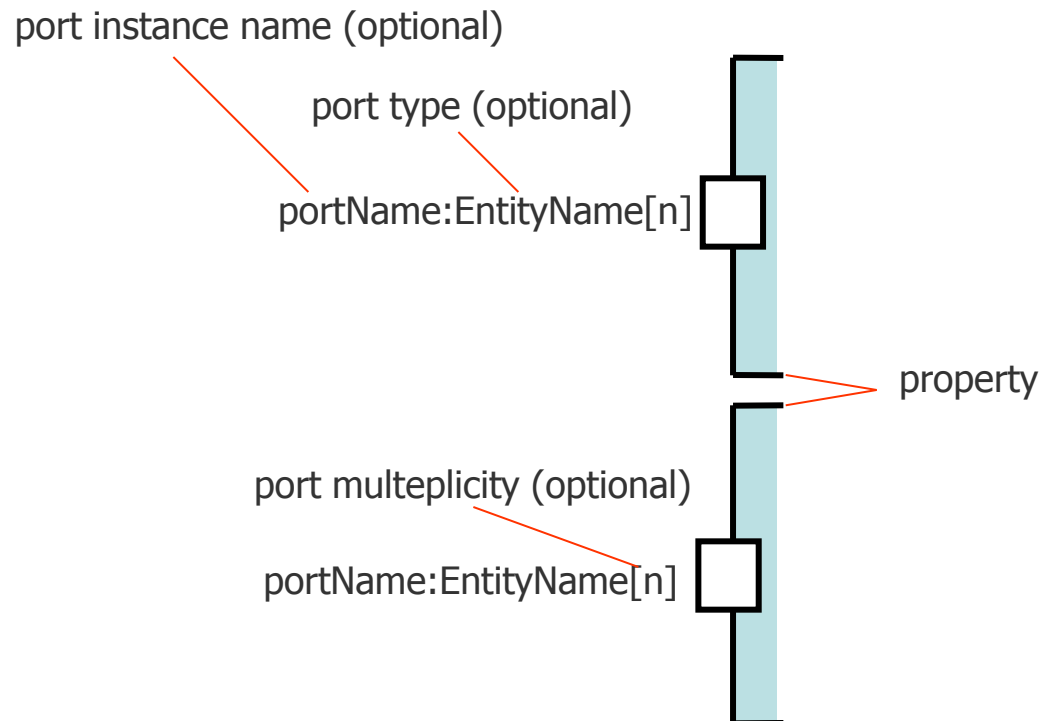
□ 세미나 등록 예제



Composite Structure Diagram

□ 포트(Port)

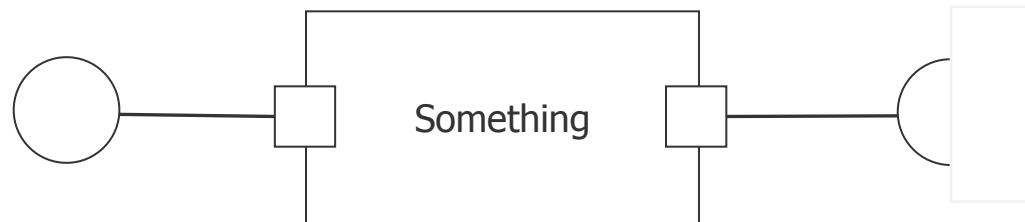
- 현재의 커뮤니케이션 연결점으로 커넥터(Connector)를 통해 속성과 연결
- 커뮤니케이션의 두 가지 유형:
 - 속성과 외부 환경 사이의 커뮤니케이션
 - 속성과 내부 구조 사이의 커뮤니케이션



Composite Structure Diagram

□ 포트와 인터페이스

- 포트를 통해서 인터페이스가 노출됨



Composite Structure Diagram

□ 구조화된 House 클래스

