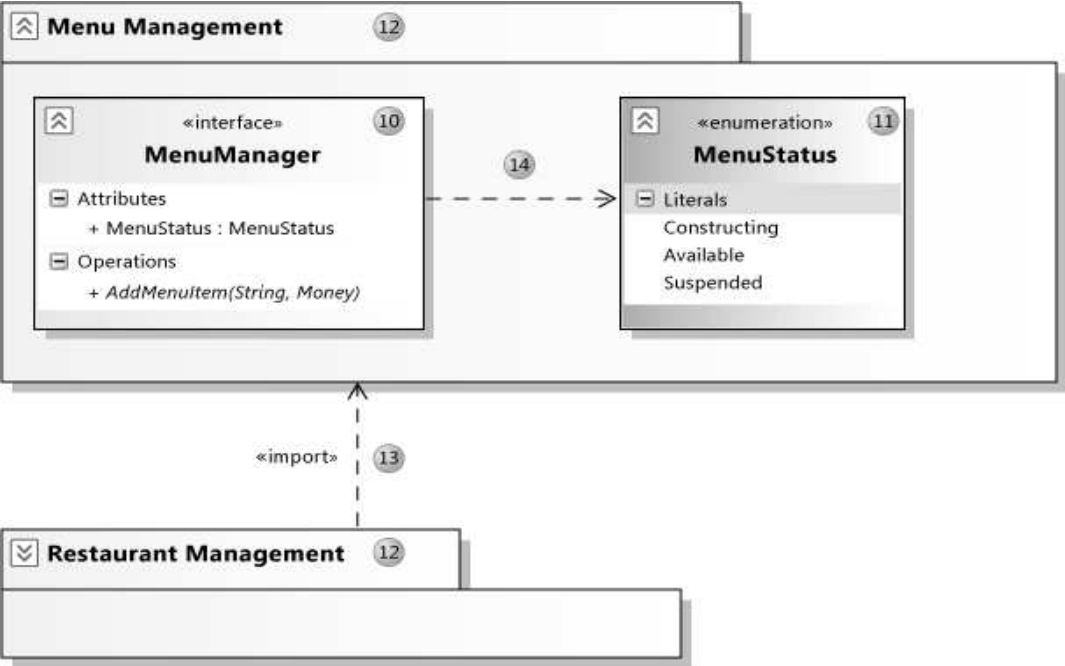
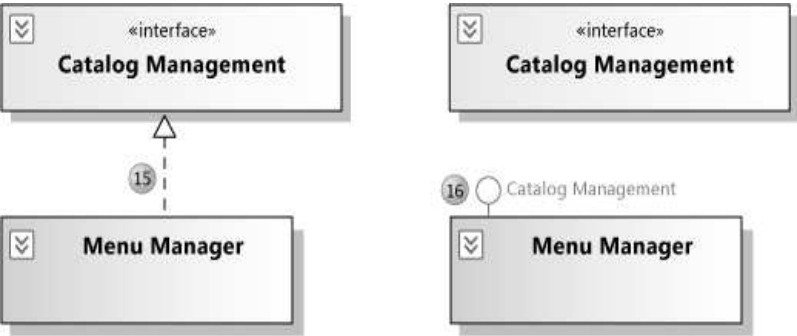


形状	元件	描述
1个	类	共享给定结构或行为特征的对象定义。有关更多信息，请参见UML类图上的类型的属性。
1个	分类器	类，接口或枚举的通用名称。组件，用例和参与者也是分类器。
2	收合/展开控制	如果看不到分类器的详细信息，请单击分类器左上方的扩展器。您可能还必须单击每个段上的[+]。
3	属性	附加到分类器每个实例的类型化值。 要添加属性，请单击“属性”部分，然后按Enter。键入属性的签名。有关更多信息，请参见UML类图上的属性的属性。
4	运作方式	可以由分类器实例执行的方法或功能。要添加操作，请单击“操作”部分，然后按Enter。输入操作的签名。有关更多信息，请参见UML类图上的操作属性。
5	协会	两个分类器的成员之间的关系。有关更多信息，请参见UML类图上的关联属性。
5a	聚合	表示共享所有权关系的关联。所有者角色的Aggregation属性设置为Shared。
5b	组成	代表整体关系的协会。所有者角色的Aggregation属性设置为Composite。
6	协会名称	关联的名称。名称可以留空。
7	角色名称	角色的名称，即关联的一端。可用于引用关联的对象。在上图中，对于任何Order o，o.ChosenMenu都是其关联的Menu。 每个角色都有自己的属性，列在关联的属性下。
8	多重性	指示可以在此末端将多少个对象链接到另一个对象。在示例中，每个订单必须链接到一个菜单。 \ *表示可以建立的链接数没有上限。
9	概括	在具体从它的定义的分类继承部分的一般分类。通用分类器位于连接器的箭头端。属性，关联和操作由特定分类器继承。 使用继承工具创建两个分类器之间的概括。



形状	元件	描述
10	接口	对象的部分外部可见行为的定义。有关更多信息，请参见UML类图上的类型的属性。
11	列举	由一组文字值组成的分类器。
12	包	<p>一组分类器，关联，动作，生命线，组件和程序包。逻辑类图显示成员分类器和包包含在包中。</p> <p>各包内作用域使得Class1的内包1是从不同的Class1之外的包。程序包的名称显示为其内容的“合格名称”属性的一部分。</p> <p>您可以将任何UML图的“链接包”属性设置为引用包。您在该图上创建的所有元素都将成为包的一部分。它们将出现在UML Model Explorer中的包下。</p>
13	进口	包之间的关系，指示一个包包括另一个包的所有定义。
14	相依性	如果更改了箭头末端的分类器，则从属分类器的定义或实现可能会更改。



形状	元件	描述
15	实现	<p>该类实现接口定义的操作和属性。</p> <p>使用继承工具在类和接口之间创建实现。</p>
16	实现	<p>相同关系的另一种表示形式。棒棒糖符号上的标签标识界面。</p> <p>要创建此演示文稿，请选择一个现有的实现关系。动作标签显示在关联附近。点击操作标签，然后点击显示为棒棒糖。</p>