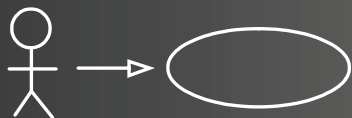


# UML全程实作

## 改进指南

Think

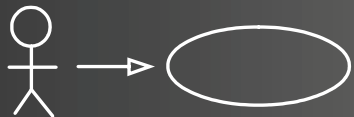


<http://www.umlchina.com>

# 如何改进



少废话，给我一个方法，我们明天就开始

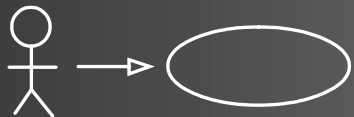


# 改进要点

- ❖ 匍匐前进
- ❖ 根据团队情况先补短板
- ❖ 别想偷懒



能用一点用一点，用一点是一点

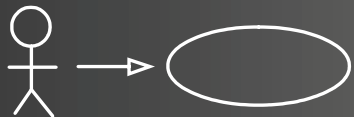


# 改进要点

---

20/30 > 40/90

短板要从利益考虑，而非兴趣

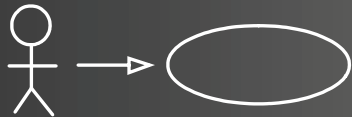


# 团队的分步改进

---

- ❖ 学会书写清晰的愿景文档
- ❖ 学会寻找涉众
- ❖ 在团队成员间共享以上知识

第一步：愿景和涉众

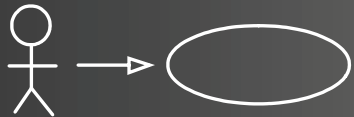


# 团队的分步改进

---

- ❖ 学会用业务用例、业务序列图描述组织
- ❖ 学会寻找改进点
- ❖ 学会映射系统用例图

## 第二步：业务建模和用例图

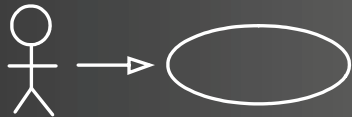


# 团队的分步改进

---

- ❖ 学会针对关键用例书写文档
- ❖ 文档重点考虑考虑涉众利益
- ❖ 改进需求启发技能

第三步：关键用例的用例文档

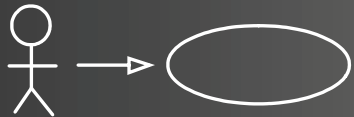


# 团队的分步改进

---

- ❖ 数据需求、业务规则、非功能需求、设计约束
- ❖ 针对整个系统的补充规约

第四步：所有用例都文档化而且完备



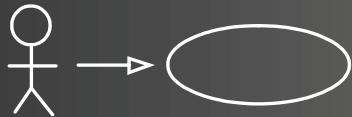


# 团队的分步改进

---

❖ 从形式上学会用类图序列图表示分析和设计

第五步：类图序列图（形式）

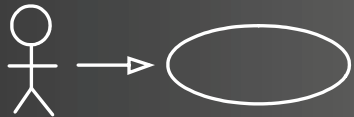


# 团队的分步改进

---

- ❖ 从内容上学会用类图序列图表示分析和设计
- ❖ 掌握面向对象思想方法

第六步：类图序列图（内容）

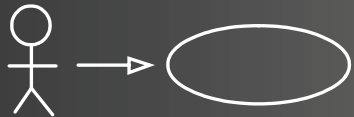


# 团队的分步改进

---

❖ 在适用情况下，灵活使用其他UML元素

第七步：其他UML元素



# 角色分工

---

❖ 业务建模 （与具体系统无关，业务流程，涉众利益...）

❖ 需求 （待开发系统的外部）

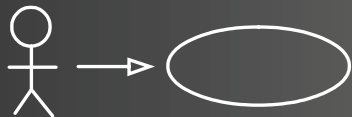
提升  
销售

---

❖ 分析 （系统内部，仅涉及核心域）

❖ 设计 （系统最终实现）

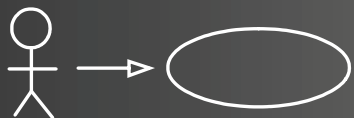
降低  
成本





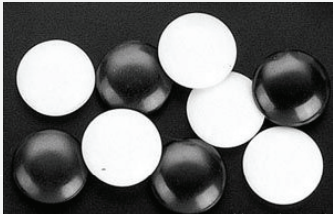

# 看什么书

---

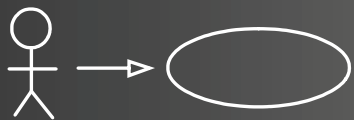
- ❖ 在实际项目中应用，问我问题
- ❖ 反复看幻灯片
- ❖ 不要看UML入门书了
- ❖ 看提升需求和设计技能的书



# 不要银弹

物质产品	思维产品
火星 	宇宙尽头 
棋子 	布局、定式、死活 

软件的复杂度远超物质



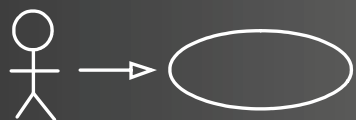
# 不要银弹



国家/地区	金牌	银牌	铜牌	总数
中国	51	21	28	100
美国	36	38	36	110
俄罗斯	23	21	28	72
英国	19	13	15	47



是和人比，不是和人狼比，烂柴刀就够了



# 进一步的服务

## ❖ 高阶训练——针对点上的强化

❖ 探索需求和需求管理

❖ 架构设计和软件复用

❖ 嵌入式设计

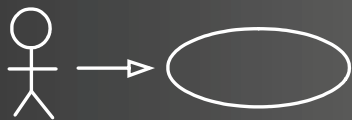
## ❖ 项目指导

## ❖ 项目评审



斐力庇第斯从马拉松跑回雅典报信, 虽然已是满身血迹、精疲力尽, 但他知道: 没有出现在雅典人民面前, 前面的路程都是白费。学到的知识如果不能最终【用】于您自己的项目之中, 也同样是极大的浪费。而这最后一段路最是艰难。

UMLChina 聚焦最后一公里, 所提供服务全部与您自己的项目密切结合, 帮您走完最艰难的一段路。



<http://www.umlchina.com>