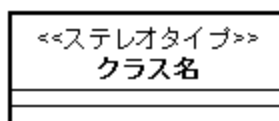


第3回 複雑なクラス図とシーケンス図

1. ステレオタイプ

ステレオタイプとは

ステレオタイプの記法



ステレオタイプの例

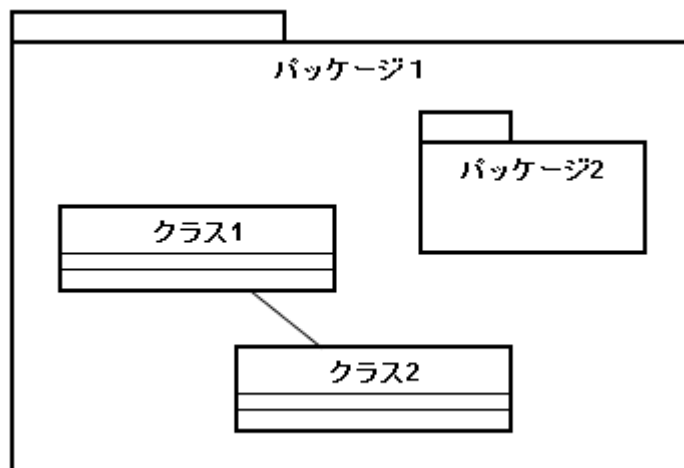
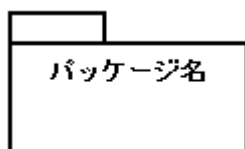
表1 UMLで定義されているステレオタイプの例

entity	データ(情報)の保持や管理を行なう役割を持ちます。
control	ある程度まとまった処理手順を表します。entity(データ)を利用したり処理したりする手順を実装する役割を持ちます。
boundary	システムとその外側(システムとシステム, システムとユーザなど)をつなぐ役割を持ちます。
exception	例外を表します。例外処理を実装する役割を持ちます。
interface	インターフェースを表します。外部から見たとき, クラスなどがどのように振舞うかを示します。操作の宣言する役割を持ちますが, 実装は他のクラスに任せます。

2. パッケージ

パッケージとは

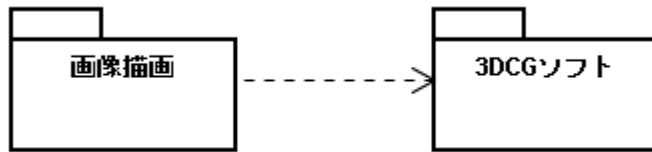
パッケージの記法



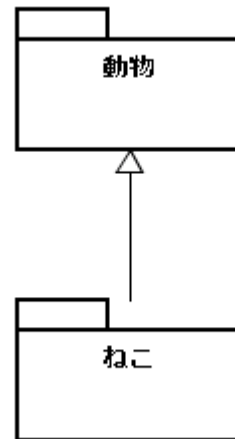
パッケージの中にパッケージが含まれる場合

パッケージ間の「依存関係」と「汎化関係」

依存関係



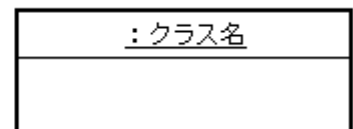
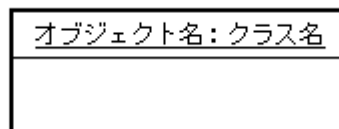
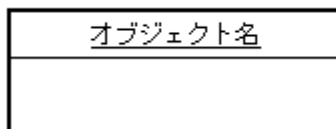
汎化関係



3. オブジェクト

オブジェクトとは

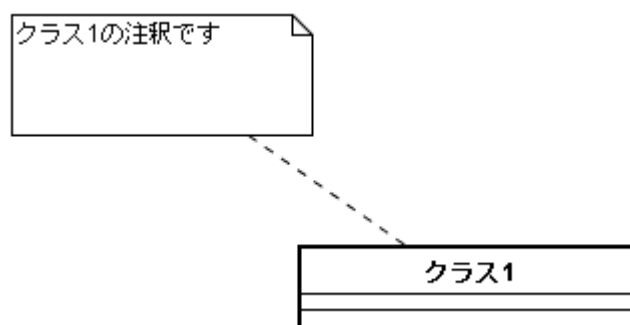
オブジェクトの記法



4. ノート

ノートとは

ノートの記法



5. シーケンス図

シーケンス図とは

相互作用図，シーケンス図とコミュニケーション図，時系列に沿った表現

6. シーケンス図の記法

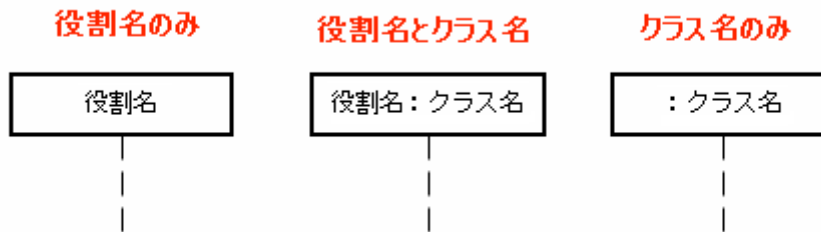
ライフライン，メッセージ，実行指定

7. ライフライン

ライフラインとは

ライフラインの記法

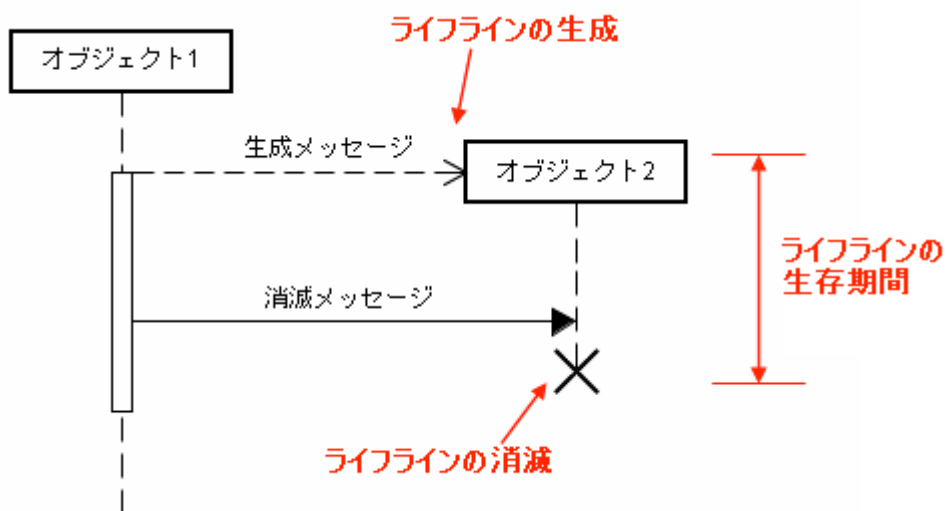
ライフライン名の書き方



ライフラインの生存期間

ライフラインの生成と消滅

生成メッセージ, 消滅メッセージ



8. 実行指定

実行指定とは

実行指定の記法

実行指定によるメッセージの呼び出しの制御

9. メッセージ

メッセージとは

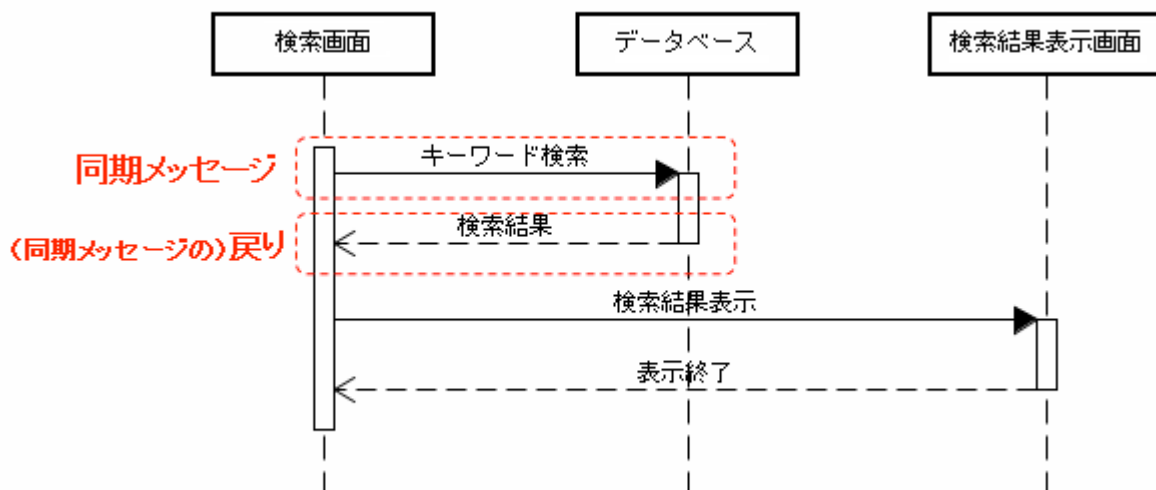
メッセージの種類

同期メッセージ, (同期メッセージの)戻り, 非同期メッセージ

10. 同期メッセージ

同期メッセージとは

同期メッセージの記法



11. 同期メッセージの戻り

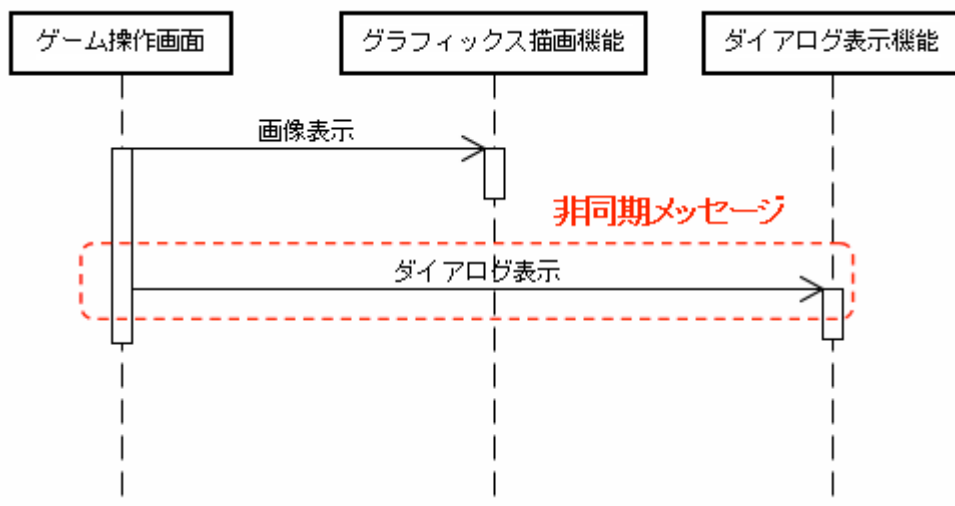
(同期メッセージの)戻りとは

(同期メッセージの)戻りの記法

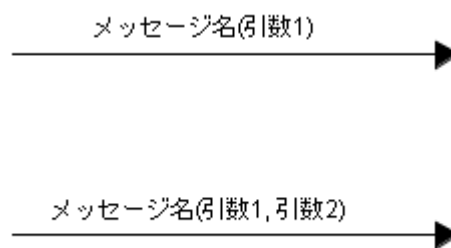
12. 非同期メッセージ

非同期メッセージとは

非同期メッセージの記法



パラメータを持つメッセージ



13. シーケンス図を描く際のポイント

- (1)シナリオあるいはユースケース記述を作成する
 - (2)必要に応じて複数のシーケンス図を使って表現する
 - (3)メッセージの名前はメッセージを受け取る側の視点でつける
- それぞれのシーケンス図の意味を，友達と説明しあいましょう。