

## 第2回 UML の概要とユースケース図

### 1. UML の概要

#### モデリング とは

#### UML とは

何の略か

特 徴

UML の仕様を策定する団体

#### UML に規定されているダイアグラム

表1 UML に規定されているダイアグラム

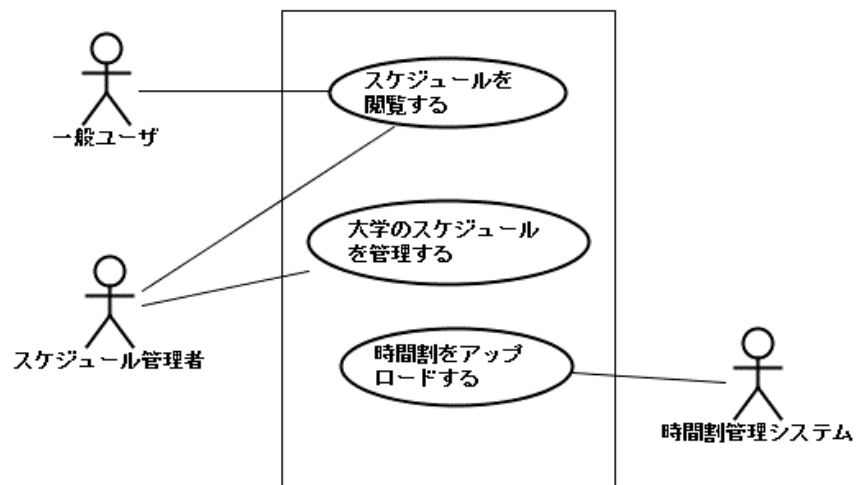
ダイアグラムの名称	種別	説 明
	構造図	システム化する対象やシステムの構成要素をクラスとその関係によって表現する図
		パッケージの定義、パッケージ間の関係を表す図
		ある時点のオブジェクト(インスタンス)間の関係を表す図
		システム実行時の構造を表す図で、構造全体を表すコンポジットとその内部を構成するパーツから成る
		システムの物理的なハードウェアの構成を表す図
		システムを構成するコンポーネント、特にソフトウェアやファイルなどの構造を表す図
	振る舞い図	システムが提供する機能をユーザの視点から表す図
		業務やシステムの処理フローなど、アクティビティの流れを表現する図
		オブジェクトの状態遷移と、それに伴うアクションの関係を表す図
		オブジェクト間のメッセージ交換などの協調動作を時系列で表現する図
		オブジェクト間のメッセージ交換などの協調動作をオブジェクト同士の関係の視点で表現する図
		複数のシーケンス図やコミュニケーション図をつないで、各図の処理順序を表す図
		時系列に沿ったイベントと、オブジェクトの状態遷移の対応を表す図。主にリアルタイムシステムで利用。

## 2. ユースケース

### ユースケースとは

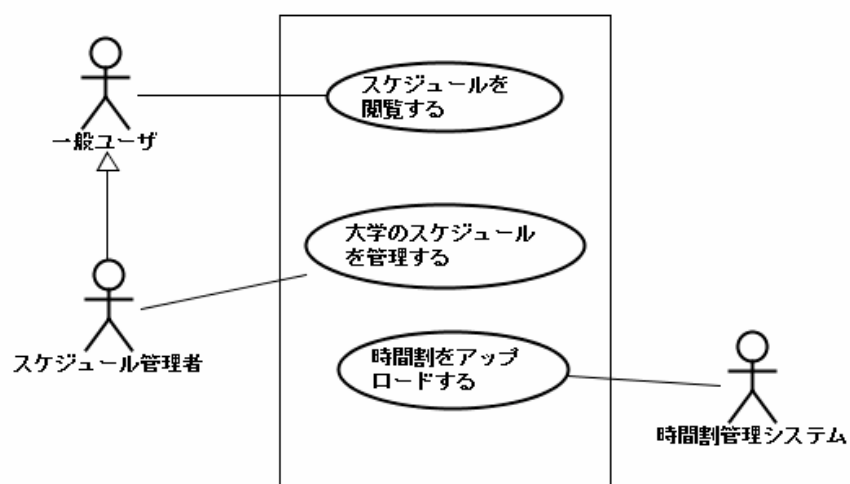
#### ユースケース図の記法(基本編)

アクター, ユースケース, 関 連, システム境界

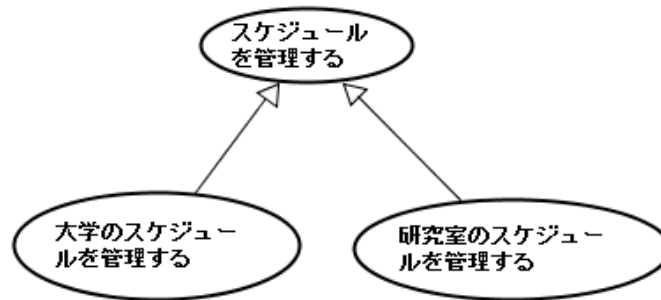


#### ユースケース図の記法(応用編)

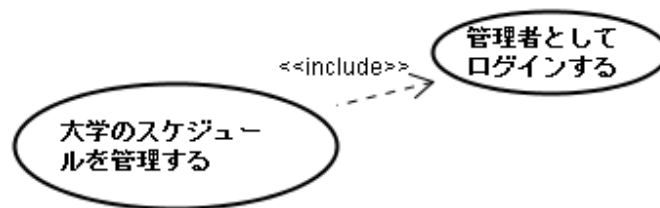
汎 化



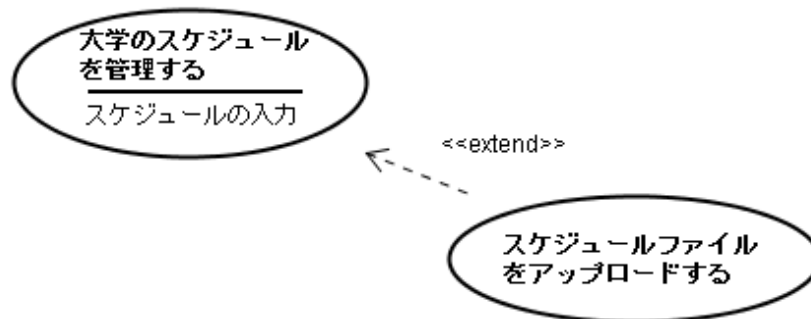
ユースケースの汎化



包 含



拡 張



### 3. ユースケース図を描く際のポイント