## UML diagramok

### **UML**

- Unified Modeling Language
- Mi ezś
  - o grafikus modellező nyelv
- Mire való?
  - Objektumorientált modellezés, tervezés
  - o Probléma specifikációja
  - Probléma megoldása
  - Dokumentáció
  - Grafikus szemléltetés több nézetben
    - Use case, class diagram
    - Sequence, deployment diagram

## Használati eset modellezés

- Rendszer viselkedését modellezi:
  - o funkcionalitás
  - o kommunikáció eszköze (felhasználó felé is)
  - o legmagasabb absztrakció
- Megvilágítja:
  - o rendszer tervezett funkcióit (használati eseteit)
  - rendszer környezetét (szereplők Actor)
  - o ezek közötti kapcsolatokat (Use Case Diagram)
- · Eseményáramlás érthető, magas szintű

# UML – Use Case Diagram kapcsolatok

#### Asszociáció

 Felhasználó és használati eset közötti kommunikáció, általában ige

#### Általánosítás

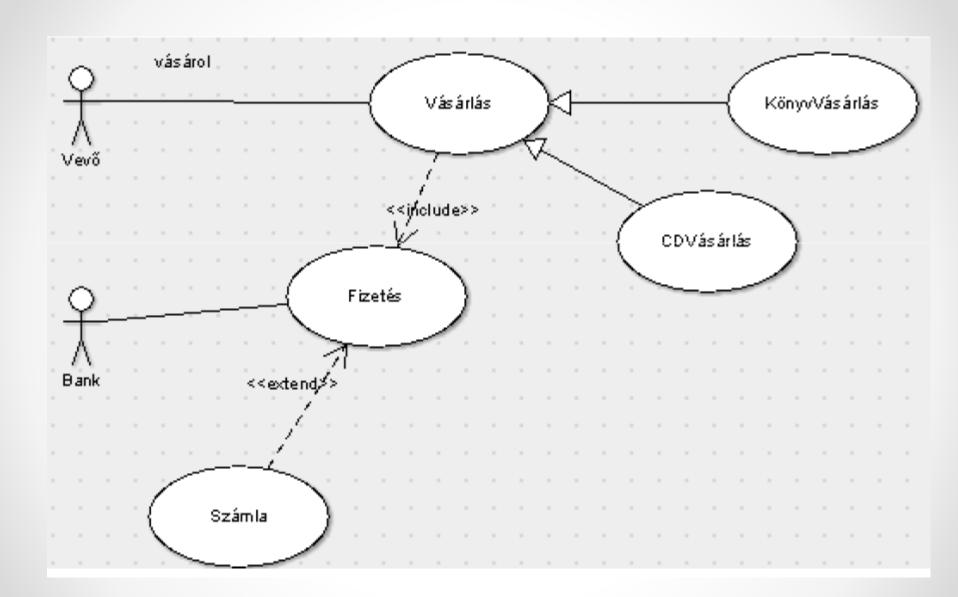
Egyik használati eset vagy aktor általánosabb formája a másiknak

### Kiterjesztés

- Egyik használati eset kiterjeszti újabb funkcionalitással a másikat
- extend kulcsszó

#### Tartalmazás

- Egyik használati eset tartalmazza a másikat
- include kulcsszó



answer this question

A behavior extends another if it is in addition to but not necessarily part of the behavior, e.g. research the answer.

Also note that researching the answer doesn't make much sense if you are not trying to answer the question.



A behavior is included in another if it is part of the including behavior, e.g. login to stack exchange.



## Feladat

- Kerékpárbérlő rendszer
- Forrás:

Carol Britton, Jill Doake:

A Student guide to object-oriented development

# Kerékpár kölcsönző rendszer

- Biciklik tárolása (méret, tipus, napi költség stb...)
- Kölcsönzők adatainak tárolása, hozzávéve az eddig kölcsönzött biciklik
- Automatikus költség számolás
- Kölcsönzés tárolása (kezdeti időpont, ki, mit, meddig, stb.)

# Kerékpár kölcsönző rendszer

- Hány kerékpár van kölcsönzés alatt
- Egy ügyfél több biciklit kölcsönözhet, különböző időpontokban is
- A visszahozott biciklik automatikus kezelése
- Számlázás
- Biciklik állapotának tárolása (kölcsönzés, javítás, raktárban)

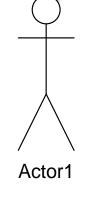
## Haználat eset jelölések

Szereplő

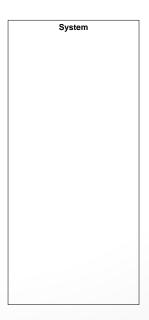
Use case



Use case kapcsolat

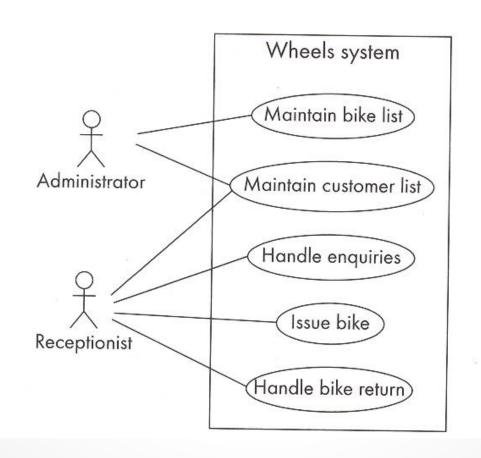






## Használat eset

Készítsük el!



# Forgatókönyv főbb pontok

- Use case
- Előfeltétel
- Actor
- Cél
- Rövid leírás
- Tipikus esemény leírása

Use case: Issue bike

Preconditions: 'Maintain bike list' must have been executed

Actors: Receptionist

Goal: To hire out a bike

#### Overview:

Készítsük

When a customer comes into the shop they choose a bike to hire. The Receptionist looks up the bike on the system and tells the customer how much it will cost to hire the bike for a specified period. The customer pays, is issued with a receipt, then leaves with the bike.

#### Cross-reference:

R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10

#### Typical course of events:

#### Actor action System response The customer chooses a bike 3 Displays the bike details The Receptionist keys in the bike including the daily hire rate and number deposit Customer specifies length of hire Displays total hire cost Receptionist keys this in Customer agrees the price Displays customer details Receptionist keys in the customer details 10 Customer pays the total cost

12 Prints a receipt

#### Alternative courses:

11 Receptionist records amount paid

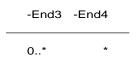
Steps 8 and 9	The customer details are already in the system so the
	Receptionist needs only to key in an identifier and the
	system will display the customer details.

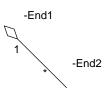
Steps 7–12 The customer may not be happy with the price and may terminate the transaction

## Osztály diagramm jelölések

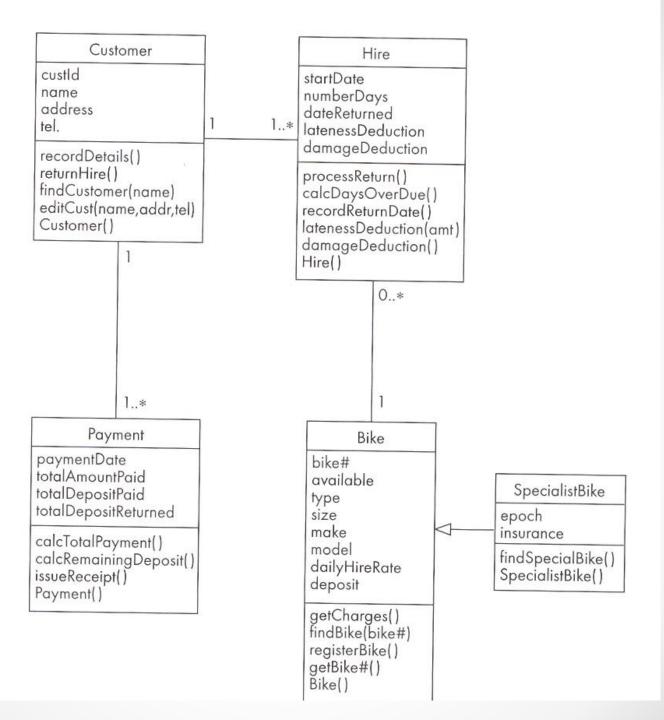
- Osztály
- Kapcsolat tipusok:
  - Association
  - Aggregation
  - Öröklődés és általánosítás

-Attribute +Operations()





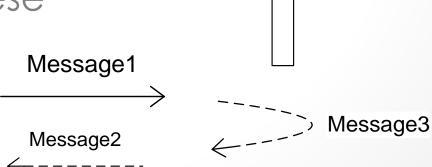




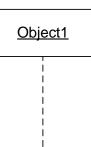
Készít

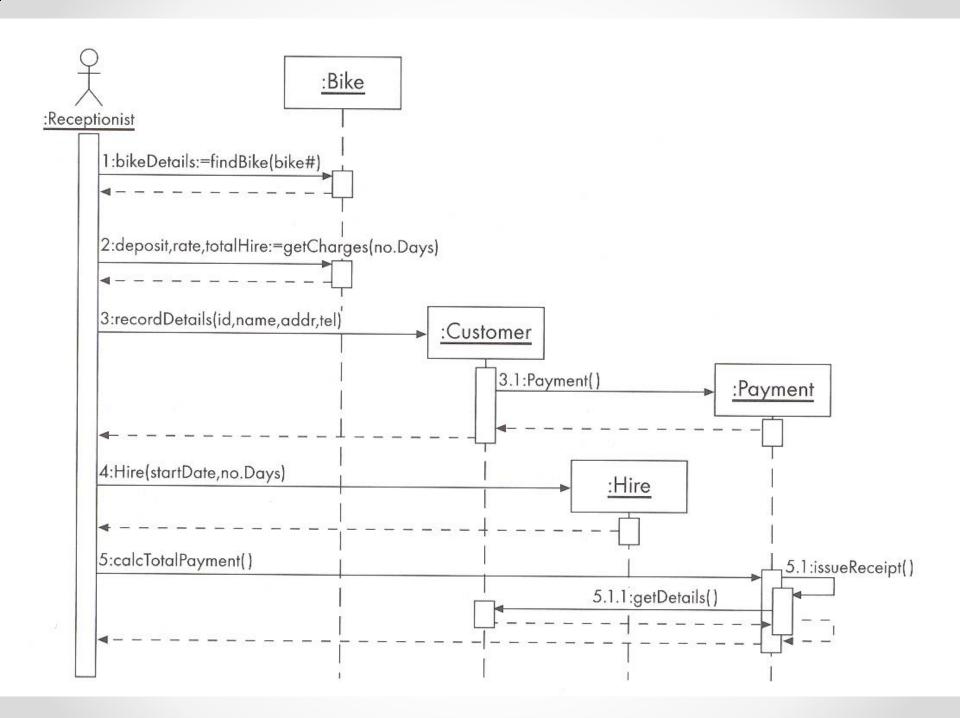
## Szekvencia diagramm

- Szereplő
- Objektumok
- Idővonal
- Objektum létezése
- Kapcsolat









# Együttműködési (Collaboration) diagramm

- Szekvencia diagrammból
- Objektumok közötti kapcsolat
- Objektum
- Kapcsolat

Object1

## Együttműködési diagramm

