

UML

Inleiding en use case diagrammen

Objectgeoriënteerde systeemontwikkeling

- Stukje geschiedenis...
 - Van functionele ontwerpen...
 - Via gegevensgerichte ontwerpen...
 - Naar objectgerichte ontwerpen.

Wat is een object?

- Objecten ...
 - ... Bevatten functies en data
 - ... Worden getekend als fysieke dingen of als concepten
 - ... Verbergen hun inhoud
 - ... Hebben een duidelijke verantwoordelijkheid



maakt
werk van
je talent

UML

- Visuele modelleertaal
- Gezamenlijk product van meerdere bedrijven
- Naar aanleiding van een aantal 'request for proposals' van de OMG

De diagrammen

- Use-case-diagram (requirementsdiagram)
- Klassediagram (statisch diagram 1)
- Objectdiagram (statisch diagram 2)
- Sequencediagram (dynamisch diagram 1)
- Collaboratiediagram (dynamisch diagram 2)
- Toestanddiagram (dynamisch diagram 3)
- Activiteitsdiagram (dynamisch diagram 4)
- Componentdiagram (implementatiediagram 1)
- Deploymentdiagram (implementatiediagram 2)

Use case diagrammen

- Vertaling van de functionele eisen
- Hoe wil de gebruiker met het systeem omgaan

Concepten

- Actor
- Use case
 - Naam
 - Samenvatting
 - Actoren
 - Aannamen
 - Beschrijving
 - Uitzonderingen
 - Resultaat
- Use case relaties
 - Include relatie

Werkwijze

- Identificeer de grens van het systeem en vind de actoren
- Vind use cases voor iedere actor
- Bepaal aannamen
- Bepaal de interactie
- Bekijk mogelijke uitzonderingen
- Splits de veelvoorkomende subcases uit
- Maak het diagram