**张佳. 基于Android平台的在线翻译软件设计与实现[D].河北科技大学,2016.**

本文以Android为系统开发平台,设计了一个基于C/S模式的在线翻译工具软件。该软件采用Google API翻译技术、Gzip压缩数据处理技术和语音识别技术作为设计开发的技术支撑,以SQLite作为软件数据库,MVC模式作为应用程序框架。整个应用系统由查询模块、翻译模块、发音模块来实现基本学习功能,另设有词库管理、单词本、用户设置等辅助功能。

我们参考本文实现了学习系统翻译用例的实现，用户可以通过系统完成在线查询、离线查询、在线简体中文与英语、简体中文与日语等多个国家语言的翻译、发音等操作;当手机处于联网状态的时候,用户可以使用在线查询的功能进行词语的查询和学习;当手机在没有网络的状态时,用户则可以从本地词库中进行离线查询。

**毛林.软件设计中UML分层建模机制的应用[J].安徽工业大学学报(自然科学版),2006(03):324-326+333.**

本文介绍了当今软件开发主流工具 UML的相关概念和建模机制,提出了UML分层建模机制在软件设计中的应用及建模的步骤和方法。以书店图书购销管理系统为实例,完整地叙述了建模过程。

我们借助UML提供的视见元素构件来设计和表达出复杂的面向对象软件的体系结构。UML通过其模型元素的扩充机制来支持建立在域分析基础上的模型元素到视见元素映射关系, 并采用面向对象的机制来表达其本身的语法和语义，使建立的模型是准确的、完整的、无二义的。

**Use Case Driven Object Modeling with UMLTheory and Practice**

**Doug Rosenberg/Matt Stephens**

本书将UML的概念与ICONIX过程结合在一起，用于设计和开发软件系统，从用例一直贯穿编码和测试来驱动面向对象的软件设计。除了全面解释该方法的基础之外，本书还广泛使用了示例，并在每一章的末尾提供了练习。这本书它演示了常见的分析和设计错误，并展示了如何检测和修复它们，提出了如何避免将来再犯相同的错误的方法。

我们从本书第3章，第7章和第8章中获得了许多实用知识。在第3章中，我们学习了在UML中使用元素。此外，本章还提供了一个Internet书店的示例，以展示如何将用例组织到包中，向我们提供了许多帮助。第7章的主要思想是介绍什么是技术架构以及如何构建技术架构。在这一部分中，我们主要学习了分层体系结构的知识和概念，并介绍了在本文档的第2部分中学到的知识。

我们还参考了第8章，学习如何使用和绘制时序图，其主要思想是教人们如何在理论上分析时序图并在实践中绘制时序图。本部分列出了四个步骤，通过遵循这些步骤，我们成功绘制了时序图。

**Applying UML and Patterns**

**Craig Larman**

这本书是以软件过程UP为主线来介绍各个阶段中的OO分析和设计。该书不同于专门介绍UP的书，书中向UP中加入了Agile的思想，使得UP在实践中更容易操作；该书也不同于介绍UML语法的书，而是融入了OOAD的思想。

本书在第13章中，介绍了逻辑分层体系结构和相关的UML表示法。UML封装图可以用作设计模型的一部分，以描述逻辑体系结构。UML包图也可以用作软件体系结构文档中的视图,用于补充说明中记录的架构约束和关键点。

逻辑体系结构是软件类的宏观组织结构。他将软件类组织为软件包、子系统和层。层是类、程序包或子系统的分组。同时，高层可以调用较低层的服务。UML包图提供了组织元素的方法，可以组织任何东西，例如类、其他软件包、用例等等。

**UML2基础、建模与设计实战**

**李波/杨弘平/吕海华/史江萍/代钦**

UML是以面向对象图形的方式来描述任何类型的系统，应用领域非常广泛，其中最常用的是建立软件系统的模型。本书全面讲解了 UML的基本概念和建模方法。全书分为 13章，分别讲解了用例图、类图、对象图、时序图、协作图、状态图、活动图、组件图与部署图等，并介绍了RUP过程开发模型。最后安排了 4个案例，汽车租赁系统、BBS系统、新闻管理系统和数码录音机系统，通过这 4个案例全面而系统地进行建模说明。本书面向软件工程师、系统架构师、系统分析员及其他 IT人员，同时本书也适合高等院校软件相关专业的师生学习系统建模时参考使用。

**软件工程系列教程：面向对象技术UML教程**

**王少锋**

主要介绍统一建模语言UML及其应用，内容丰富，包括UML的用例图、时序图、协作图、类图、对象图、状态图、活动图等9个图中所涉及的术语、规则和应用。

在第五章中，本书介绍了类图的绘制。UML使用类图来表示类，接口及其关联。类具有属性和方法。类之间也存在关系，例如关联、泛化等。通常有三种类，边界类、控制类和实体类。边界类位于系统与外部世界的交界处，与外部系统直接交互的类是边界类的一个示例，例如表单，对话框和报表；实体类保存要放置在持久性存储中的信息，可以通过事件流和交互图发现这些信息；控制类是负责其他类工作的类。每个用例通常都有一个控制类，用于控制用例事件的顺序。