# 大象 – ThinkinUML

# 面向对象

## 面向过程与面向对象

* 以下为人们采用不同方法来认识和描述这个世界时的工具，它们都只是表征而不是本征：

1. 面向过程

结构化程序设计、DFD图、ER模型、UC矩阵等

1. 面向对象

继承、封装、多态 、复用等

* 面向对象不仅仅是解决复用问题的，而是一种认知论，它能够构造出更为复杂的系统来解释越来越复杂的现实世界。
* 面向过程认知：

世界不是孤立的，相互联系、相互影响、相互作用，由小构大，因果关系。

发展瓶颈：过程不再稳定、结果不能再能预设，牵一发而动全身。

面向对象认知：

世界是彼此分割的，通过外界条件使得它们相互间产生联系。

## 抽象

* 现实世界和对象世界之间的鸿沟
* 跨越鸿沟，需要

1. 一种把现实世界映射到对象世界的方法；
2. 一种从对象世界描述现实世界的方法；
3. 一种验证对象世界行为是否正确反映了现实世界的方法。

# 建模语言 —— UML

## OOD: 面向对象设计

* 从设计中推导对象
* Booch86、GOOD（通用面向对象设计）、HOOD（层次化面向对象设计）、OOSE（面向对象结构设计）

## OOA： 面向对象分析

* 从需求中推到对象
* (Booch，OOSE、Martin/Odell，OMT、Shlaer/Mellor) 🡪 UM (统一方法)

## UML（统一建模语言）

* UML： Unified Modeling Language
* UML本身不包含软件方法，仅是一种语言
* 语言 = 基本词汇 + 语法

1. UML的基本元素（词汇）： 元模型，如用例、类等
2. UML的语法： 视图（view）

* 统一： 使用统一的语言覆盖整个软件过程
* 可视化： 让隐晦的含义可视化
* 从现实世界至业务模型 🡪 从业务模型至概念模型 🡪 从概念模型至设计模型

1. 从现实世界至业务模型 【需求阶段】
   1. 对现实世界抽象：人、事、物、规则
   2. 建立模型： 有什么人【中心】，什么人做什么事【过程】，什么事产生什么物【结果】，中间有什么规则【控制】
   3. UML中的参与者（actor）元模型 🡪 现实世界中的人



* 1. UML中的用例（use case）元模型 🡪 现实世界中的事



* 1. UML中的业务场景(business scenario)和用例场景(use case scenario) 🡪 现实世界中的规则
  2. UML中的业务对象模型（business object model） 🡪 现实世界中的物

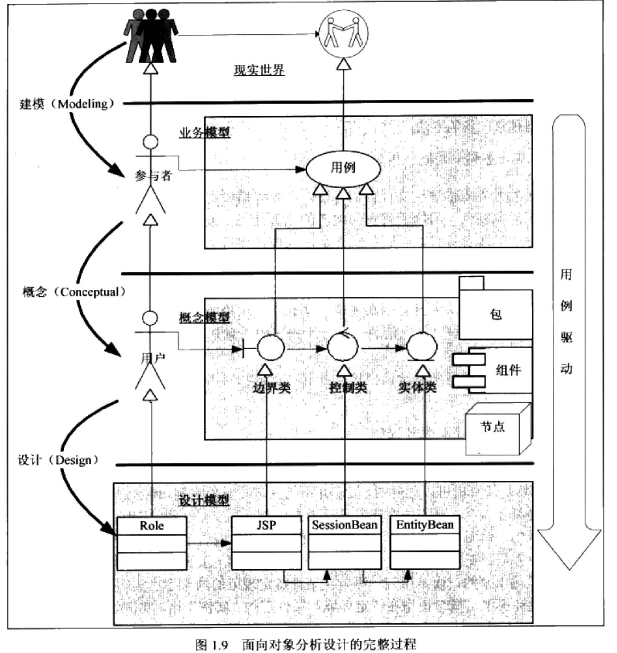
1. 从业务模型至概念模型 【开发阶段】
   1. UML通过被称之为概念化的过程（Conceptual)来建立适合计算机理解和实现的模型，这个模型称为分析模型（AnalysisModel)。分析模型介于原始需求和计算机实现之间，是一种过渡模型。分析模型向上映射了原始需求，计算机的可执行代码可以通过分析模型追溯到原始需求；同时，分析模型向下为计算机实现规定了一种高层次的抽象，这种抽象是一种指导，也是一种约束，计算机实现过程非常容易遵循这种指导和约束来完成可执行代码的设计工作。
   2. 绘制分析模型最主要的元模型有：

* 边界类（boundary）: 任何一件事物都分为里面和外面，外面的事物与里面的事物之间的任何交互都需要有一个边界。边界决定了外面能对里面做什么“事”。静态的。对应现实世界中的“事”。
* 实体类（entity）: 用于表述业务模型中的业务实体，包涵了表示计算机逻辑关系的控制信息如包、组件等，是业务实体实例化结果。静态的。对应现实世界中的“物”。
* 控制类（control）: 表述原始需求中的动态信息，即业务模型中的业务场景和用例场景中的步骤和活动。边界类和实体类之间、边界类和边界类之间、实体类和实体类之间不能够直接访问，需要通过控制类来代理访问要求。对应现实世界中的“规则”。

1. 从概念模型至设计模型
   1. 设计模型是建造零部件，组装汽车的过程。
   2. 概念模型中的边界类 🡪 设计模型中的操作界面或者系统接口。
   3. 概念模型中的控制类 🡪 设计模型中的计算程序或控制程序，如工作流、算法体等。
   4. 概念模型中的实体类 🡪 设计模型中的数据库表、XML文档或者其他带有持久化特性的类。
   5. 概念模型到设计模型转化过程遵循的规则：

* 软件架构和框架：规定了实现类必须实现的接口、必须继承的超类、必须遵守的编程规则等。例如，采用J2EE架构时，Home和Remote接口是必需的。
* 编程语言：各类编程语言有不同的特点，例如在实现一个界面或者一个可持久化类时，采用C++还是Java作为开发语言会有不同的设计要求。
* 规范或中间件：如果决定采用某个规范或采用某个中间件时，实现类还要遵循规范或中间件规定的那些必需特性。

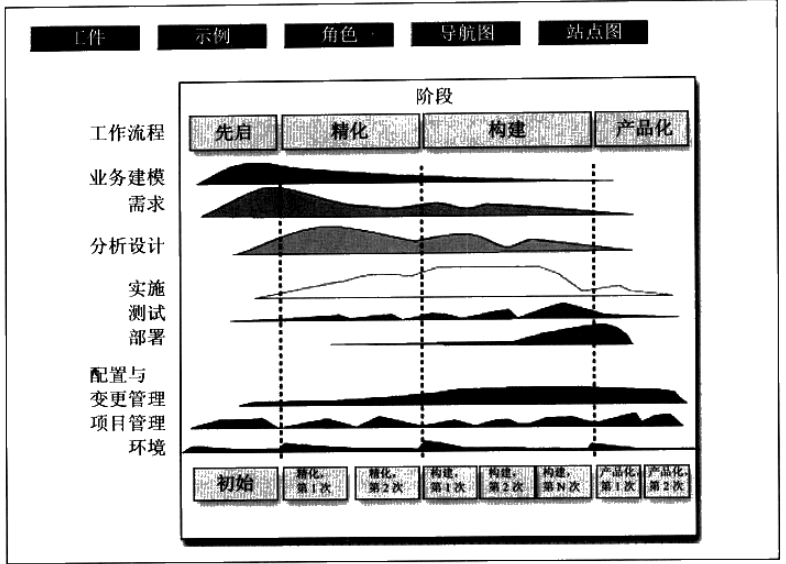
## 面向对象分析设计完整过程



# 建模方法 —— RUP

## RUP（统一过程）

* RUP：Rational Unified Process，统一过程
* RUP归纳和集成了软件开发活动中的最佳实践，是一个采用了面向对象思想，使用UML作为软件分析设计语言，并且结合了项目管理、质量保证等许多软件工程知识综合而成的一个非常完整和庞大的软件方法。
* RUP定义了软件开发过程中最重要的阶段和工作（4个阶段和9个核心工作流），定义了参与软件开发过程的各种角色和他们的职责，定义了软件生产过程中产生的工件，并提供了模板，最后采用演进式软件生命周期（迭代）将工作、角色和成果物串在一起，形成了统一过程。



## RUP与UML

* UML是一种语言，用来描述软件生产过程中要产生的文档，RUP则是指导如何产生这些文档以及这些文档要讲述什么的方法。
* RUP和UML不是一体的，只是软件方法和建模语言的一个完美结合。要站在**软件过程**的角度，先了解软件项目如何做的，然后再从UML中寻找需要的工具，将软件过程中的要求记录下来。