

3	构件图	构件图描述一个封装的类和它的接口、端口、以及由内嵌的构件和连接件构成的内部结构。
4	组合结构图	组合结构图描述结构化类(例如, 构件或类)的内部结构, 包括结构化类与系统其余部分的交互点。
5	用例图	用例图描述一组用例、参与者及它们之间的关系。
6	顺序图(也称序列图)	顺序图是一种交互图, 交互图展示了一种交互, 它由一组对象或参与者以及它们之间可能发送的消息构成。交互图关注于系统的动态视图。顺序图是强调消息的时间次序的交互图。
7	通信图	通信图也是一种交互图, 它强调收发消息的对象或参与者的结构组织。顺序图强调的时序, 通信图强调的对象之间的组织机构关系。
8	定时图(也称计时图)	定时图也是一种交互图, 他强调消息跨越不同对象或参与者的实际时间, 而不仅仅只是关心消息的相对顺序。
9	状态图	状态图描述一个状态机, 它由状态、转移、事件和活动组成, 状态图给出了对象的动态视图。
10	活动图	活动图将进程或其他计算机结构展示为计算内部一步步的控制流和数据流。活动图专注于系统的动态视图, 它强调对象间的控制流程。
11	部署图	部署图描述对运行时的处理节点及在其中生存的构件配置。部署图给出了架构的静态部署视图, 通常一个节点包含一个或多个部署图。
12	制品图	制品图描述计算机中一个系统的物理结构, 制品包括文件、数据库和类似的物理比特集合。制品图通常与部署图在一起使用。制品也给出了他们的实现的类和构件。
13	包图	包图描述由模型本身分解而成的组织单元, 以及它们之间的依赖关系。
14	交互概览图	交互概览图是活动图和顺序图的混合物。

UML 视图

视图	说明
逻辑视图	逻辑视图也称为设计视图, 它表示设计模型中在架构方面具有重要意义的一部分, 即类、子系统、包和用例实现的子集。
进程视图	进程视图是可执行线程与进程作为活动类的建模, 它是逻辑视图的一次执行实例, 描述了并发与同步结构。
实现视图	实现视图对组成基于系统的物理代码的文件和构件进行建模。
部署视图	部署视图把构件部署到一组物理节点上, 表示软件到硬件的映射和分布结构。
用例视图	用例视图是最基本上的需求分析模型。

4. 面向对象分析

面向对象分析阶段的核心工作是建立系统的用例模型与分析模型。

类之间的关系

关系	说明
关联	提供了不同类的对象之间的结构关系, 它在一段时间内将多个类的实例连接在一起。体现的是对象实例之间的关系, 而不表示两个类之间的关系。
依赖	两个类 A 和 B, 如果 B 的变化可能会引起 A 的变化, 则称类 A 依赖于类 B
泛化	描述了一般事物与该事物中的特殊种类之间的关系, 也就是父类与子类之间的关系。继承关系是泛化关系的反关系, 子类继承了父类, 而父类则是子类的泛化
共享聚集	简称为聚合关系, 它表示类之间的整体与部分的关系, 其含义是“部分”可能同时属于多个“整体”“部分”与“整体”的生命周期可以不相同。例如, 汽车和车轮