

- В начало
- Что нового ?
- Быстрый старт
- Online Server
- Запуск
- F.A.Q.
- Скачать
- Форум
- Theme
- Препроцессинг
- Стандартная библиотека
- Hitchhiker's Guide
- PDF Guide

PlantUML > Language specification > Activity Diagram >

sponsors20

patreon122

liberapay10

paypal296

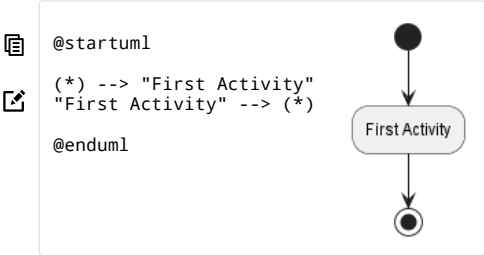
Диаграмма деятельности

Простая деятельность

Вы можете использовать (*) для начальных и конечных точек диаграммы деятельности.

В некоторых случаях,вы можете использовать (*top) чтобы указать что начальная точка должна быть в верху диаграммы.

Используйте --> для стрелок.



Метка на стрелках

По умолчанию, стрелка начинается с последней использованной активности.

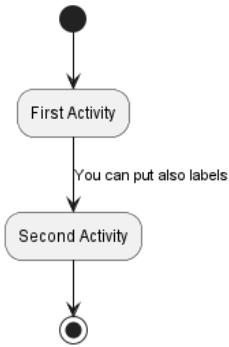
Вы можете пометить стрелку при помощи скобок [и] сразу после определения стрелки.

- 📄
- ✎

- В начало
- Что нового ?
- Быстрый старт
- Online Server
- Запуск
- F.A.Q.
- Скачать
- Форум
- Theme
- Препроцессинг
- Стандартная библиотека
- Hitchhiker's Guide
- PDF Guide

```
(*) --> "First Activity"
-->[You can put also labels] "Second Activity"
--> (*)

@enduml
```



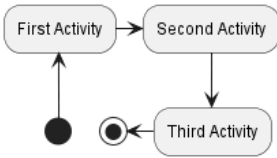
Изменение направления стрелки

Вы можете использовать -> для горизонтальных стрелок. Возможно задать направление стрелки используя следующий синтаксис:

- down-> (default arrow)
- right-> or ->
- left->
- up->

```
@startuml
(*) -up-> "First Activity"
-right-> "Second Activity"
--> "Third Activity"
-left-> (*)

@enduml
```



- Простая деятельность
- Метка на стрелках
- Изменение направления стрелки
- Ветвления
- Больше о ветках
- Синхронизация
- Длинное описание активности
- Заметки
- Разделы
- Skinparam
- Восьмиугольник
- Полноценный пример



Ветвления

Вы можете использовать ключевые слова if/then/else чтобы определять ветки.

-
-

- В начало
- Что нового ?
- Быстрый старт
- Online Server
- Запуск
- F.A.Q.
- Скачать
- Форум
- Theme
- Препроцессинг
- Стандартная библиотека
- Hitchhiker's Guide
- PDF Guide

```
(*) --> "Initialization"

if "Some Test" then
  -->[true] "Some Activity"
  --> "Another activity"
  -right-> (*)
else
  -->[false] "Something else"
  -->[Ending process] (*)
endif

@enduml
```

К сожалению, вам иногда придётся повторять ту же активность в тексте диаграммы:

```
@startuml
(*) --> "check input"
If "input is verbose" then
  --> [Yes] "turn on verbosity"
  --> "run command"
else
  --> "run command"
Endif
-->(*)
@enduml
```

Больше о ветках

По умолчанию, ветка соединена к последней заданной активности, но возможно переопределить это и задать связь с помощью ключевого слова `if`.

Также возможно создавать вложенные ветки.

- В начало
- Что нового ?
- Быстрый старт
- Online Server
- Запуск
- F.A.Q.
- Скачать
- Форум
- Theme
- Препроцессинг
- Стандартная библиотека
- Hitchhiker's Guide
- PDF Guide

```
(*) --> if "Some Test" then
-->[true] "activity 1"

if "" then
-> "activity 3" as a3
else
if "Other test" then
-left-> "activity 5"
else
--> "activity 6"
endif
endif

else
->[false] "activity 2"
endif

a3 --> if "last test" then
--> "activity 7"
else
-> "activity 8"
endif

@enduml
```

Синхронизация

Вы можете использовать `=== code ===` , чтобы отобразить барьеры синхронизации.



- В начало
- Что нового ?
- Быстрый старт
- Online Server
- Запуск
- F.A.Q.
- Скачать
- Форум
- Theme
- Препроцессинг
- Стандартная библиотека
- Hitchhiker's Guide
- PDF Guide

```
(*) --> ===B1===
--> "Parallel Activity 1"
--> ===B2===

===B1=== --> "Parallel Activity 2"
--> ===B2===

--> (*)

@enduml
```

Длинное описание активности

Когда вы задаёте активность, вы можете разделить её описание на несколько линий. Вы также можете добавить \n в описание.

Вы также можете задать короткий код активности с помощью ключевого слова as . Этот код может быть использован позже в описании диаграммы.

```
@startuml
(*) -left-> "this <size:20>activity</size>
is <b>very</b> <color:red>long2</color>
and defined on several lines
that contains many <i>text</i>" as A1

-up-> "Another activity\n on several lines"

A1 --> "Short activity <img:sourceforge.jpg>"
@enduml
```

Заметки

Вы можете добавить заметки к активности используя команды note left , note right , note top or note

- В начало
- Что нового ?
- Быстрый старт
- Online Server
- Запуск
- F.A.Q.
- Скачать
- Форум
- Theme
- Препроцессинг
- Стандартная библиотека
- Hitchhiker's Guide
- PDF Guide

Если вы хотите прикрепить заметку к точку начала, задайте метку в самом начале описания диаграммы.

Вы также можете создать заметку на нескольких линиях, используя ключевое слово `endnote`.

@startuml

(*) --> "Some Activity"

note right: This activity has to be defined

"Some Activity" --> (*)

note left

This note is on

several lines

end note

@enduml

Разделы

Вы можете задать раздел используя ключевое слово `partition`, и опционально задать цвет фона для своего раздела (Используя код цвета html или название цвета)

Когда вы задаёте активность, они автоматически попадают в последнюю заданную активность.

Вы можете закрыть раздел используя закрывающую скобку `}`.

-
-

- В начало
- Что нового ?
- Быстрый старт
- Online Server
- Запуск
- F.A.Q.
- Скачать
- Форум
- Theme
- Препроцессинг
- Стандартная библиотека
- Hitchhiker's Guide
- PDF Guide

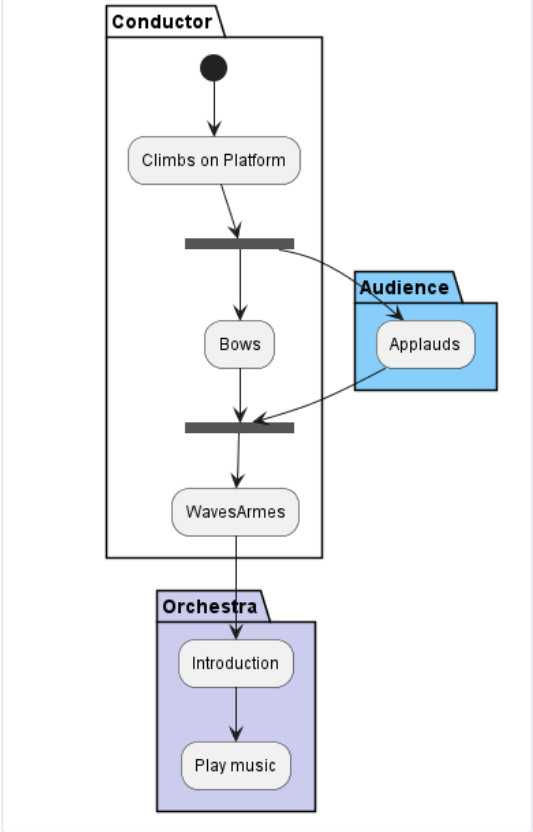
```
partition Conductor {
  (*) --> "Climbs on Platform"
  --> == S1 ==
  --> Bows
}

partition Audience #LightSkyBlue {
  == S1 == --> Applauds
}

partition Conductor {
  Bows --> == S2 ==
  --> WavesArmes
  Applauds --> == S2 ==
}

partition Orchestra #CCCCEE {
  WavesArmes --> Introduction
  --> "Play music"
}

@enduml
```



✎ Skinparam

Вы можете использовать команду `skinparam` чтобы изменить цвет и шрифт рисования.

Вы можете использовать команду :

- В определении диаграммы, как любую другую команду,
- В подключаемом файле,
- В конфигурационном файле, подставленный в командной строке ANT задания.

Вы можете задать определённый цвет и шрифт для активностей с шаблоном.

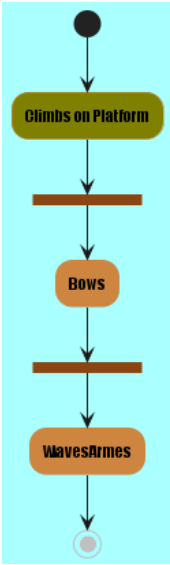


- В начало
- Что нового ?
- Быстрый старт
- Online Server
- Запуск
- F.A.Q.
- Скачать
- Форум
- Theme
- Препроцессинг
- Стандартная библиотека
- Hitchhiker's Guide
- PDF Guide

```
skinparam backgroundColor #AFFFFF
skinparam activity {
  StartColor red
  BarColor SaddleBrown
  EndColor Silver
  BackgroundColor Peru
  BackgroundColor<< Begin >> Olive
  BorderColor Peru
  FontName Impact
}

(*) --> "Climbs on Platform" << Begin >>
--> === S1 ===
--> Bows
--> === S2 ===
--> WavesArmes
--> (*)

@enduml
```



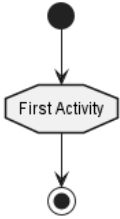
Восьмиугольник

Вы можете изменить форму активностей на восьмиугольник, используя команду `skinparam activityShape octagon`.

```
@startuml
'Default is skinparam activityShape roundBox
skinparam activityShape octagon

(*) --> "First Activity"
"First Activity" --> (*)

@enduml
```



Полноценный пример

- В начало
- Что нового ?
- Быстрый старт
- Online Server
- Запуск
- F.A.Q.
- Скачать
- Форум
- Theme
- Препроцессинг
- Стандартная библиотека
- Hitchhiker's Guide
- PDF Guide

```

(*) --> "ClickServlet.handleRequest()"
--> "new Page"

if "Page.onSecurityCheck" then
->[true] "Page.onInit()"

  if "isForward?" then
->[no] "Process controls"

    if "continue processing?" then
-->[yes] ===RENDERING===
    else
-->[no] ===REDIRECT_CHECK===
    endif

  else
-->[yes] ===RENDERING===
  endif

  if "is Post?" then
-->[yes] "Page.onPost()"
--> "Page.onRender()" as render
--> ===REDIRECT_CHECK===
  else
-->[no] "Page.onGet()"
--> render
  endif
endif

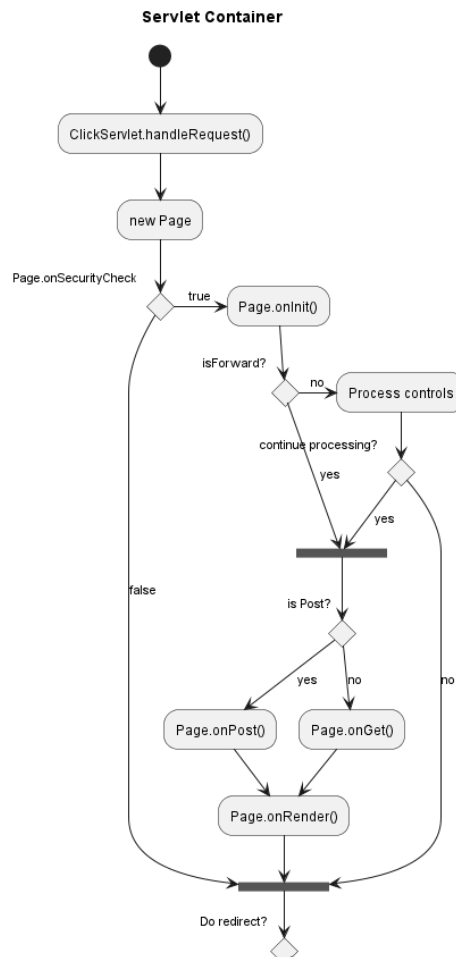
else
-->[false] ===REDIRECT_CHECK===
endif

if "Do redirect?" then
->[yes] "redirect request"
--> ==BEFORE_DESTROY==
else
  if "Do Forward?" then
-left->[yes] "Forward request"
--> ==BEFORE_DESTROY==
  else
-right->[no] "Render page template"
--> ==BEFORE_DESTROY==
  endif
endif

--> "Page.onDestroy()"
-->(*)

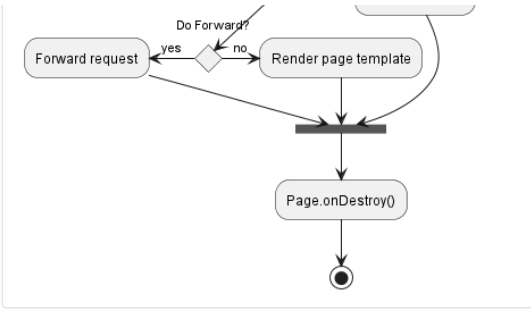
@enduml

```



- В начало
- Что нового ?
- Быстрый старт
- Online Server
- Запуск
- F.A.Q.
- Скачать
- Форум
- Theme
- Препроцессинг
- Стандартная библиотека
- Hitchhiker's Guide
- PDF Guide

последовательность прецедентов классов активности активности **UML** компонент состояний



Privacy Policy Advertise