enterprise uml 教程

# uml 概述

"统一建模语言(UML)是一种

图形化的语言，而不是一种方法或程序。

用于软件密集系统要素的可视化、制定规范、构建对象和编写文档。

UML提供了一种标准的方式来描述系统的设计图，

既包括概念方面，例如业务过程和系统功能，也包括具体事务，如编程语言语句，数据库图示和可重用的软件组件。

|  |  |
| --- | --- |
| - | 用户交互或[用例模型](http://www.sparxsystems.cn/resources/tutorial/use_case_model.html) -描述系统和用户之间的界定和交互。在某些方面对应于一个需求模型。 |
|  |  |
| - | 交互或通信模型 -描述系统中的对象彼此之间如何进行交互以完成工作。 |
| - | 状态或[动态模型](http://www.sparxsystems.cn/resources/tutorial/dynamic_model.html) -状态图表描述随着时间变化，类所呈现的状态和条件。活动图则描述系统即将执行的工作流程。 |
| - | [逻辑或类模型](http://www.sparxsystems.cn/resources/tutorial/logical_model.html) - 描述构成系统的类和对象。 |
| - | 物理[组件模型](http://www.sparxsystems.cn/resources/tutorial/component_model.html) - 描述构成系统的软件(有时也包含硬件)。 |
| - | [物理部署模型](http://www.sparxsystems.cn/resources/tutorial/physical_models.html) - 描述物理架构与物理架构中组件的部署。 |

# 结构建模图

结构图定义了一个模型的静态架构。它们通常被用来对那些构成模型的‘要素'建模，诸如：类，对象，接口和物理组件。另外，它们也被用来对元素间关联和依赖关系进行建模

1.包图

2.组建图

3.类或结构图

4.部署图

5.复合结构图

6.对象图

7.profile图

# 行为建模图

行为图用来记录在一个模型内部，随时间的变化，模型执行的交互变化和瞬间的状态；并跟踪系统在真实环境下如何表现，以及观察系统对一个操作或事件的反应，以及它的结果。

1.用例图

2.顺序图

3.活动图

4.时序图

5.状态机图

6.交互概览图

7.通信图

# uml模型

## 业务过程模型

## 用例模型

## 动态模型

## 逻辑模型

## 组件模型

## 物理模型

## 自定义扩展