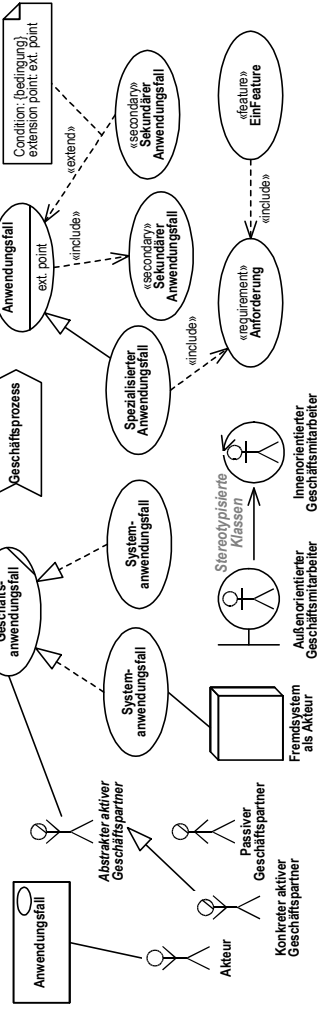
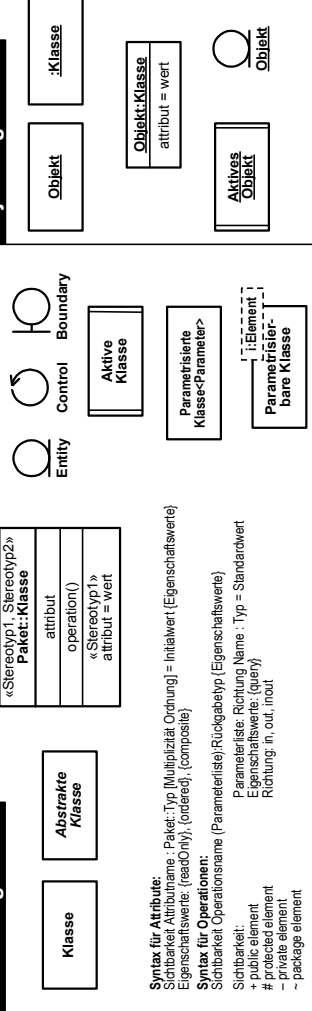


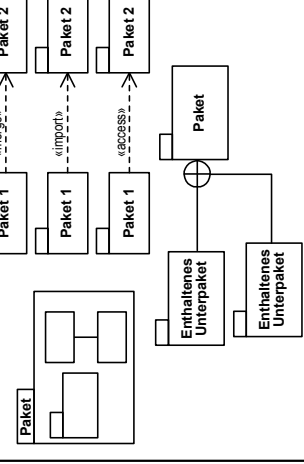
Anwendungsfall diagramm



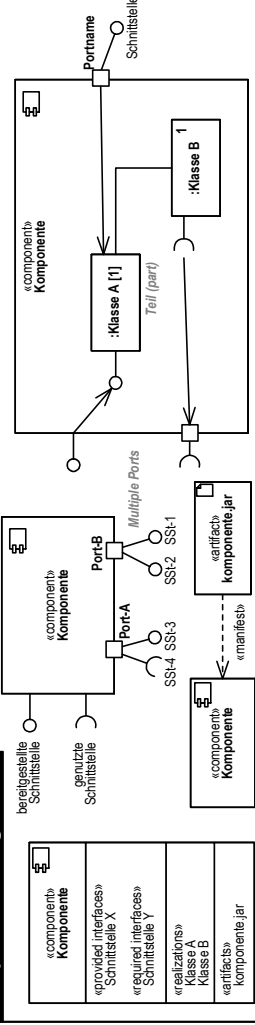
Klassendiagramm



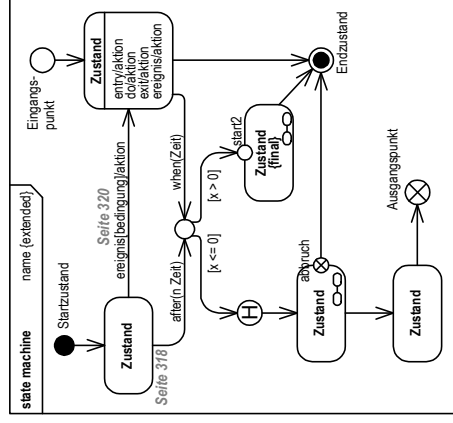
Paketdiagramm



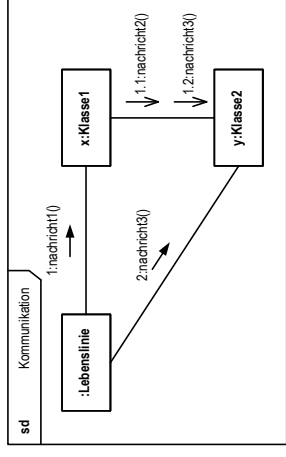
Komponentendiagramm



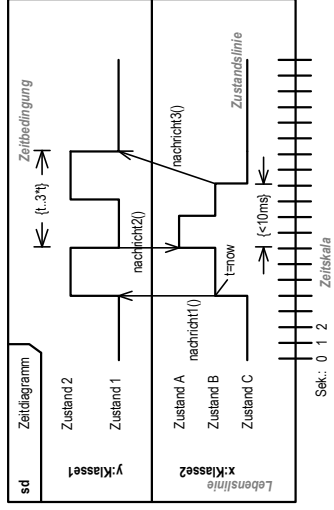
Zustandsdiagramm



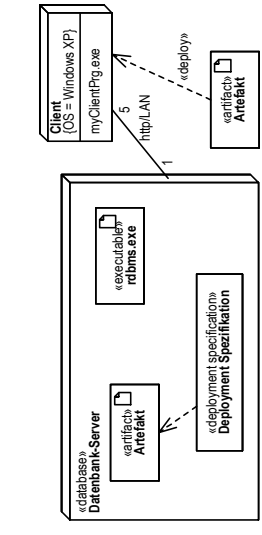
Kommunikationsdiagramm



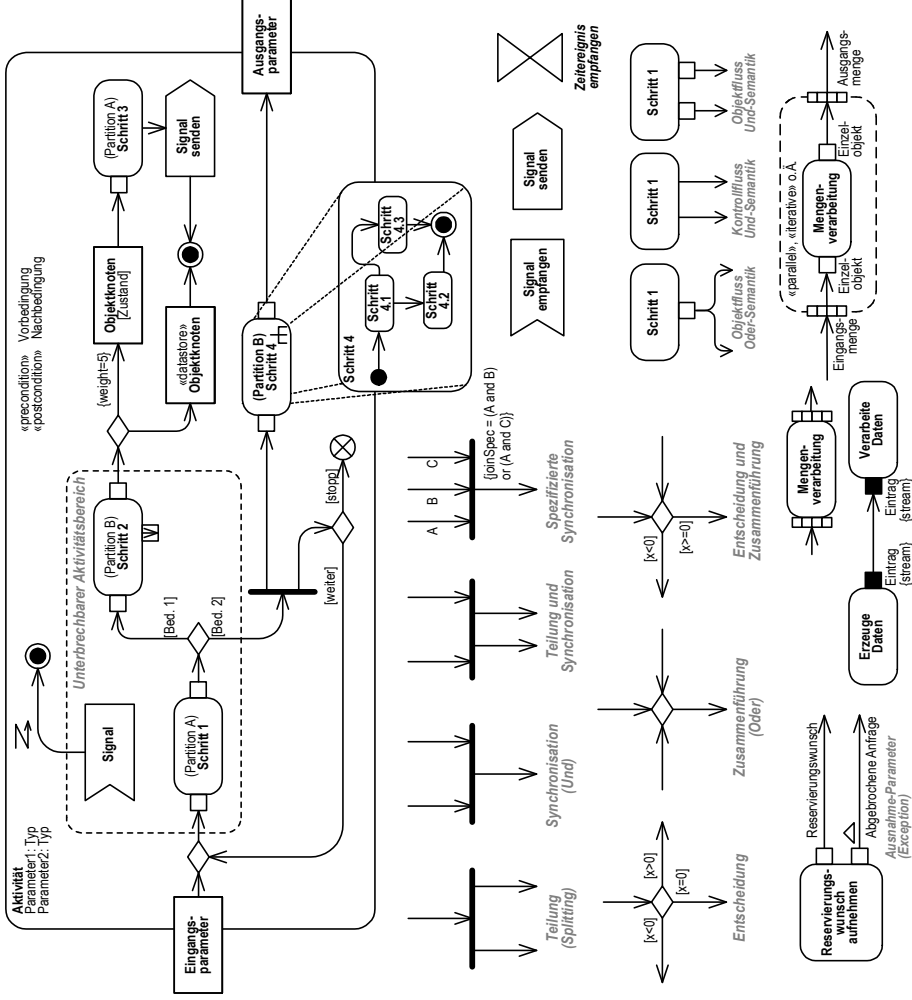
Zeitdiagramm



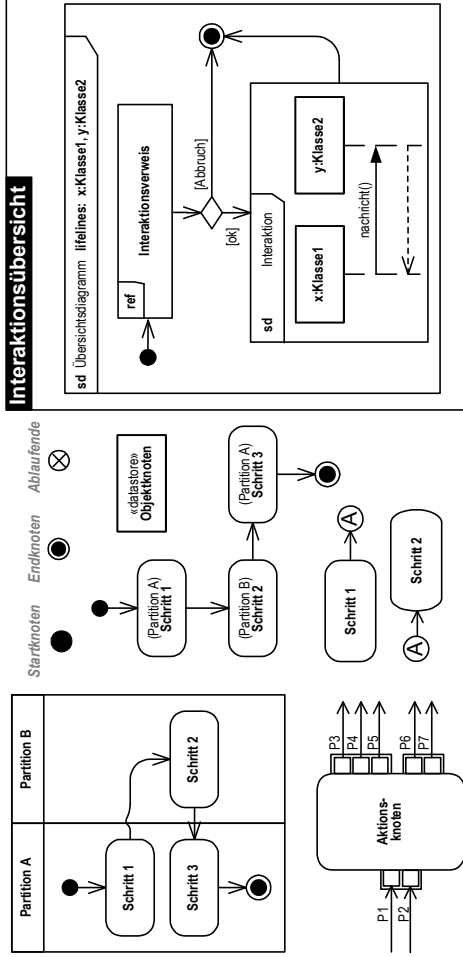
Einsatz- und Verteilungsdiagramm



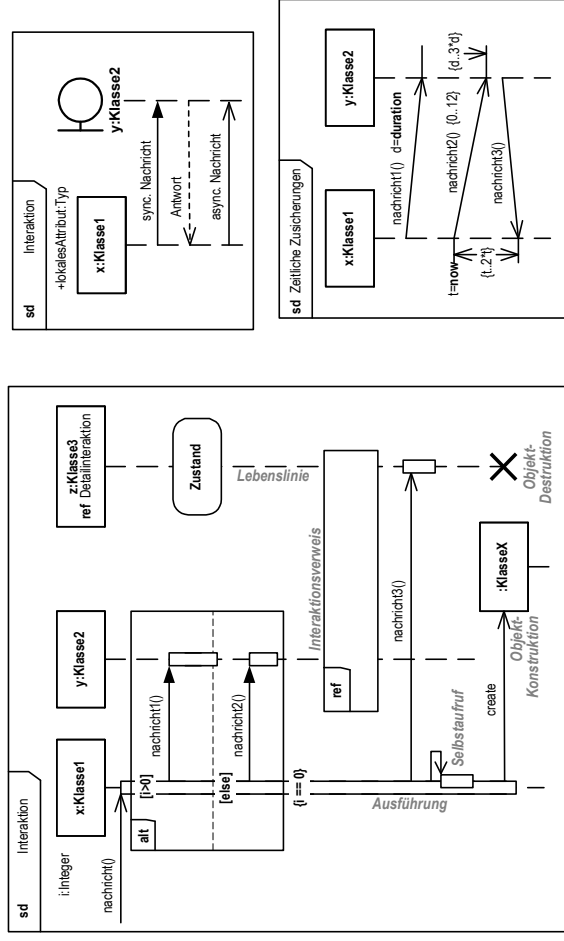
Aktivitätsdiagramm



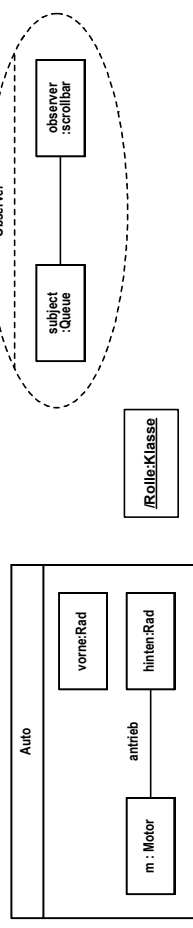
Interaktionsübersicht



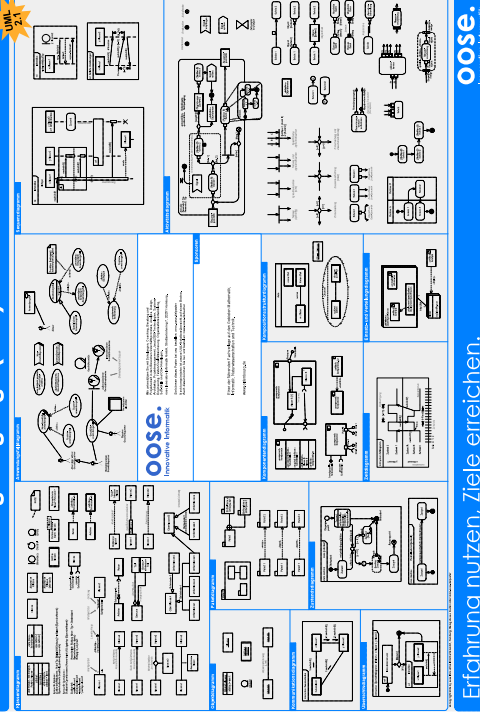
Sequenzdiagramm



Kompositionsstrukturdiagramm



Unified Modeling Language (UML) 2.1 - Notationsübersicht



Unter www.oose.de/becher gibt es den UML-Becher

Unter www.oose.de/poster können Sie nebenstehendes UML-Poster beziehen.

Vereinfachte 1mc-Notation für ER-Modell

Student

Entitätsmenge / Entity Typ

Beziehung / Relationship

hören >
< wird gehört

Bezeichnung für Beziehung respektive Relationship.

Beispiel: hören >

1 m c mc

Kardinalität: Bezeichnet die Mengenverhältnisse in einer Beziehung

1 : einfache Verknüpfung, genau eine

m : multiple Verknüpfung, mehrere ($m \geq 1$)

c : konditionelle Verknüpfung, keine oder eine ($c = 0/1$)

mc : multiple-konditionelle Verknüpfung, keine, eine oder mehrere ($mc \geq 0$)

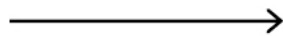
BPMN – Core Elemente



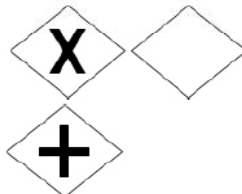
Ereignisse: Bezeichnen Anfangs-, Zwischen und Schluss-Ereignisse im Prozess.



Aufgabe: Eine Aufgabe gehört zur Gruppe der Aktivitäten und ist ein elementarer Prozessschritt.



Sequenzfluss: Definiert die Reihenfolge der einzelnen Schritte bei einer Prozessausführung.



Gateways: Verzweigung oder Zusammenführung von Sequenzflüssen
EXKLUSIVES ODER (XOR)

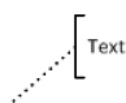
UND



Datenobjekt: Ein Datenobjekt repräsentiert ein Artefakt, das der Geschäftsprozess bearbeitet. Mit Datenobjekten können sowohl elektronische Objekte wie Dokumente oder Datensätze, als auch physische Objekte wie Brötchen oder Bücher dargestellt werden.



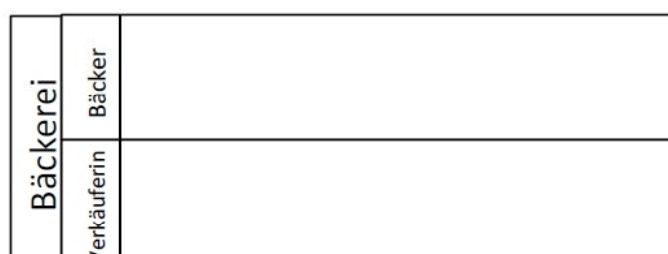
Assoziation: Dieses Element verbindet Artefakte wie ein Datenobjekt mit Fluss-Objekten wie der Aufgabe.



Annotation: Mit einer Anmerkung können Sie Kommentare zu Objekten hinzufügen, z.B. Beschreibung einer Aufgabe.



Pool / Verantwortlichkeitsbereich:
Ein Pool repräsentiert einen Teilnehmer oder Rolle.



Lanes: Ein Pool kann noch weiter in «(Swim)Lanes» unterteilt werden. Eine Lane stellt dann die Rolle und der Pool die Organisation dar.