实 验 报 告

课程名称： 模型驱动的软件开发技术

学 院： 计算机科学与工程学院

专 业： 软件工程 班 级： 软件18-1班

姓 名：KAFLE SAMRAT学 号： 201801060933

2020年 10月 05日

山 东 科 技 大 学

实 验 报 告

页

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 组 别 |  | 姓 名 | KAFLE SAMRAT | 同组实验者 |  |
| 实验项目  名称 | 类图建模实践总结 | | 实验日期 | 2020.10.05 | |
| 教师评语 |  | | | | |
| 实验成绩： | | | 指导教师（签名）：  年 月 日 | | |
| 1. 要求和内容：   类图是静态图。它表示应用程序的静态视图。类图不仅用于可视化、描述和记录系统的不同方面，而且还用于构建软件应用程序的可执行代码。类图显示了类、接口、关联、协作和约束的集合。它也被称为结构图。  二， 实验过程：   * 1. 创建一个project，名称为实验一。   2. 在Moudle中创建一个view，并在view中创建Diagram   3. 在Diagram中导入所要生成class diagram。             三，如何画出类图 ?   1. 类图的名称应该对描述系统的方面有意义。 2. 应该预先确定每个元素及其关系。 3. 每个类的职责(属性和方法)应该被清楚地识别 4. 对于每个类，应该指定最小数量的属性，因为不必要的属性会使图表变得复杂。 5. 在需要描述图的某些方面时使用注释。在绘图的最后，它应该是可以理解的开发者/编码器。 6. 最后，在制作最终版本之前，图表应该在普通的纸上绘制，并尽可能多地重新制作以使其正确。   四， 实验总结  通过这次实验，我学会了如何使用EA, EA可以轻松实现项目类图和结构图的构建，可以构建和管理不同类型的图。类图是唯一可以用面向对象语言直接映射的图，因此在构建时被广泛使用。 | | | | | |