

Pertemuan 4

UML

Pembahasan

- 1. Pemodelan UML**
- 2. Artifact UML**
- 3. Mekanisme Umum pada UML**

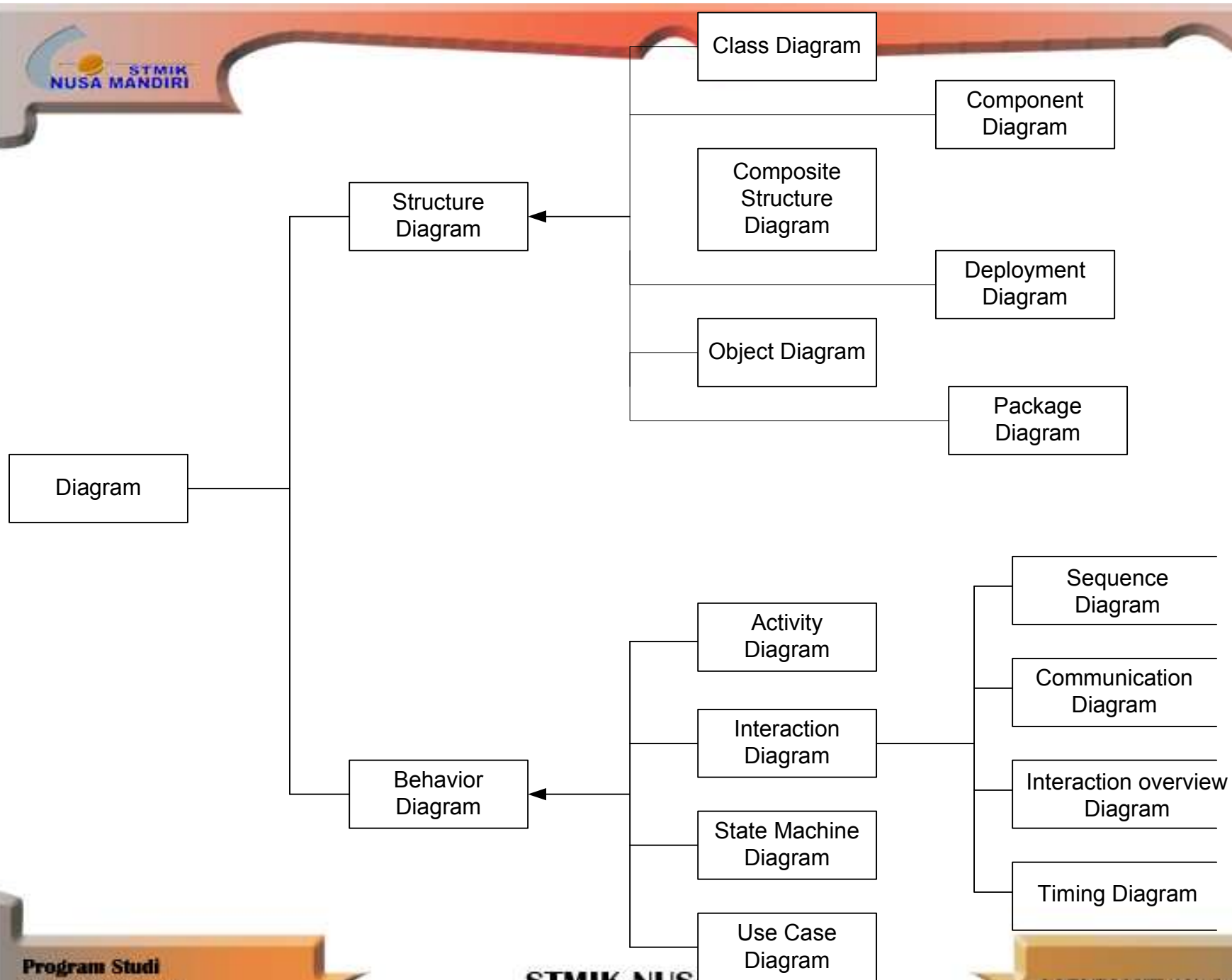
1. Pemodelan UML

Pada UML 1.0 ada 9 jenis model diagram, yang kemudian UML berkembang menjadi UML 2.0 menjadi 13 jenis model diagram, yaitu :

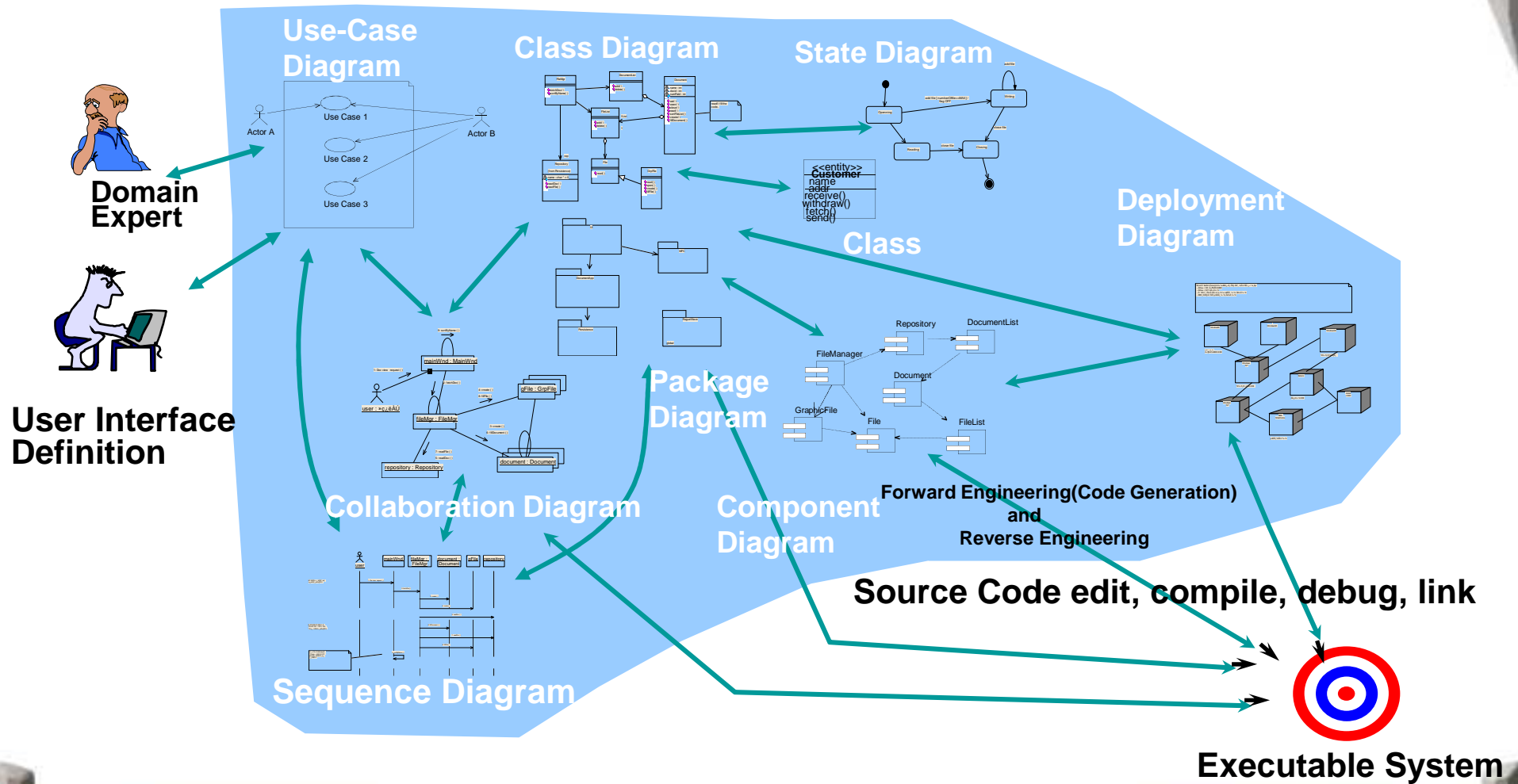
Diagram	Kegunaan	Turunan
Activity	Behavior prosedural dan paralel	UML 1.0
Use case	Bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem	UML 1.0
Class	Class, fitur, dan hubungan-hubungan	UML 1.0
Communication	Interaksi antar objek, penekanan pada jalur	Diagram kolaborasi UML 1.0

Diagram	Kegunaan	Turunan
Component	Struktur dan koneksi komponen	UML 1.0
Deployment	Pemindahan artifak ke node	UML 1.0
Object	Contoh konfigurasi dari contoh-contoh	UML 1.0
Package	Struktur hirarki compile-time	UML 1.0
Sequence	Interaksi antar objek	UML 1.0
State machine	Bagaimana even mengubah objek selama aktif	UML 1.0

Diagram	Kegunaan	Turunan
Composite struktur	Dekomposisi runtime sebuah class	UML 2.0
Interaction overview	Campuran sequence dan activity diagram	UML 2.0
Timing	Interaksi antar objek, penekanan pada timing	UML 2.0



2. Artifact UML



3. Mekanisme Umum Pemodelan UML

Mekanisme pembangunan model, menggunakan:

- Specification : penjelasan rinci dari suatu model/elemen model
- Adornments : notasi yang menyediakan representasi visual dari aspek-aspek penting lain
- common divisions :
pembedaan antara kelas & objek
pemisahan antara interface & implementation

- extensibility mechanisms : untuk mengembangkan model yang ada:
 - Stereotypes : unsur pembangun baru
 - tagged values : menambah properti dari unsur pembangun baru
 - constraints :batasan-batasan antarentitas dalam model