

Activity 다이어그램 모델링

Activity 다이어그램에서 편집할 수 있는 요소들은 다음과 같습니다.

- ActionState
- SubactivityState
- InitialState
- FinalState
- Synchronization
- Decision
- Flow Final
- Object Flow
- Signal Accept State
- Signal Send State
- Transition
- SelfTransition
- Swimlane

ActionState

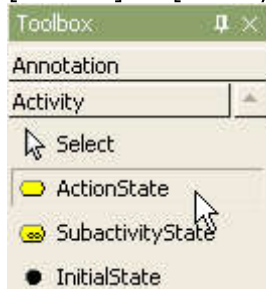
의미:

활동상태(ActionState)">활동상태(ActionState)는 하나의 진입-액션(Entry Action)을 가지고 있는 상태(State)입니다. 활동은 개념적으로 하나의 활동, 작업 등을 표현하며 활동 다이어그램에서 표현되어지는 요소입니다.

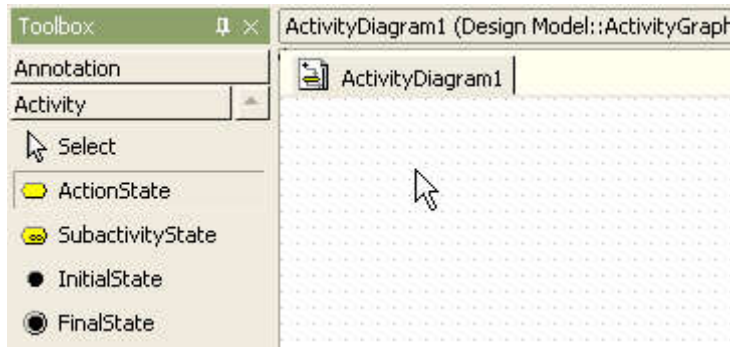
생성 방법:

ActionState를 생성하려면,

1. [Toolbox] -> [Activity] -> [ActionState] 버튼을 클릭하고



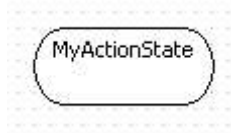
2. Main 윈도우창에서 ActionState가 위치할 곳을 클릭합니다.



3. action state가 생성되어지고 킷다이얼로그가 나타납니다.



4. action state의 이름을 쿼다이얼로그에서 입력하고 [Enter] 키를 누르면 다음과 같이 action state가 보여집니다.



SubactivityState

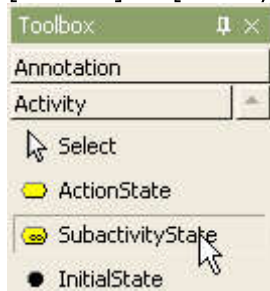
의미:

하위-활동상태(SubactivityState)">하위-활동상태(SubactivityState)는 하나의 액티비티그래프(ActivityGraph)를 호출합니다. 하위-활동상태로 수행이 진입하면 해당 활동그래프(ActivityGraph)가 수행을 시작하고 수행이 종료되면 하위-활동상태의 수행이 종료된 것으로 간주됩니다.

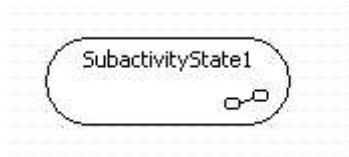
생성 방법:

SubactivityState를 생성하려면,

1. [Toolbox] -> [Activity] -> [SubactivityState] 버튼을 클릭하고



2. Main 윈도우창에서 SubactivityState가 위치할 곳을 클릭합니다. subactivity state가 다이어그램상에 생성되어지고 쿼다이얼로그가 나타나면 subactivity state의 이름을 입력하고 [Enter] 키를 누릅니다.



InitialState

생성 방법:

InitialState를 생성하려면,

1. [Toolbox] -> [Activity] -> [InitialState] 버튼을 클릭하고



2. Main 윈도우창에서 InitialState가 위치할 곳을 클릭합니다.



FinalState

생성 방법:

FinalState를 생성하려면,

1. [Toolbox] -> [Activity] -> [FinalState] 버튼을 클릭하고



2. Main 윈도우창에서 FinalState가 위치할 곳을 클릭합니다.



Decision

생성 방법:

Decision를 생성하려면,

1. [Toolbox] -> [Activity] -> [Decision] 버튼을 클릭하고



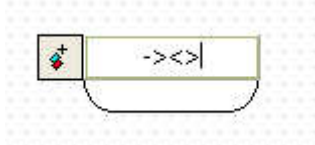
2. Main 윈도우창에서 Decision가 위치할 곳을 클릭합니다. 그러면 다음과 같이 decision이 다이어그램에 생성됩니다.



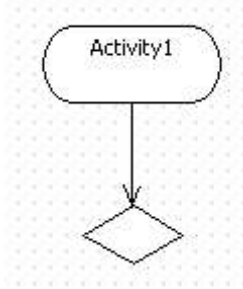
State로부터 Decision 생성하기:

현재 State에서 나가는 transition과 Decision을 만들려면 단축 생성 구문을 사용합니다.

1. State를 더블 클릭해서 Quick Dialog가 나타나면, Quick Dialog에서 "-><>" 문자열(Decision에서 State로 들어오는 경우는, "<-<>" 문자열)을 입력합니다.



- 그리고 **[Enter]** 키를 누르면 선택된 **State**에서 나가는(들어오는) **transition**과 **Decision**이 생성됩니다.

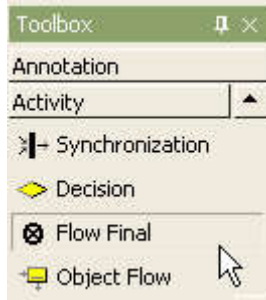


Flow Final

생성 방법:

Flow Final를 생성하려면,

- [Toolbox] -> [Activity] -> [Flow Final] 버튼을 클릭하고



- Main 윈도우창에서 Flow Final가 위치할 곳을 클릭합니다.



Object Flow

생성 방법:

Object Flow를 생성하려면,

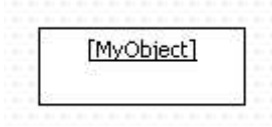
- [Toolbox] -> [Activity] -> [Object Flow] 버튼을 클릭하고



- Main 윈도우창에서 Object Flow가 위치할 곳을 클릭하면 다음과 같이 콤보박스가 나타납니다.



- 콤보박스에서 object flow state의 이름을 입력하고 **[Enter]** 키를 누릅니다.



Synchronization

생성 방법:

Synchronization를 생성하려면,

1. [Toolbox] -> [Activity] -> [Synchronization] 버튼을 클릭하고



2. Main 윈도우창에서 Synchronization가 위치할 곳을 클릭하고 원하는 크기만큼 드래그합니다.



3. 그러면 다음과 같이 synchronization이 다이어그램에 생성됩니다.



Signal Accept State

생성 방법:

Signal Accept State를 생성하려면,

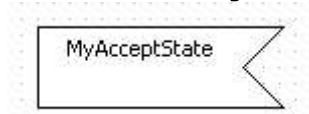
1. [Toolbox] -> [Activity] -> [Signal Accept State] 버튼을 클릭하고



2. Main 윈도우창에서 Signal Accept State가 위치할 곳을 클릭합니다.



3. 쿼다일로그에서 signal accept state의 이름을 입력하고 [Enter] 키를 누릅니다.

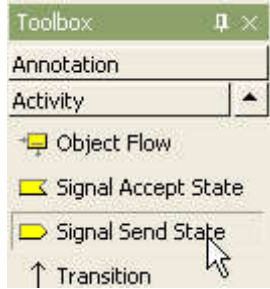


Signal Send State

생성 방법:

Signal Send State를 생성하려면,

1. [Toolbox] -> [Activity] -> [Signal Send State] 버튼을 클릭하고



2. Main 윈도우창에서 **Signal Send State**가 위치할 곳을 클릭하면 **signal send state**가 생기고 쿼다이얼로그가 나타납니다. 쿼다이얼로그에서 **signal send state**의 이름을 입력하고 [Enter] 키를 누릅니다.



Transition

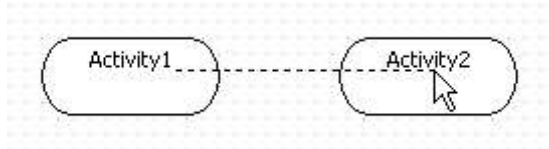
Transition 생성 방법:

Transition를 생성하려면,

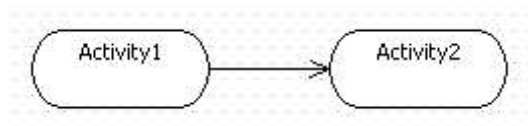
1. [Toolbox] -> [Activity] -> [Transition] 버튼을 클릭하고



2. Main 윈도우창에서 **State**에서 전이하는 방향의 다른 **State**로 마우스를 누르고 드래그하면 됩니다.



3. 그러면 **transition**이 생성됩니다.



SelfTransition

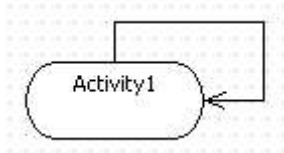
SelfTransition 생성 방법:

SelfTransition를 생성하려면,

1. [Toolbox] -> [Activity] -> [SelfTransition] 버튼을 클릭하고



2. Main 윈도우창에서 SelfTransition하는 State를 클릭하면 self-transition이 생성됩니다.



Swimlane

Horizontal Swimlane 생성 방법:

Horizontal Swimlane를 생성하려면,

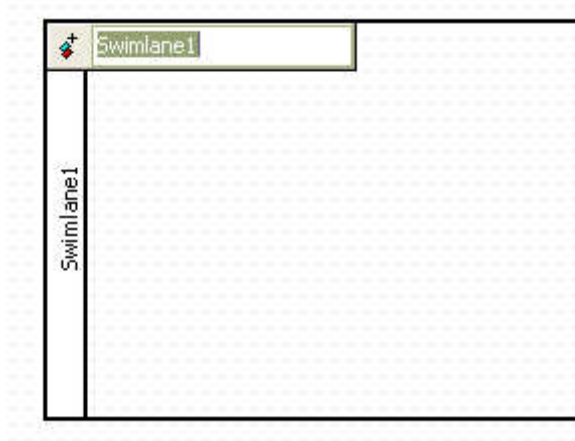
1. [Toolbox] -> [Activity] -> [Horizontal Swimlane] 버튼을 클릭하고



2. Main 윈도우창에서 Horizontal Swimlane가 위치할 곳을 클릭하고 원하는 크기만큼 드래그합니다.



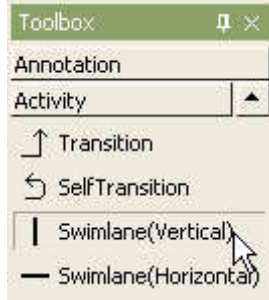
3. 그러면 horizontal swimlane이 생성되고 쿼다이얼로그가 나타납니다. 쿼다이얼로그에서 swimlane의 이름을 입력하고 [Enter]키를 누릅니다.



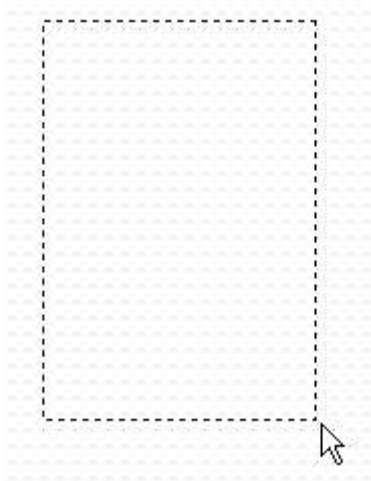
Vertical Swimlane 생성 방법:

Vertical Swimlane를 생성하려면,

1. [Toolbox] -> [Activity] -> [Vertical Swimlane] 버튼을 클릭하고



2. Main 윈도우창에서 Vertical Swimlane가 위치할 곳을 클릭하고 원하는 크기만큼 드래그 합니다.



3. 그러면 vertical swimlane이 생성되고 쿼다이얼로그가 나타납니다. 쿼다이얼로그에서 swimlane의 이름을 입력하고 [Enter]키를 누릅니다.

