

软件工程—活动图（重点在于画图的一节）

定义

是UML中描述系统**动态行为**的图之一，是描述系统或业务的一序列活动构成的**控制流**，它描述了系统从一种活动转换到另一种活动的整个过程。在本质上是一种流程图

分类

1. 简单活动图
2. 标识泳道活动图
3. 标识对象流的活动图
4. 复合活动图

用途

活动图用于对系统的动态行为建模，常用来描述业务或系统的活动轨迹。可以帮助设计程序内部的结构，确定类之间的关系，函数或方法之间的关系

主要用于两个方面的建模

1. 在业务分析阶段，对工作流程进行建模
2. 在系统分析阶段，对操作流程进行建模

活动图的元素

初始节点（不带圈黑点），终点（带圈黑点），活动节点（带字圆角矩形），转换（实心箭头），分支（菱形），分岔与汇合（并发）

泳道

为了有效的表示各个活动由谁负责的信息，可以通过泳道来实现。

每个泳道用一条垂直的线将他们分开，并且每个泳道都必须有唯一的名称