

## 用例图

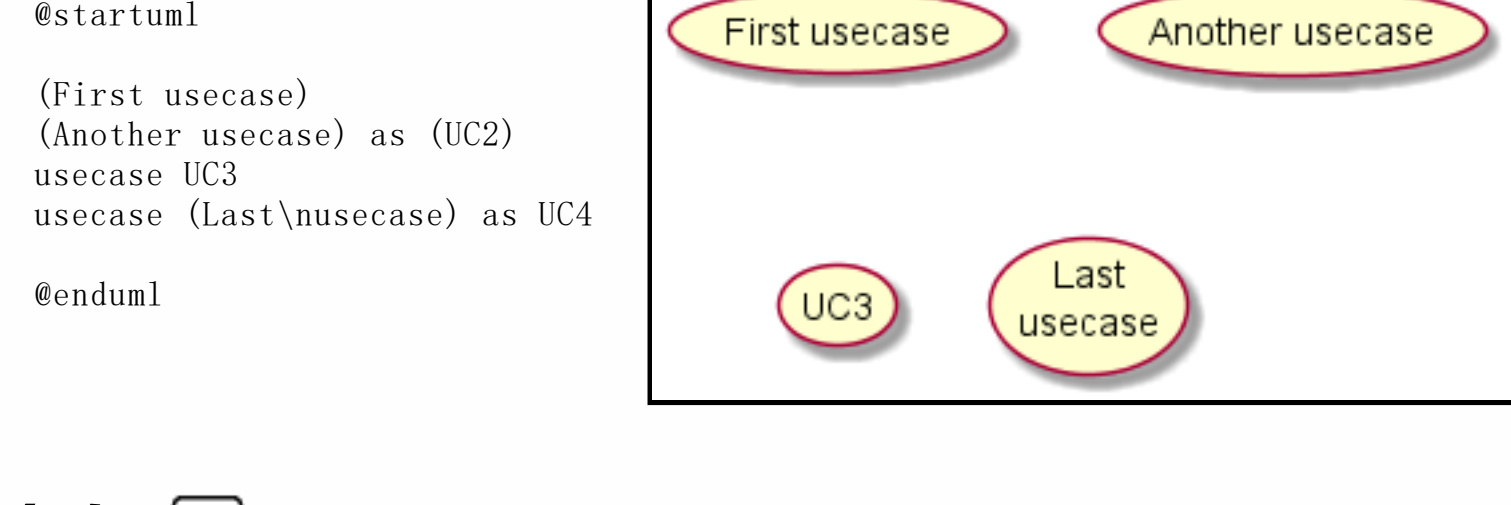
Let's have few examples :

Note that you can disable the shadowing using the `skinparam shadowing false` command.

### 用例

用例用圆括号括起来。

也可以用关键字`usecase`来定义用例。 还可以用关键字`as`定义一个别名, 这个别名可以在以后定义关系的时候使用。

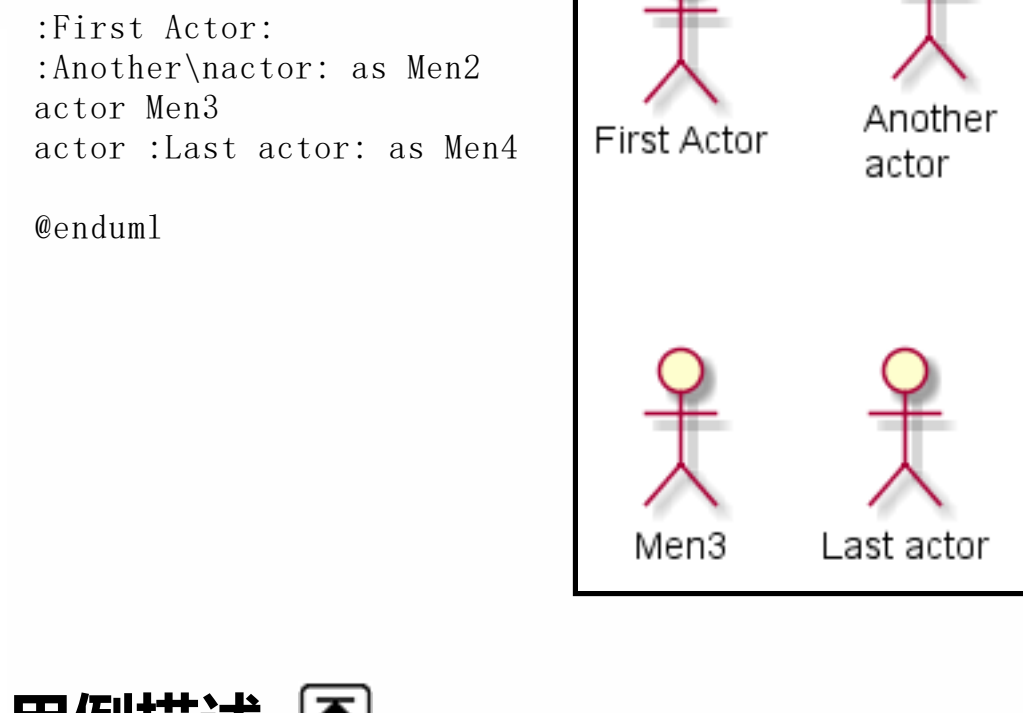


### 角色

角色用两个冒号包裹起来。

也可以用`actor`关键字来定义角色。 还可以用关键字`as`来定义一个别名, 这个别名可以在以后定义关系的时候使用。

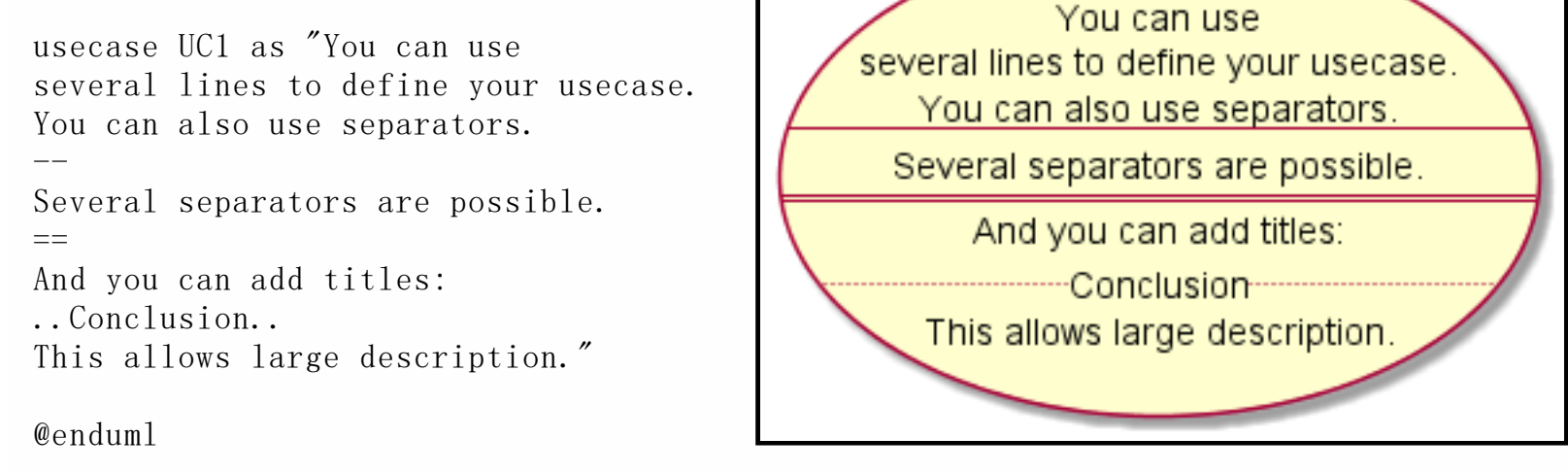
后面我们会看到角色的定义是可选的。



### 用例描述

如果想定义跨越多行的用例描述, 可以用双引号将其裹起来。

还可以使用这些分隔符: `--`, `==`, `..`。 并且还可以在分隔符中间放置标题。

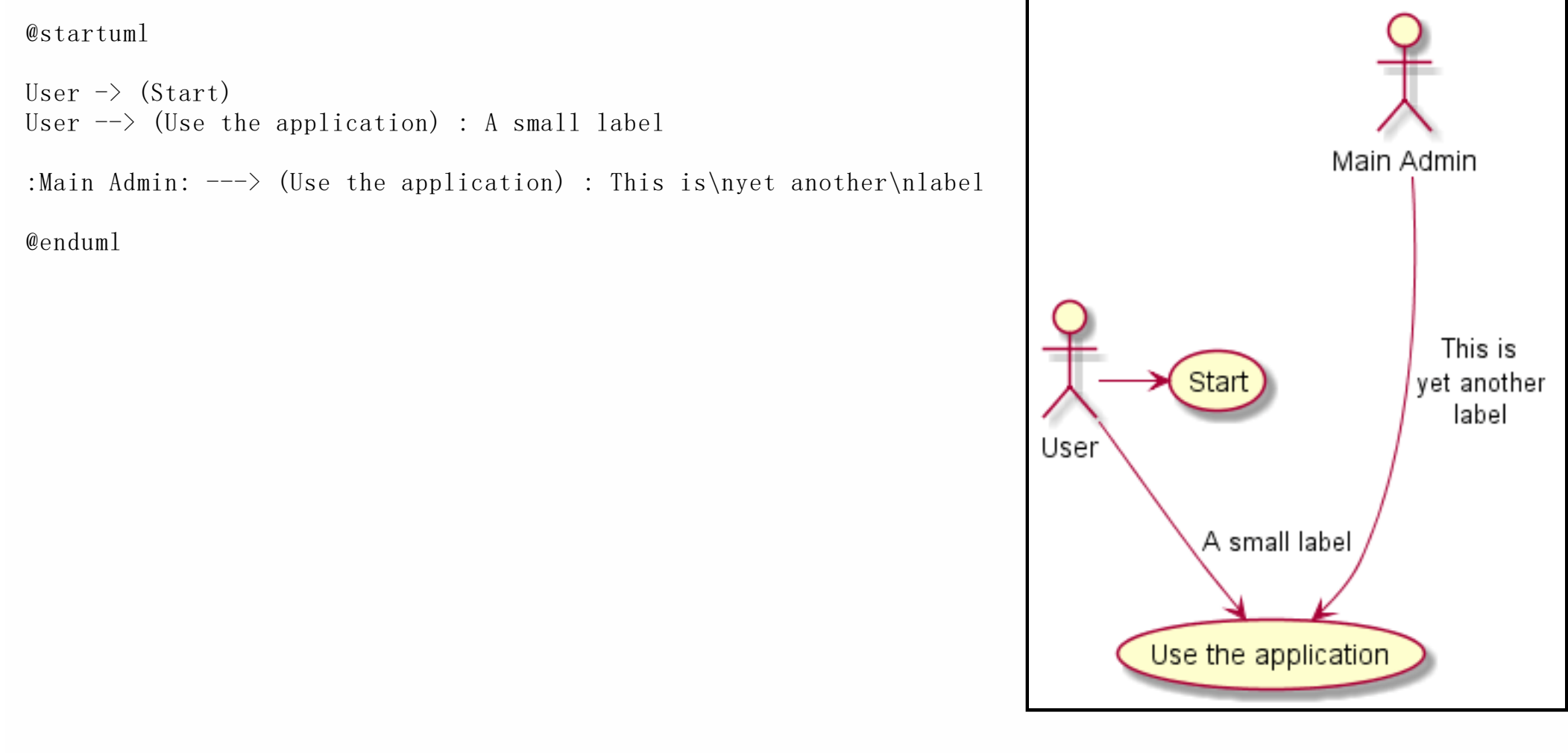


### 基础示例

用箭头`-->`连接角色和用例。

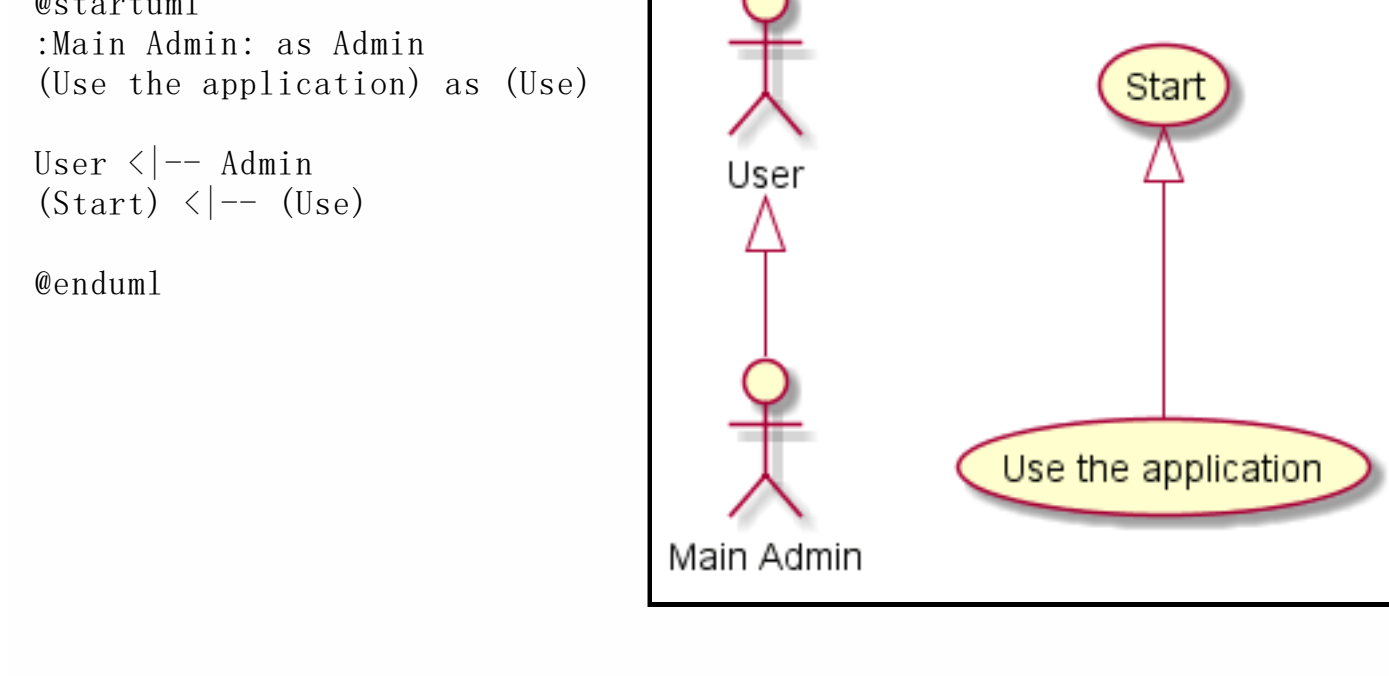
横杠 越多, 箭头越长。 通过在箭头定义的后面加一个冒号及文字的方式来添加标签。

在这个例子中, *User*并没有定义, 而是直接拿来当做一个角色使用。



### 继承

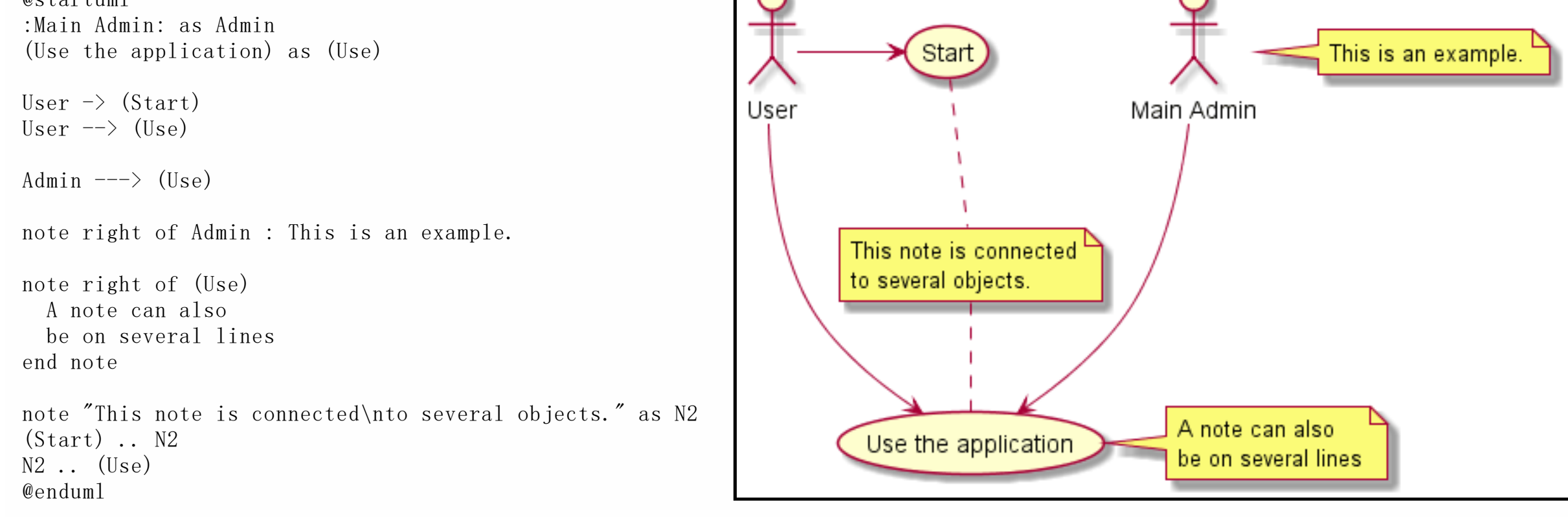
如果一个角色或者用例继承于另一个, 那么可以用`<|--`符号表示。



### 使用注释

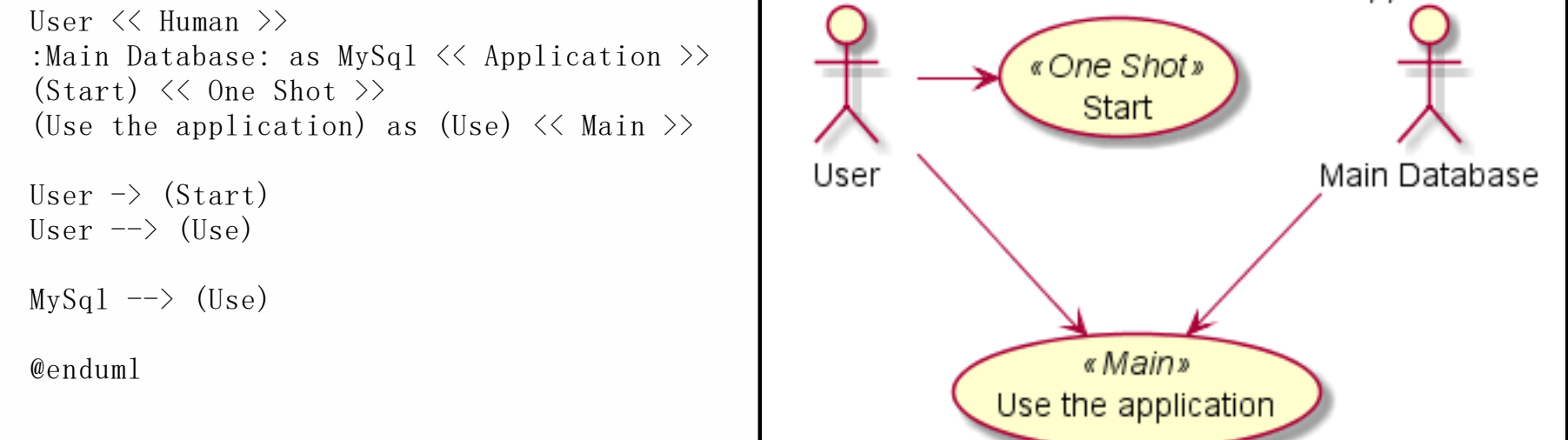
可以用`note left of`, `note right of`, `note top of`, `note bottom of`等关键字给一个对象添加注释。

注释还可以通过`note`关键字来定义, 然后用`-`连接其他对象。



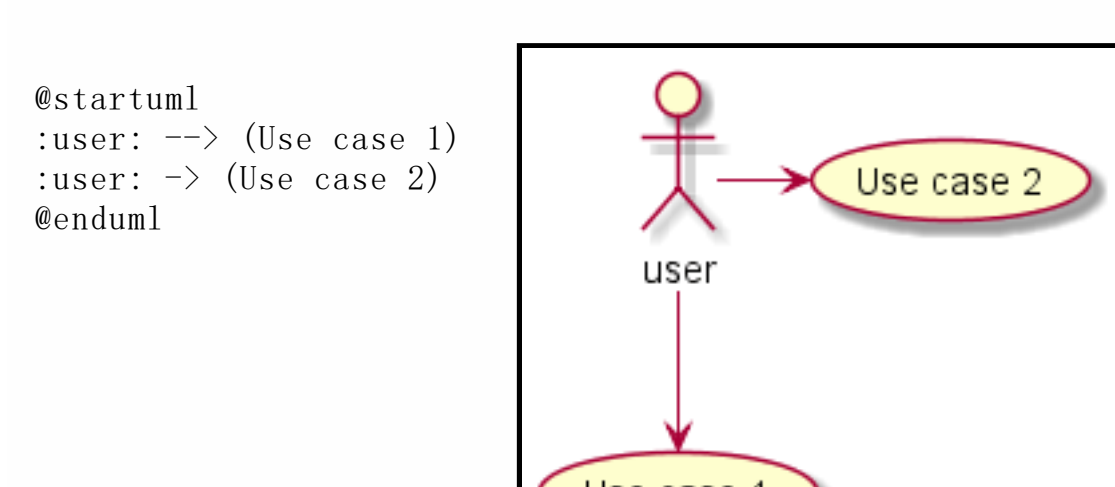
### 构造类型

用`<<和>>`来定义角色或者用例的构造类型。

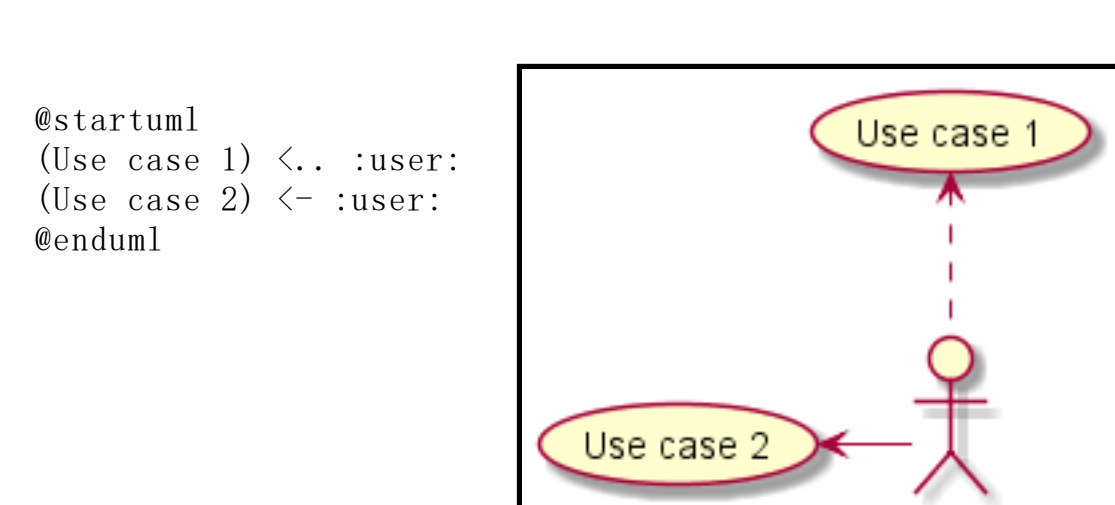


### 改变箭头方向

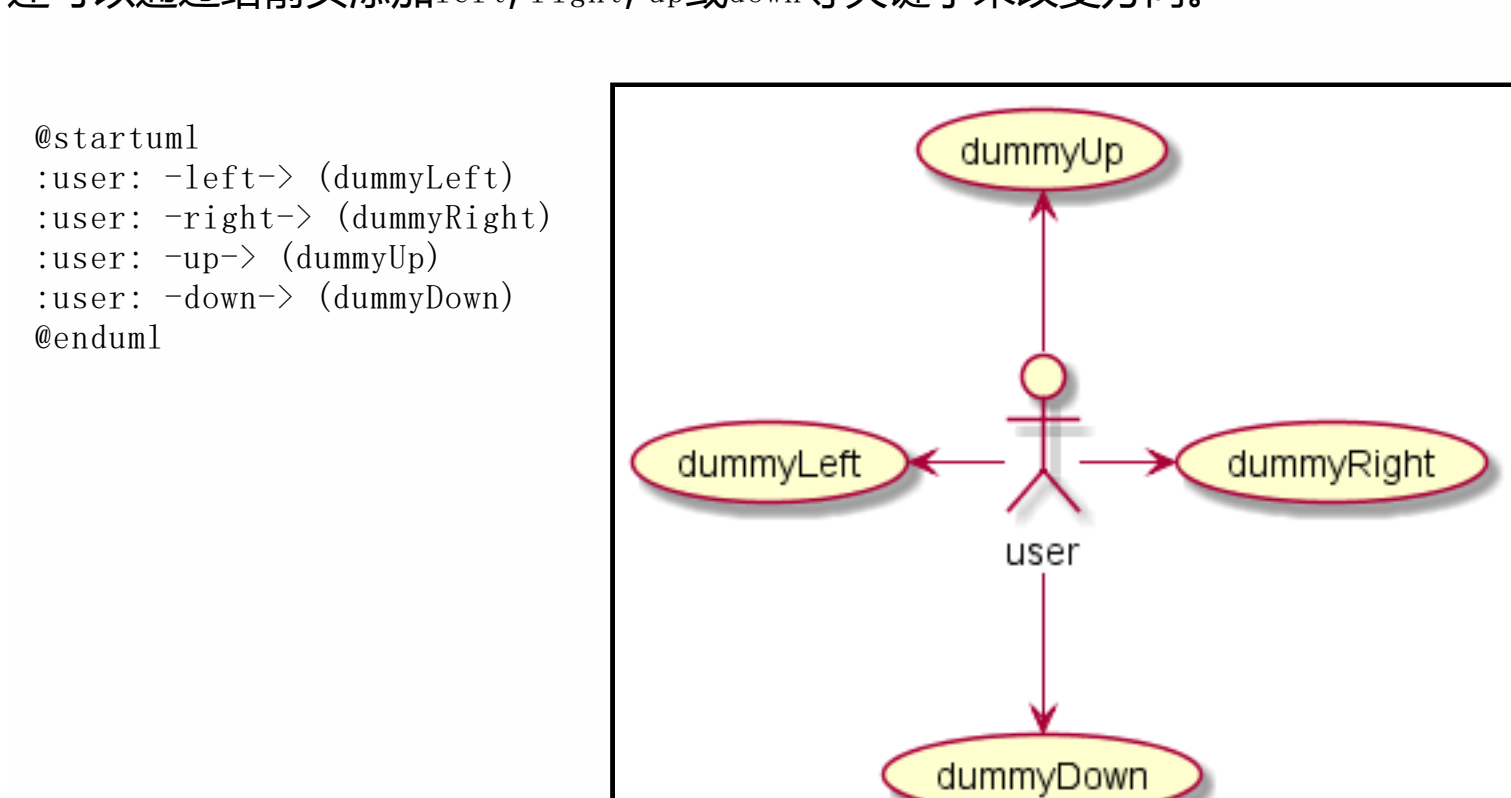
默认连接是竖直方向的, 用`-`表示, 可以用一个横杠或点来表示水平连接。



也可以通过翻转箭头来改变方向。



还可以通过给箭头添加`left`, `right`, `up`或`down`等关键字来改变方向。

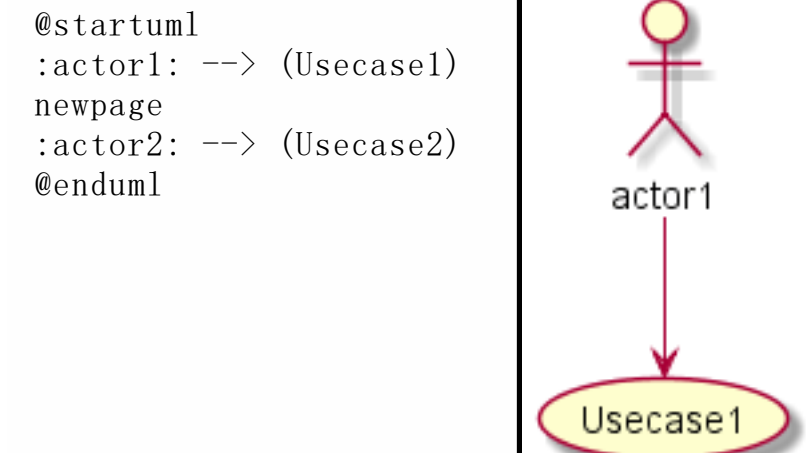


这些方向关键字也可以只是用首字母或者前两个字母的缩写来代替。

但是请注意, 这样的缩写不要乱用, Graphviz不喜欢这样。

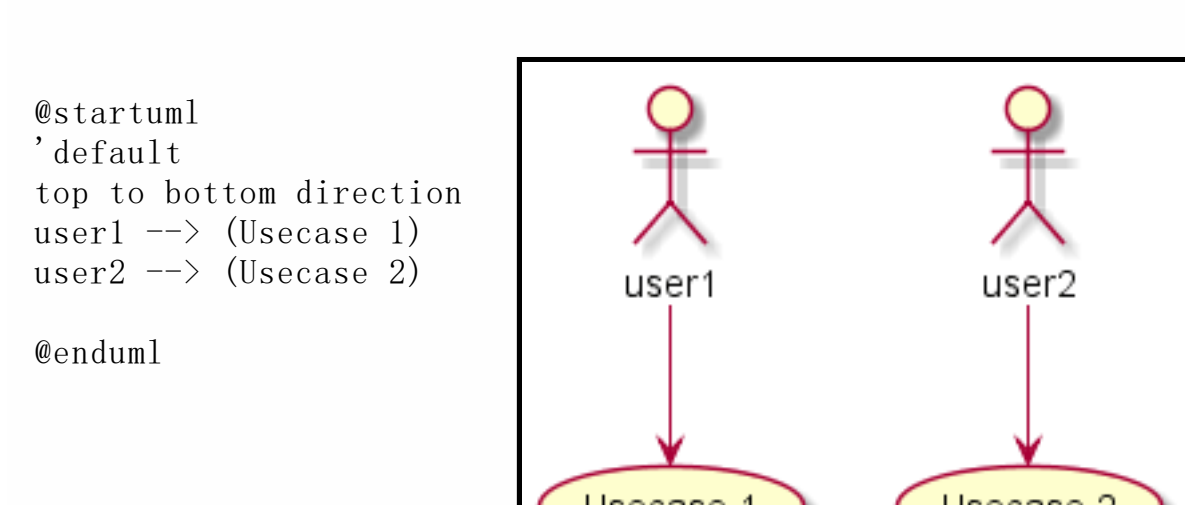
### 分割图示

用`usepage`关键字将图示分解为多个页面。

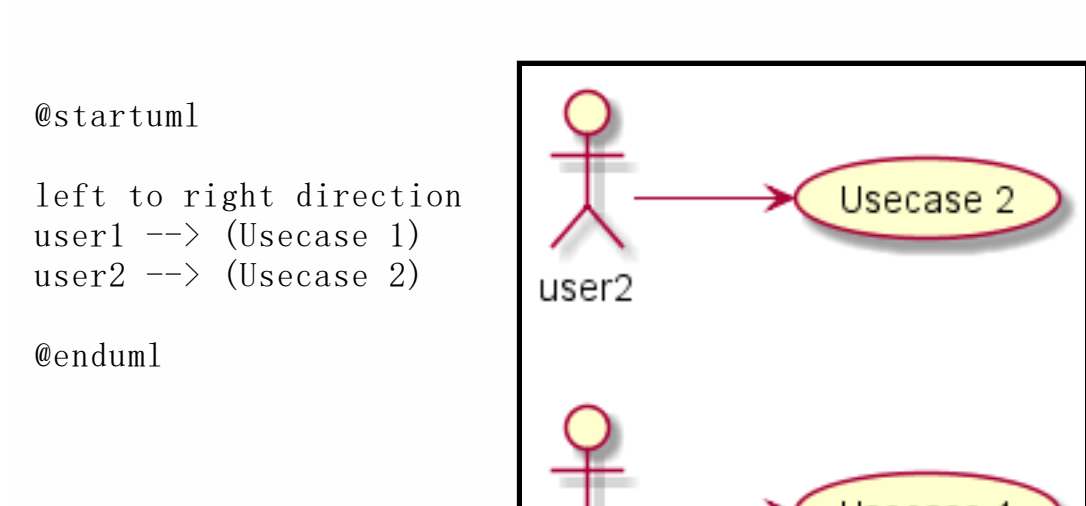


### 从左向右方向

默认从上往下构建图示。



你可以用`left to right direction`命令改变图示方向。



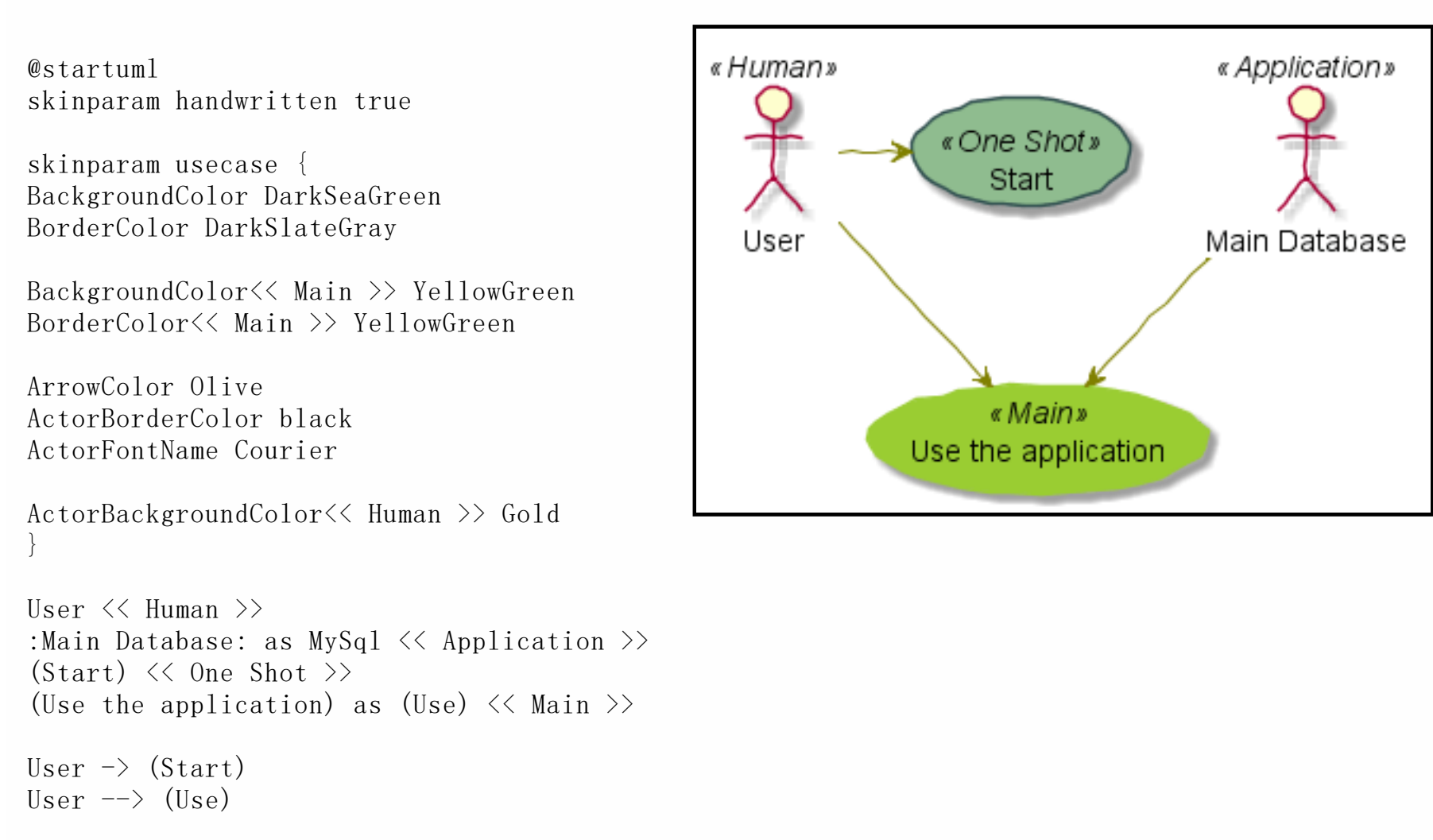
### 显示参数

用`skinparam`改变字体和颜色。

可以在如下场景中使用:

- 在图示的场景中,
- 在引入的文件中,
- 在命令行或者ANT任务提供的配置文件中.

你也可以给构造的角色和用例指定特殊颜色和字体。



### 一个完整的例子

