1. 클래스 기호를 그린다.
   1. 시작 위치를 정한다.
   2. 크기를 정한다.
   3. 클래스 기호를 그린다.
   4. 클래스 이름과 속성을 나눌 선의 시작위치와 끝 위치를 정한다.
   5. 선을 그린다.
2. 메모박스를 그린다.
   1. 시작 위치를 정한다.
   2. 크기를 정한다.
   3. 메모박스를 그린다.
3. 클래스의 구성요소를 그린다.
   1. 요소가 템플릿 기호면
      1. 템플릿 기호를 그릴 위치를 정한다.
      2. 템플릿 기호를 그린다.
   2. 요소가 리셉션이면
      1. 리셉션구획의 위치를 정한다.
      2. 리셉션 구획을 그린다.
   3. 요소가 관계선이면
      1. 관계선을 그릴 시작위치와 끝 위치를 정한다.
      2. 관계선을 그린다.
4. 메모박스의 구성요소를 그린다.
   1. 메모선을 그릴 시작위치와 끝 위치를 정한다.
   2. 메모선을 그린다.
5. 항목을 선택한다.
   1. 선택할 항목의 위치를 정한다.
   2. 해당위치의 항목을 찾는다.
   3. 해당 항목을 표시한다.
6. 선택한 항목을 지운다.
   1. 선택된 항목을 지운다.
7. 선택한 항목을 크기를 조절한다.
   1. 선택된 항목의 수정할 크기를 정한다.
   2. 기존의 기호를 지운다.
   3. 기존위치에 수정할 크기로 기호를 다시 그린다.
8. 선택한 항목의 위치를 이동한다.
   1. 선택한 항목이 클래스이면
      1. 선택된 항목의 이동할 위치를 정한다.
      2. 기존의 기호를 지운다.
      3. 이동할 위치에 기존 기호를 다시 그린다.
   2. 선택한 항목이 관계선이면
      1. 이동할 선의 시작 위치를 정한다.
      2. 이동할 선의 도착 위치를 정한다.
      3. 선을 지운다.
      4. 선을 긋는다.
9. 글을 적는다.
   1. 적을 위치를 정한다.
   2. 글자를 적는다.
10. 글을 수정한다.
    1. 수정할 위치를 정한다.
    2. 글자를 수정한다.

-----------------------------------

1. 스크롤을 조작한다.
   1. 조작한 방향의 도화지로 이동한다.
2. 복사한다.
   1. 선택한 항목들이나 글자들을 기억한다.
3. 잘라낸다.
   1. 선택한 항목들이나 글자들을 기억한다.
   2. 선택한 항목들이나 글자들을 지운다.
4. 붙인다.
   1. 기억한 항목들이나 글자들을 붙인다.
5. 실행을 취소한다.
   1. 이전상태로 돌아간다.