[**UML名词中英对照表**](http://www.cnblogs.com/viclgd/archive/2010/12/02/1894737.html)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **中文** | **英文** | **中文** | **英文** |
| 抽象 | Abstraction | 实例 | Instance |
| 动作 | Action | 互动 | Interaction |
| 动作流 | Action Flow | 界面 | Interface |
| 主动 | Active | 界面 | Interface |
| 活动 | Activity | 规范 | Invariant |
| 活动图 | Activity Diagram | 生命线 | Lifeline |
| 行为者 | Actor | 连结 | Link |
| 聚合 | Aggregation | 逻辑观点 | Logical View |
| 其它流程 | Alternative Flow | 讯息 | Message |
| 分析 | Analysis | 方法 | Method |
| 分析样式 | Analysis Pattern (AP) | 模型 | Model |
| 应用框架 | Application Framework (AF) | 个数 | Multiplicity |
| 架构样式 | Architectural Pattern | 航行 | Navigation |
| 关连 | Association | 巢式状态 | Nested State |
| 属性 | Attribute | 节点 | Node |
| 基本流程 | Basic Flow | 备注 | Note |
| 行为 | Behavior | 对象 | Object |
| 边界 | Boundary | 对象限制语言 | Object Constraint Language |
| 呼叫 | Call | 对象图 | Object Diagram |
| 类别 | Class | 对象导向 | Object Oriented |
| 类别图 | Class Diagram | 操作 | Operation |
| 合作 | Collaboration | 过载 | Overloading |
| 合作图 | Collaboration Diagram | 覆盖 | Overriding |
| 沟通 | Communicate | 套件 | Package |
| 组件 | Component | 参数 | Parameter |
| 组件图 | Component Diagram | 被动 | Passive |
| 组件框架 | Component Framework (CF) | 样式 | Pattern |
| 组件式开发 | Component-Based Development | 多型 | Polymorphism |
| 组合 | Composition | 后续条件 | Post-Condition |
| 具体 | Concrete | 前置条件 | Pre-Condition |
| 限制 | Constraint | 程序观点 | Process View |
| 建构 | Construction | 特性 | Property |
| 建构元 | Constructor | 限定 | Qualifier |
| 控制 | Control | 关系 | Relationship |
| 建立 | Creation | 需求 | Requirement |
| 资料型态 | Datatype | 回传 | Return |
| 相依 | Dependency | 角色 | Role |
| 部署图 | Deployment Diagram | 情节 | Scenario |
| 部署观点 | Deployment View | 循序图 | Sequence Diagram |
| 设计 | Design | 方法规格 | Signature |
| 设计样式 | Design Pattern (DP) | 状态 | State |
| 解构 | Destruction | 状态机 | State Machine |
| 解构元 | Destructor | 状态转移图 | State Transition Diagram |
| 区别 | Discriminator | 静态 | Static |
| 动态 | Dynamic | 型别 | Stereotype |
| 封装 | Encapsulation | 结构 | Structure |
| 实体 | Entity | 子系统 | Subsystem |
| 事件 | Event | 责任区线 | Swimlane |
| 延伸 | Extend | 标注值 | Tagged Value |
| 外观 | Facade | 模板 | Template |
| 结束状态 | Final State | 测试 | Test |
| 事件流程 | Flow Of Event | 追溯 | Trace |
| 控制焦点 | Focus of Control | 转移 | Transition |
| 框架 | Framework | 类型 | Type |
| 框架 | Framework | 统一模塑语言 | Unified Modeling Language |
| 门槛条件 | Guard | 使用 | Use |
| 实作 | Implementation | 使用个案 | Use Case |
| 实作观点 | Implementation View | 使用个案图 | Use Case Diagram |
| 包含 | Include | 使用个案观点 | Use-Case View |
| 基础框架 | Infrastructure Framework (IF) | 观点 | View |
| 继承 | Inheritance | 虚拟 | Virtual |
| 初始状态 | Initial State | 可见度 | Visibility |