

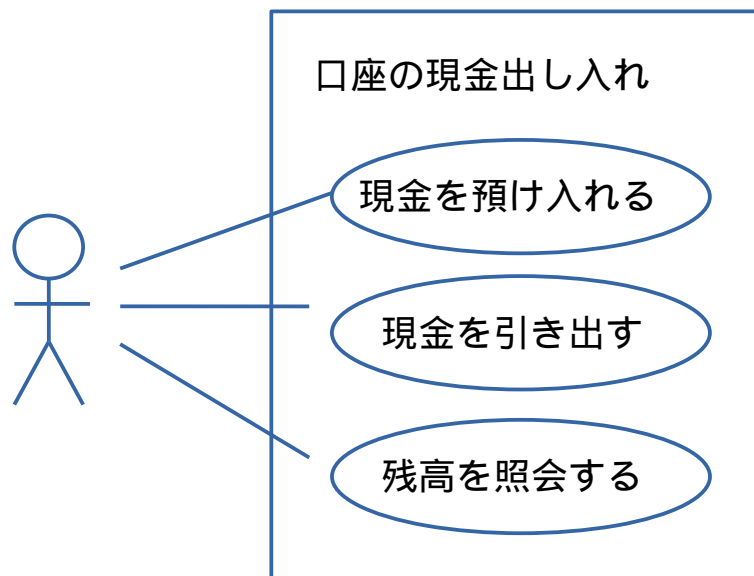
UML概論

UMLとは

- UML - Unified Modeling Language (統一モデリング言語)
- モデリング(Javaでのクラス設計)に使用する「図」を標準化したもの
- 代表的なものは以下のとおり
 - ユースケース図
 - アクティビティ図
 - クラス図
 - シーケンス図
 - ステートマシン図

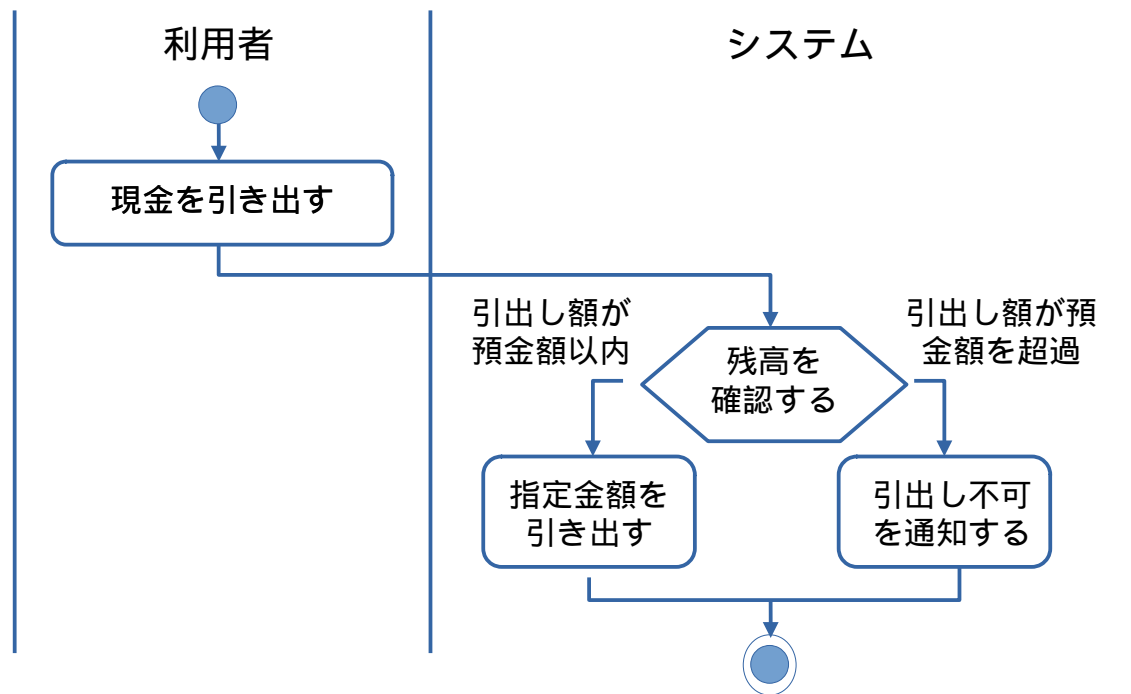
ユースケース図

- ユーザーとシステムとの関係を表した図
- ユーザーがシステムに対して行う操作をケース毎に示す
- ユースケース図の例



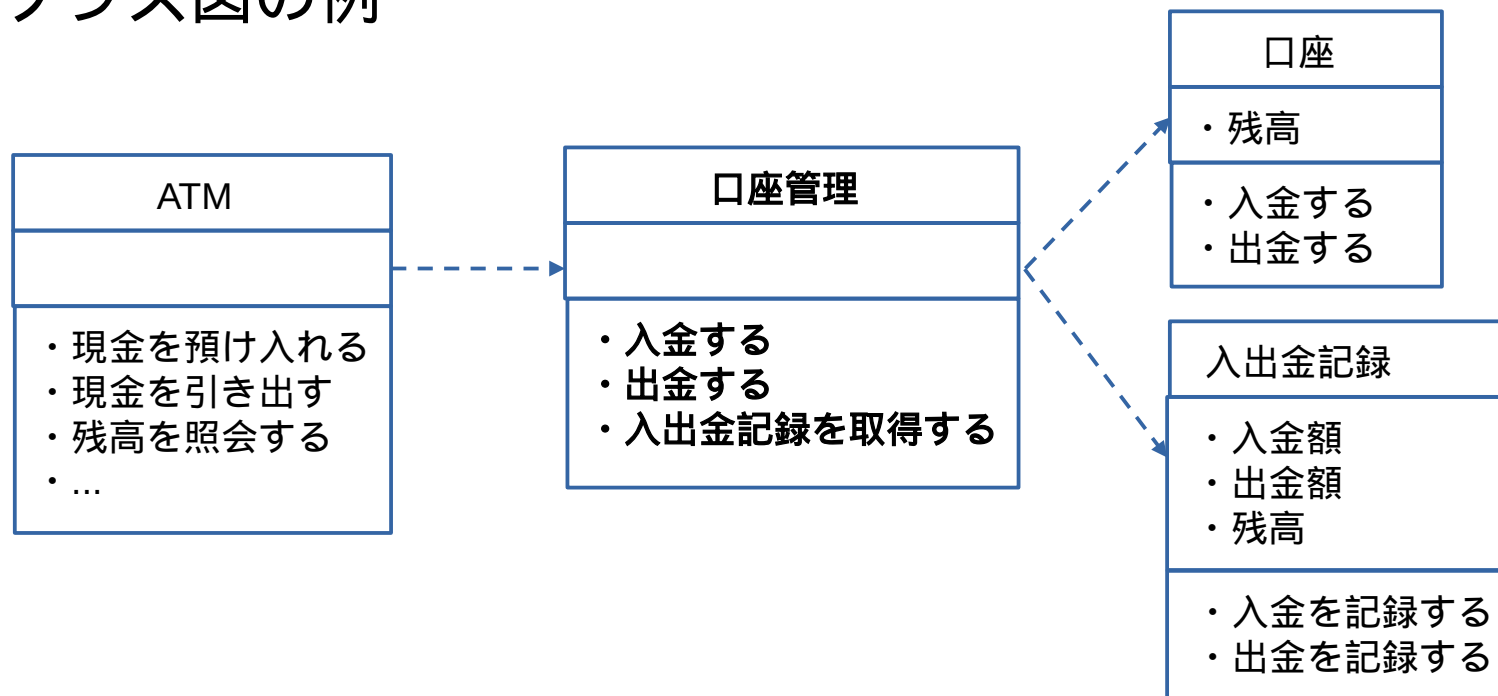
アクティビティ図

- 業務プロセスを図式化したもの
- Actor別に分岐、並列処理を表現できる
- アクティビティ図の例



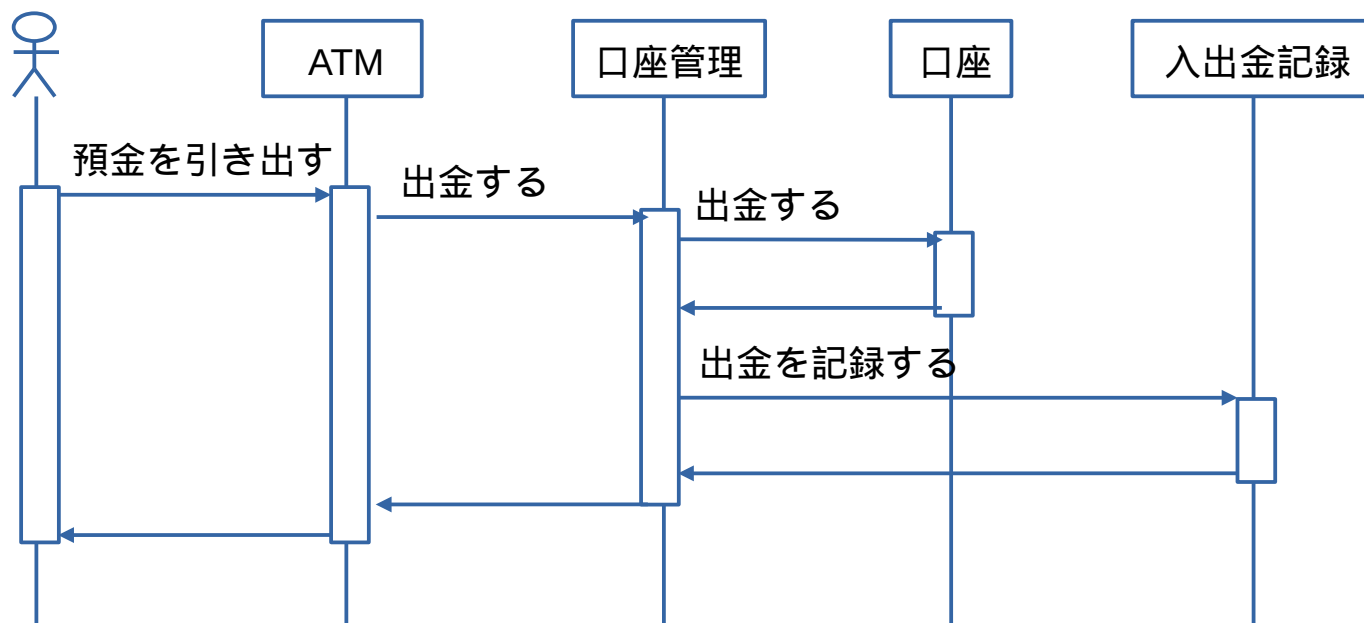
クラス図

- クラスの関係（関連、コンポジション、集約、汎化）の図式化
- 概念クラス図（システム化の分析段階）とクラス図（クラス設計段階）がある
- 概念クラス図の例



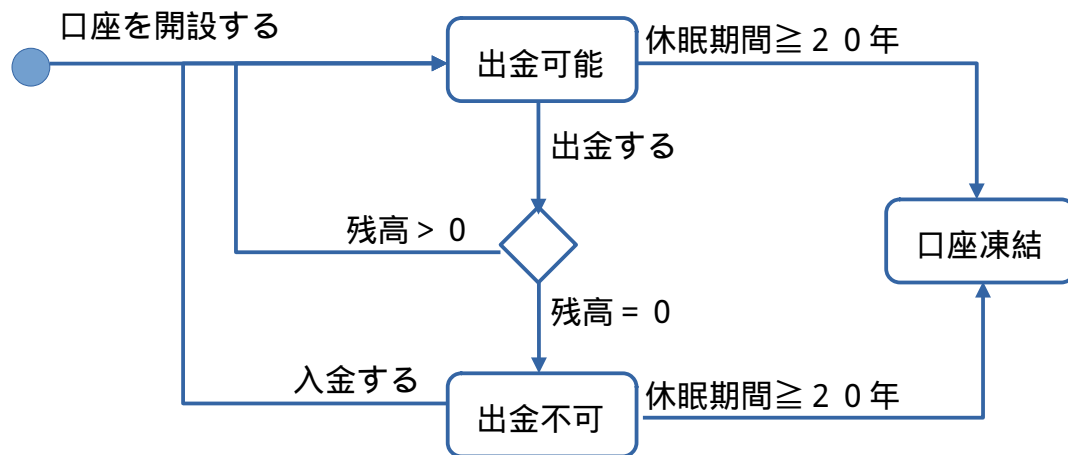
シーケンス図

- クラスの呼び出し関係を時系列に図式化したもの
- ロジックの依存関係が明確になる
- シーケンス図の例



ステートマシン図

- システムの状態がどのような条件のときに別の状態に遷移するかを表した図
- 実装設計で使われることが多い
- ステートマシン図の例



参考情報

- Cacaoブログ UMLとは？
<https://cacao.com/ja/blog/what-is-uml/#i-2>
初心者向けに分かりやすく解説している
- ウィキペディア
<https://ja.wikipedia.org/wiki/統一モデリング言語>