モデリングのポイント

【クラス図】

・クラス構造は、レイヤを意識する。（例：ユーザとのI/Fを受け持つ層、ハードウェアやOSとのI/Fを受け持つ層、ドメイン知識に基づき計算等を行う層）

・あるクラスAとクラスBの関連は、ロールが異なることが明確なら複数有っても良い。（多重度とは異なる）

・多重度、ロール名は必ず書く。

・多重度は、オブジェクト図を描いてみると案外簡単に分かる。

・ロール名は、同じものがあっても良い。

・名称（クラス名、関連名、属性名、関数名）は、中身が分かる名称であること。（名が体を表している事）

・名称に違和感があったら直ぐに修正する事。

・修正をためらわないこと。

【ステートマシン図】

・状態は、ネストしていてもOK

・状態の中の状態から直接他の状態に遷移してもOK。また、その逆もOK

・状態を含んでいる外側の状態からの遷移は、中の状態がどの様になっていてもOK

・自己遷移は、一旦その状態から抜けることになるので、exitアクション及びentryアクションが実行される

・タイマトリガで遷移する場合、当該遷移内で処理を実行すると時間が狂うのでやってはダメ