

《UML 与可视化建模》复习大纲

注：前面的页码为讲义的页码。

1. UML 简介

- 【P13】 UML 的优点
- 【P39】 4+1 视图
- 【P40-42】 4+1 视图对应的 UML 图

2. 需求建模（用例图）

- 【P7】 用例的概念
- 【P18】 参与者的画法
- 【P19】 参与者的命名
- 【P26】 理解用例
- 【P27】 用例的画法
- 【P30】 用例图的画法
- 【P34】 用例规约的书写
- 【P35】 用例规约示例
- 【P38】 用例的关系
- 【P39】 包含关系
- 【P44】 <<include>>的画法
- 【P53】 扩展关系
- 【P58】 <<extend>>的画法

3. 流程建模（活动图）

- 【P3】 活动图的构成
- 【P8】 活动图的画法

4. 逻辑结构建模（类图 1）

- 【P7】 类的概念
- 【P10】 类的构成
- 【P16】 类的画法
- 【P18】 可见性
- 【P19】 可见性的画法
- 【P32】 多样性的画法
- 【P35】 类图的画法

5. 逻辑结构建模（类图 2）

- 【P6】 类的关系、概念与画法
- 【P7】 依赖
- 【P9】 关联
- 【P16】 聚合
- 【P17】 组合
- 【P20】 泛化

6. 类的使用（对象图）

- 【P6】 对象的画法

7. 顺序交互建模（顺序图）

- 【P8】 参与者的画法
- 【P10】 时间顺序的表示
- 【P13】 消息的画法
- 【P17】 存活条的画法
- 【P21】 五种消息箭头
- 【P22】 同步消息
- 【P24】 异步消息

11. 类的内部结构建模（组合结构）

- 【P14】 类的内部结构

12. 系统组成建模（组件图）

- 【P10】 组件的画法
- 【P14】 组件的两种接口

13. 模型组织（包图）

- 【P5】 包的画法
- 【P14】 包的导入

14. 对象状态建模（状态图）

- 【P9】 状态图的构成
- 【P10】 状态图示例
- 【P13】 转变的画法
- 【P14】 状态图示例
- 【P20】 状态图示例