

# 计算机科学系实验报告

课程名称	<u>UML 与可视化建模</u>	班级	<u>14 计科 1 班</u>
实验名称	<u>招聘平台系统</u>	指导教师	<u>曾少宁</u>
姓名	<u>黄辉煌</u>	学号	<u>1414080901130</u>
日期	<u>2017.4.21</u>		

## 一、实验目的

掌握基于 UML 2.0 的建模概念与方法，掌握各种 UML 图的概念与画法，其中包括用例图、活动图、类图、顺序图、组件图和状态图等。

## 二、实验设备与环境

操作系统：Windows 7；建模工具：StarUML。

## 四、实验要求

1. 实验及实验报告以增量方式完成，每次作业都在上一次作业的基础上完成，作业提交网站不提供报告下载，所以请同学们自行保管好自己的实验报告；
2. 请将实验报告中“占位符”信息替换为自己的实验相关信息；
3. 请认真撰写实验体会，**实验课结束时**立即上传实验报告：<http://zeng.shaoning.net/uml/>。

## 四、实验内容、程序清单及运行结果

### 拉勾网招聘系统

用例 1：发送简历

用例 2：编辑个人简历

### 1、实验一：需求建模 - 用例模型

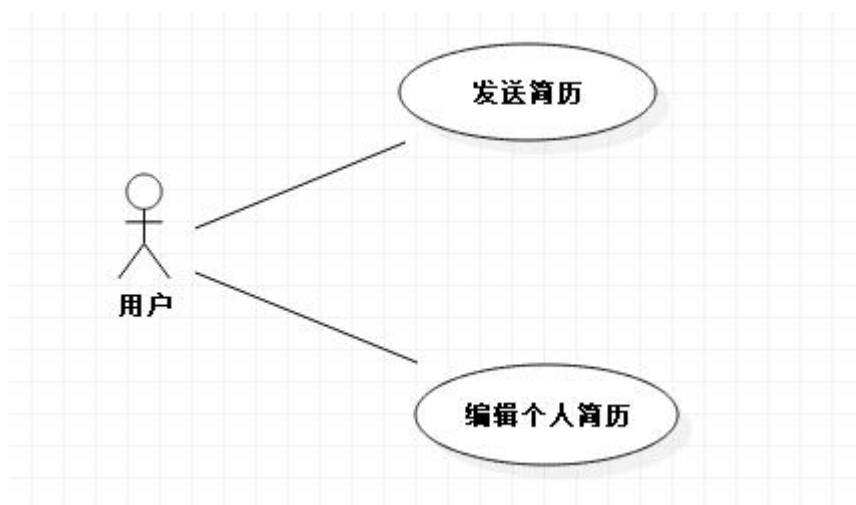


图 1：招聘系统用例图

注：用例规约内容及项目可自行增加。

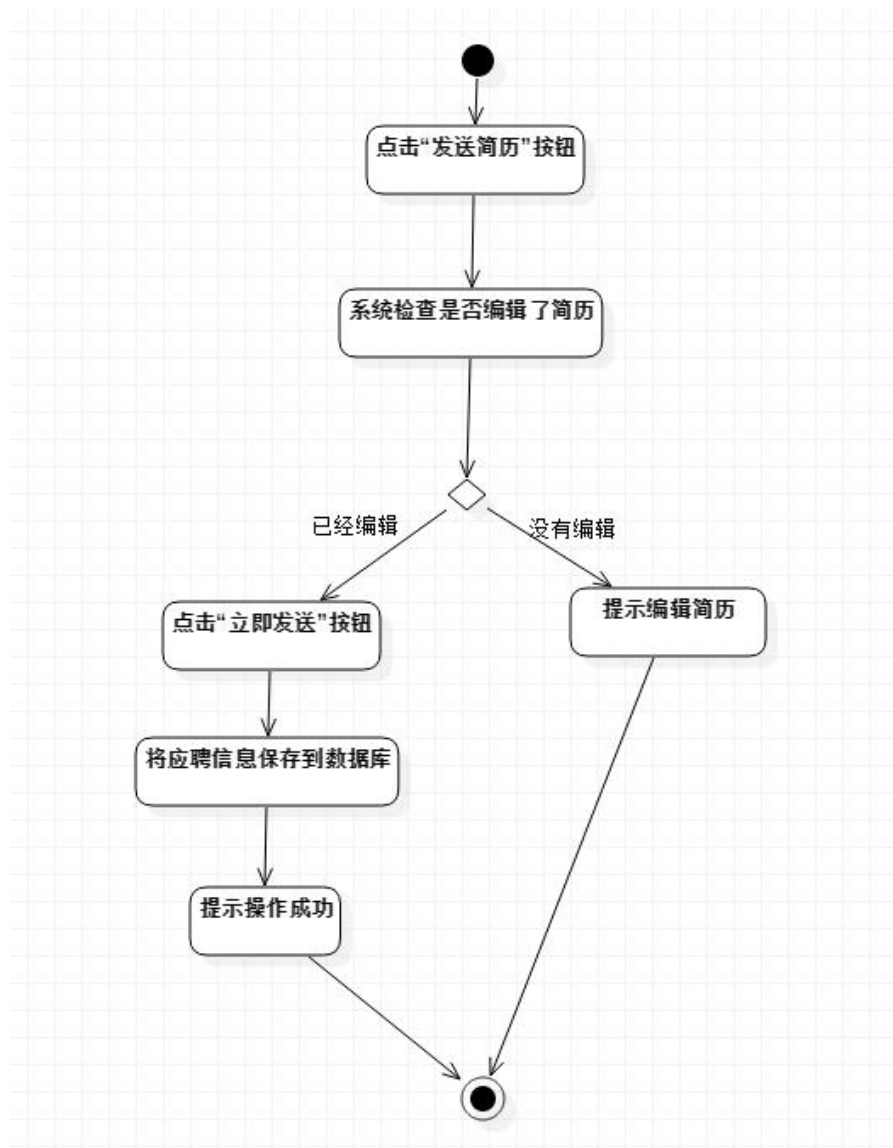
用例编号:	UC001
用例名称:	发送简历
用例描述:	
前置条件:	
基本流程:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.应聘者打开系统所提供的公司列表，点击某公司进入职位详情</li> <li>2.在职位详情主页里应聘者点击发送简历按钮</li> <li>3.系统检测该用户编辑了个人简历，提示用户将会发送该简历</li> <li>4.应聘者点击立即发送按钮</li> <li>5.系统收到应聘者发送简历请求，系统检测到该简历合法，检测到该职位可投递，将应聘者信息，所应聘公司信息，应聘职位保存到数据库，显示投递成功信息</li> </ol>
扩展流程:	3.1 系统检测到应聘者未编辑个人简历信息，提示其编辑个人简历
后置条件:	

用例编号:	UC002
用例名称:	编辑个人简历
用例描述:	
前置条件:	
基本流程:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.应聘者点击个人信息按钮</li> <li>2.应聘者点击编辑简历按钮</li> <li>3.系统显示应聘者个人简历界面</li> <li>4.应聘者点击基本信息，工作经历，教育经历和期望工作按钮，进入相应模块进行信息填写</li> <li>5.应聘者编辑完成后点击保存按钮</li> <li>6.系统收到用户保存请求，将编辑后的简历信息写入数据库，显示操作成功信息</li> </ol>
扩展流程:	6.1 系统检测到简历中的信息没有填写完整，提示用户完善信息
后置条件:	

## 2、实验二：过程建模 – 活动模型

使用活动图描述系统的业务过程。

方法：将用例规约中的基本流程与扩展流程抽象为过程步骤（Action），画出对应的活动图。



图二：发送简历活动图

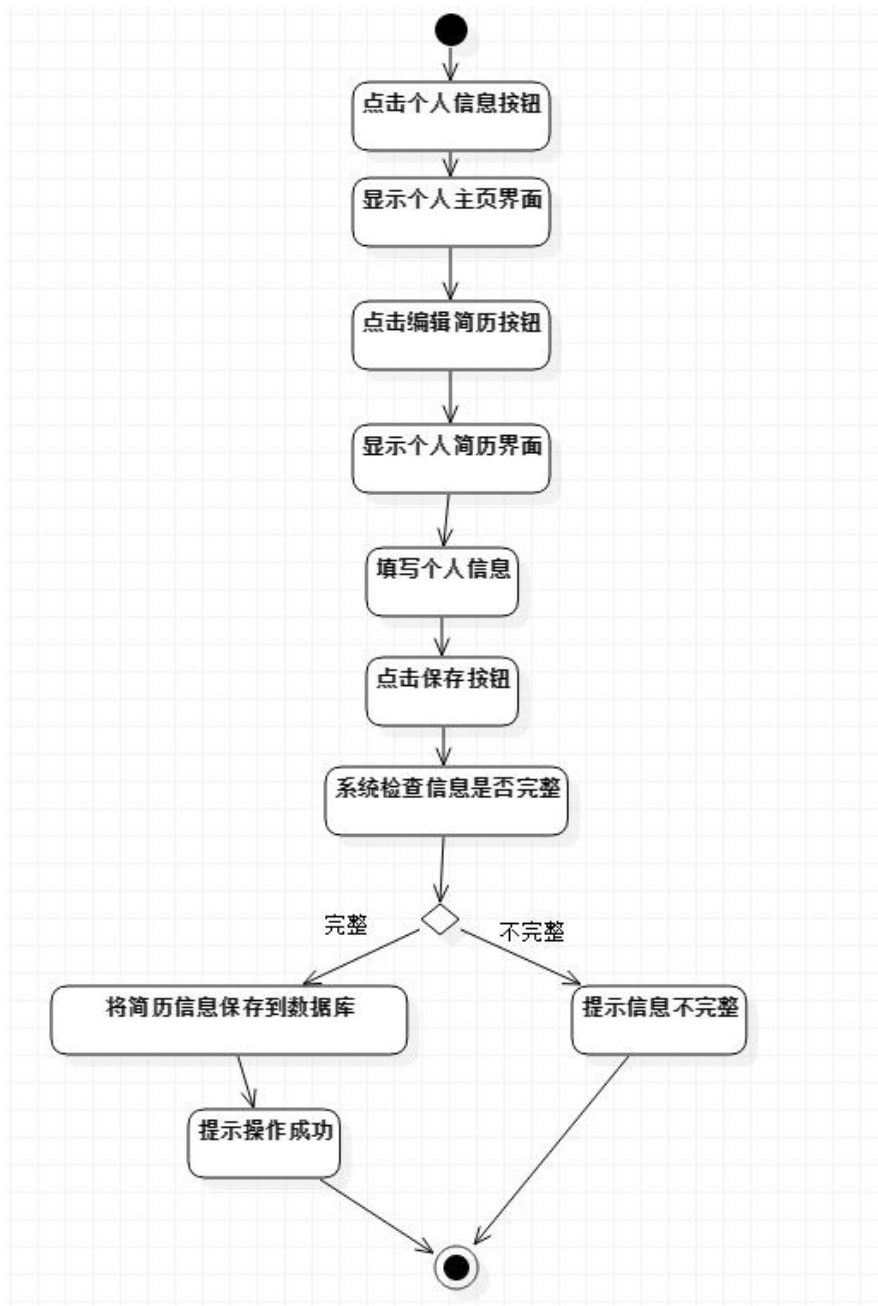


图 3：编辑个人简历活动图

### 3、实验三：逻辑建模 – 类模型

基于 MVC 设计模式找出实现用例的类。

方法：分别找出实现用例的模型（Model）、视图（View）和控制器（Controller）类，确定类之间的关系及其关键属性，画出类图。

参考：讲义 P26 页。

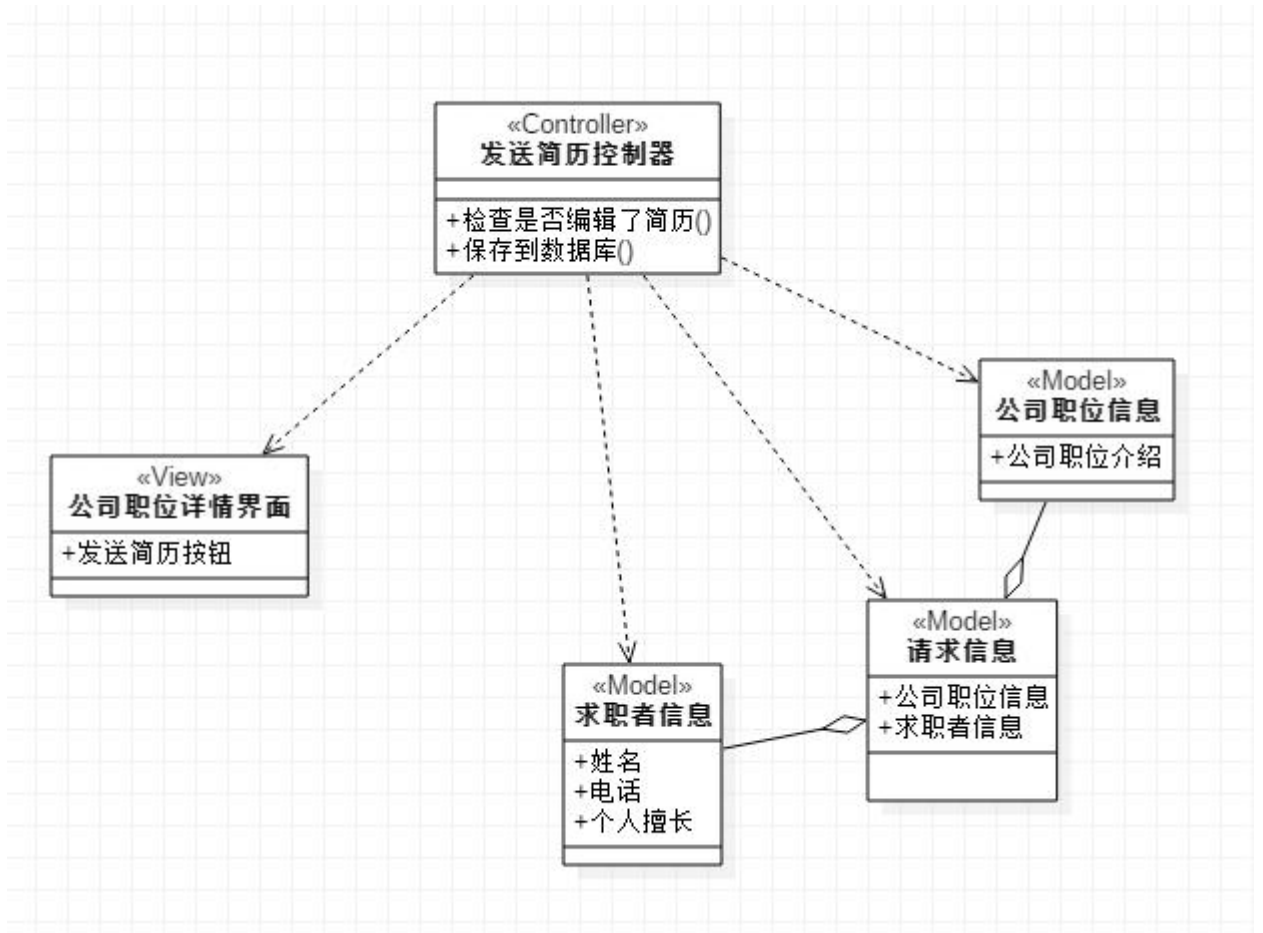


图 4：发送简历类图

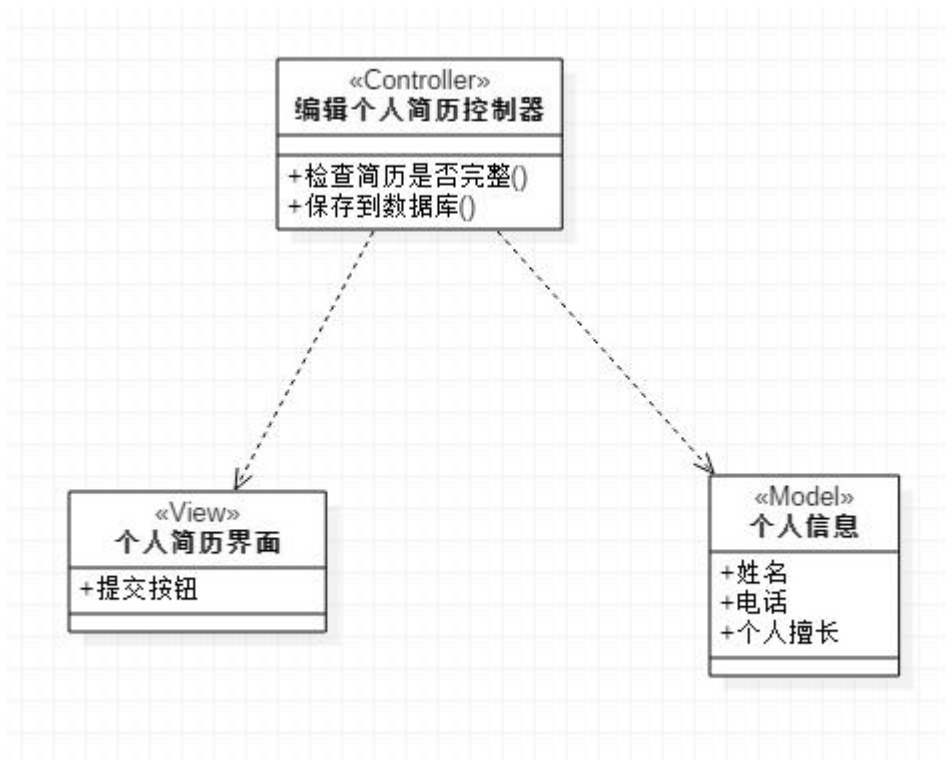


图 5：编辑个人简历类图

#### 4、实验四：交互建模 – 顺序模型

创建各个类（MVC 及 Actor）的对象，并描述对象之间的交互。

方法：分别创建参与者（Actor）、界面类（View）、控制器类（Controller）和模型类（Model）的对象，描述各个对象之间的消息及其顺序，画出顺序图。

参考：讲义 P33 页 8.7.2。

#### 5、实验五：状态建模 – 状态模型

对系统中最重要的对象进行状态建模。

方法：选择一种对象，定义该对象的状态，描述状态之间的切换及条件，画出状态图。

参考：讲义 P9 和 P10 页。

## 五、实验体会

实验一：

实验二：

实验三：

实验四：

实验五：