

计算机科学系实验报告

课程名称	UML 与可视化建模		班级	14 网 1	
实验名称	员工管理系统		指导教师	曾少宁	
姓名	武阳飞	学号	1414080903139	日期	2017.4.14

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：

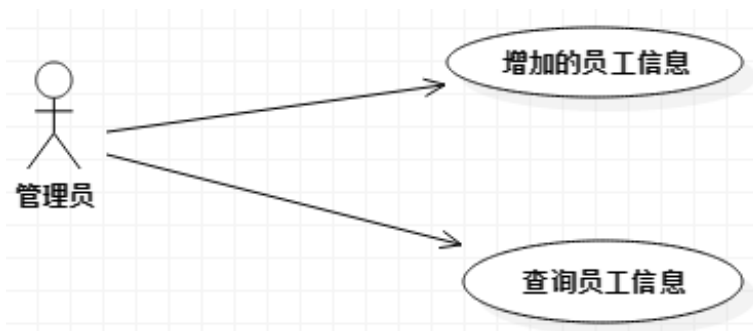
<http://zeng.shaoning.net/uml/>。

四、实验内容、程序清单及运行结果

人事管理

1. 新增员工信息
2. 查询员工信息

• 实验一：需求建模 - 用例模型



•
•

图 1：员工用例图

注：用例规约内容及项目可自行增加。

用例编号：	UC76
用例名称：	新增员工信息
用例描述：	进行新增员工信息操作
前置条件：	系统账号已登录。
基本流程：	1.打开员工界面 2.填写员工基本信息 3.填写员工任职信息 4.检查信息是否正确填写 5.保存信息到数据库 6 显示保存信息成功。
扩展流程：	4.1 系统检查信息没有正确填写
后置条件：	新填写员工信息保存到数据库

用例编号：	UC77
用例名称：	查询员工信息
用例描述：	对员工进行在岗查询
前置条件：	系统账号已登录
基本流程：	1.打开员工在职查询页面 2.点击选择在职查询或者离职查询 3.点击选择查询部门 4.从数据库中获得员工信息 5.系统显示查询结果。
扩展流程：	4.1 系统查询不到结果
后置条件：	系统显示查询结果

• **实验二：交互建模 - 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。

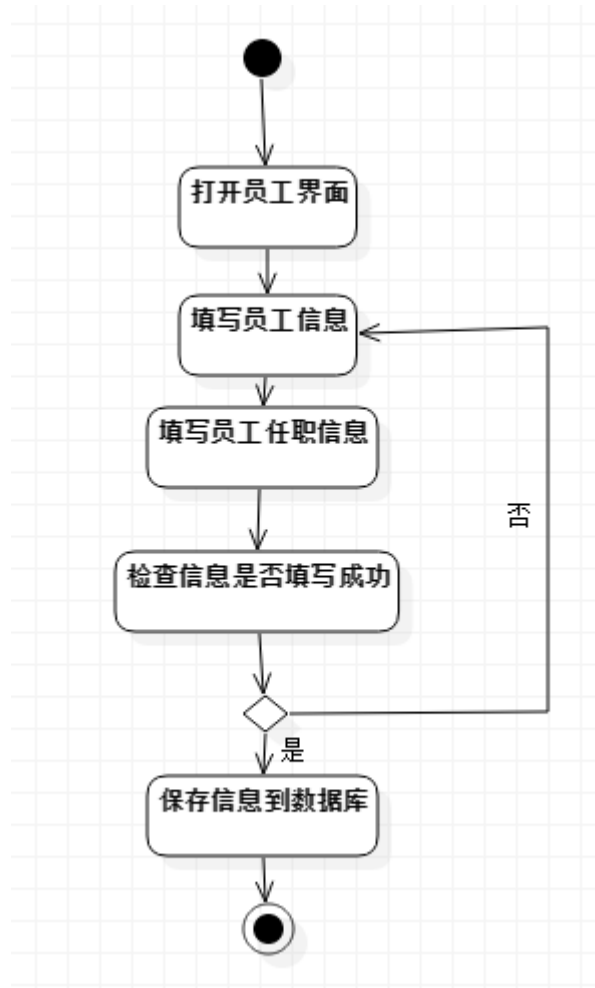


图 2：员工增加活动图

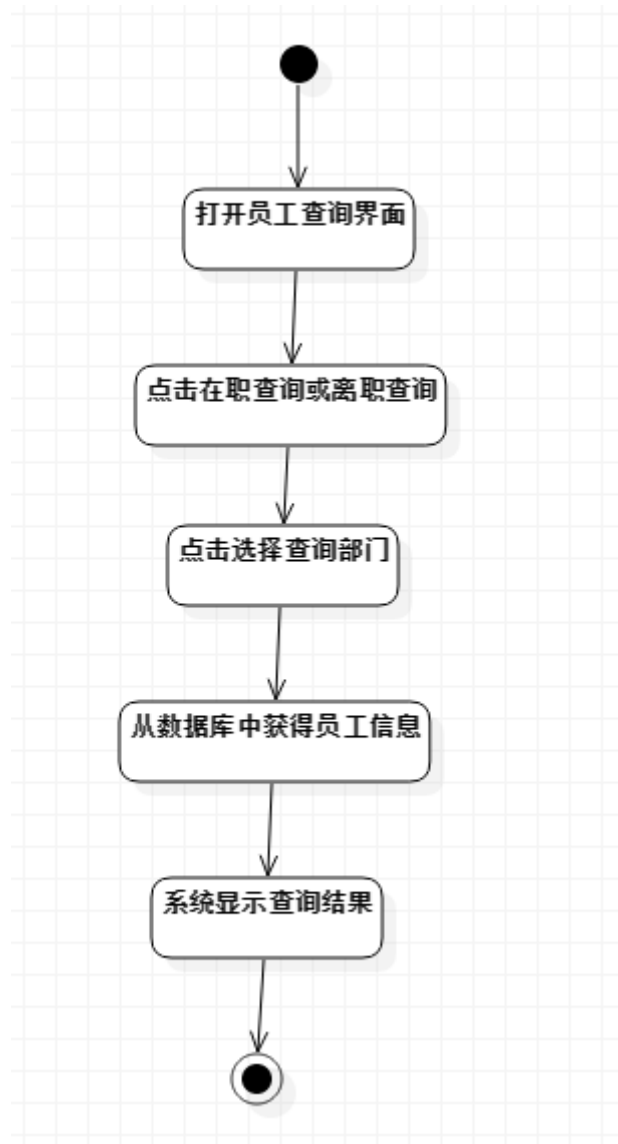


图 3：员工查询活动图

- **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。

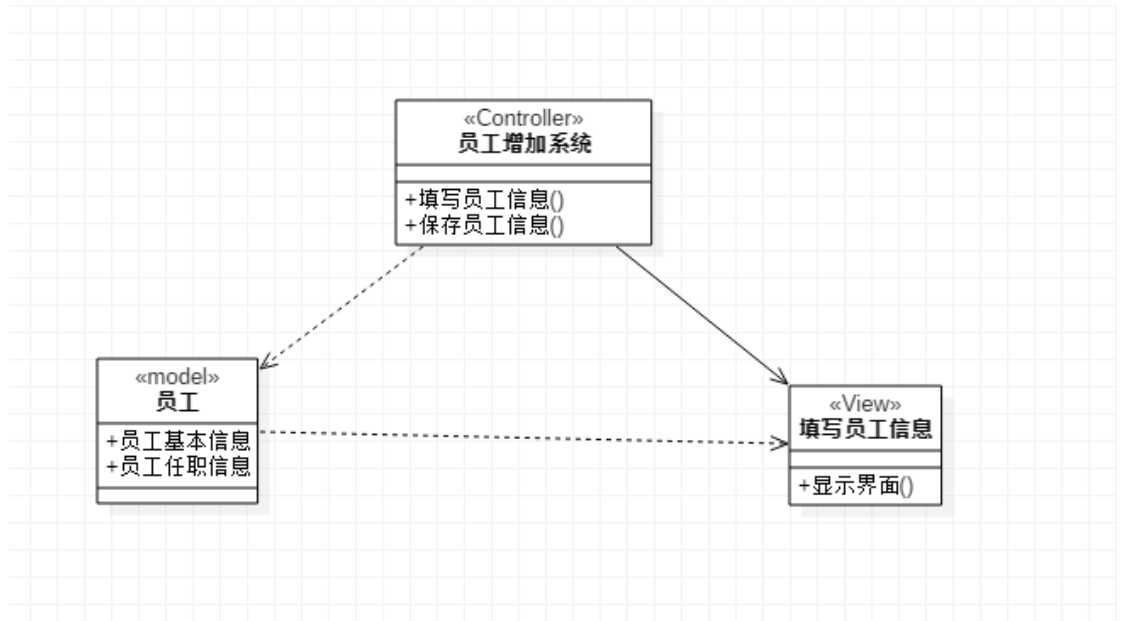


图 4：增加员工类图

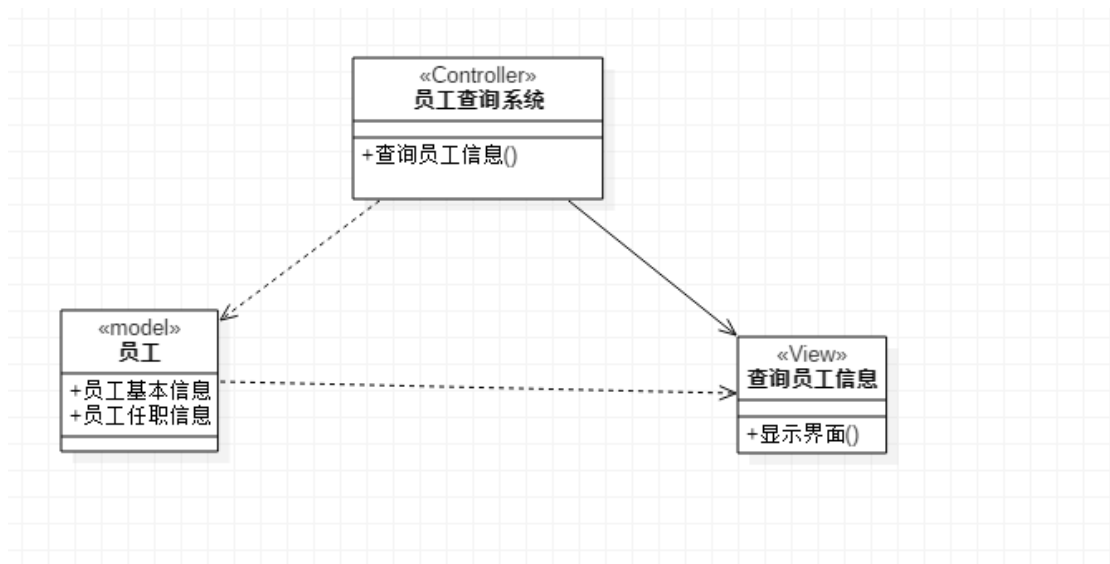


图 5：查询员工类图

• 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。

五、实验体会

实验一：

把模型建立好并不难。通过了参考老师的教材文档和上网查询，理解了建模的基本概念和流程。

实验二：

这次实验完成的过程不难，但在完成后发现了很多问题，也从别人的教训中获得了帮助，尽管如此还是出现了不少问题，还在努力的学习中，感觉自己学的还不是很好，在做实验时有很多不确定的东西。

实验三：

在做这次实验的时候，因为老师在上课的时候说的比较详细，所以这次实验完成的过程中还是比较流畅的。但对类之间的联系还是有一些不确定，还需要多学多看多听。

实验四：