

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>计科 2 班</u>
实验名称	<u>直播平台</u>	指导教师	<u>曾少宁</u>
姓名	<u>陈烁涛</u>	学号	<u>1414080901234</u>
		日期	<u>2017.3.3</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

- 1、直播平台
- 2、1. 主播直播
- 3、2. 观众观看直播
- 4、3. 观众打赏主播
- 5、实验一：需求建模 - 用例模型

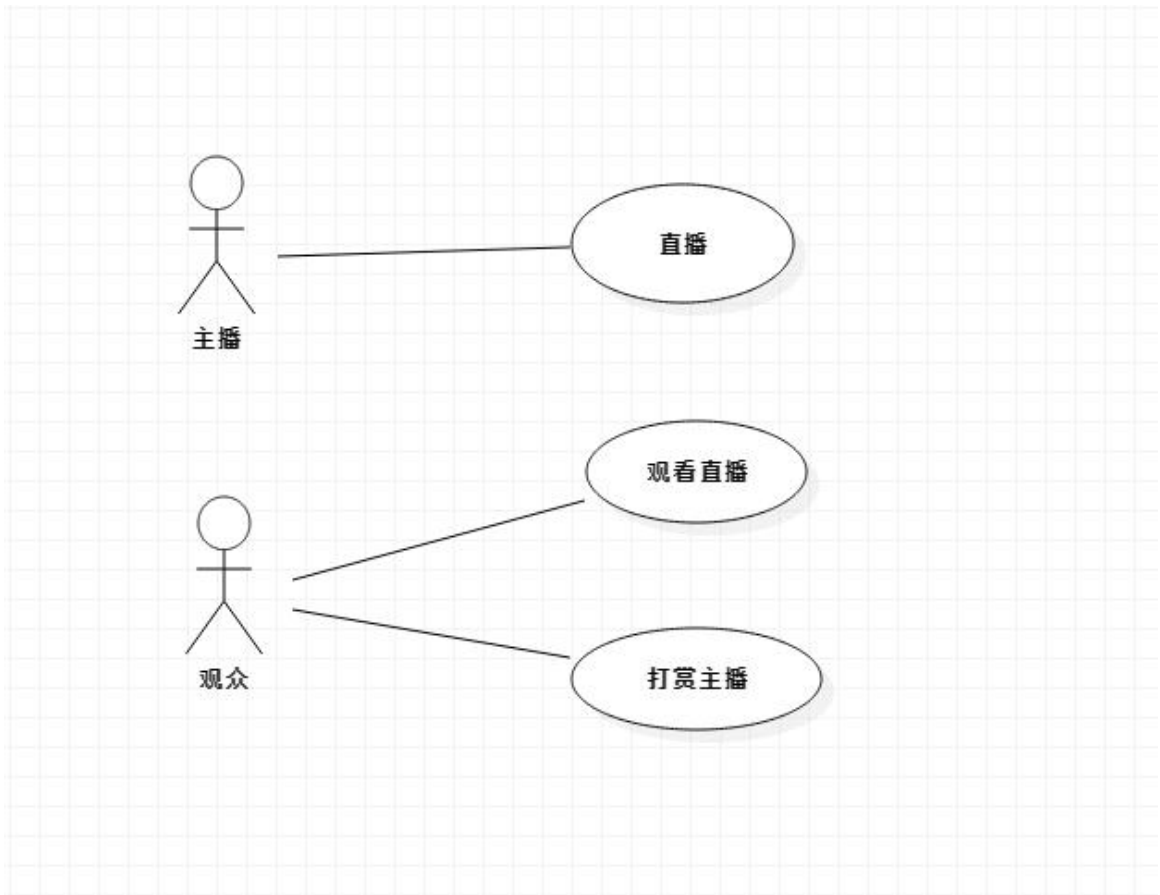


图 1：直播平台用例图

注：用例规约内容及项目可自行增加。

用例编号：	UC001
用例名称：	直播
用例描述：	
前置条件：	主播登录
基本流程：	<ol style="list-style-type: none"> 1. 主播点击“开播”按钮 2. 系统显示主播开播界面,开启摄像头 3. 系统将主播录制的视频传到服务器中。
扩展流程：	2.1 系统发现主播摄像头故障，提示摄像头无法打开
后置条件：	

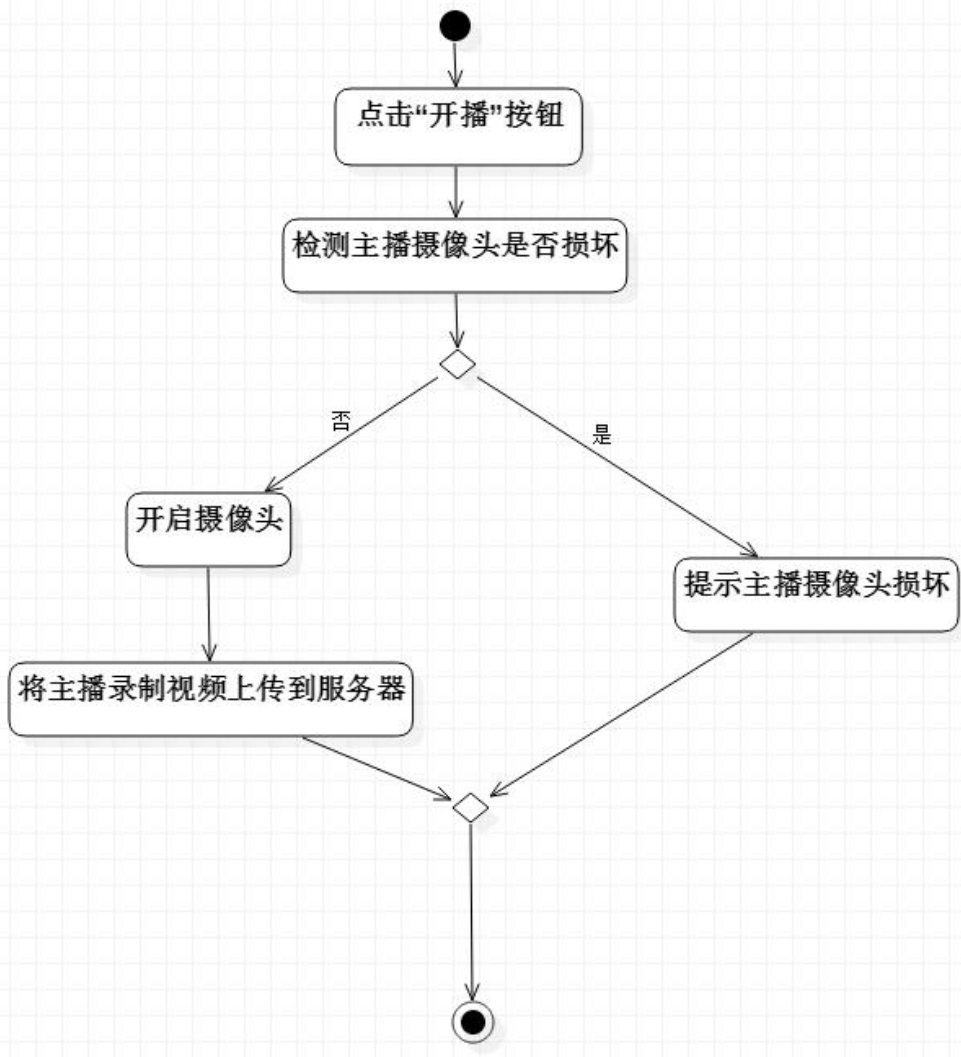
用例编号:	UC002
用例名称:	观看直播
用例描述:	
前置条件:	
基本流程:	<ol style="list-style-type: none"> 1. 观众点击主播所在的直播间。 2. 系统从服务器将该直播间主播录制的视频解码, 发送到观众所在页面。 3. 观众页面显示直播。
扩展流程:	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 主播所在直播间没有开播, 系统无法显示直播。 2.1 观众的网络不稳定, 导致掉帧。
后置条件:	

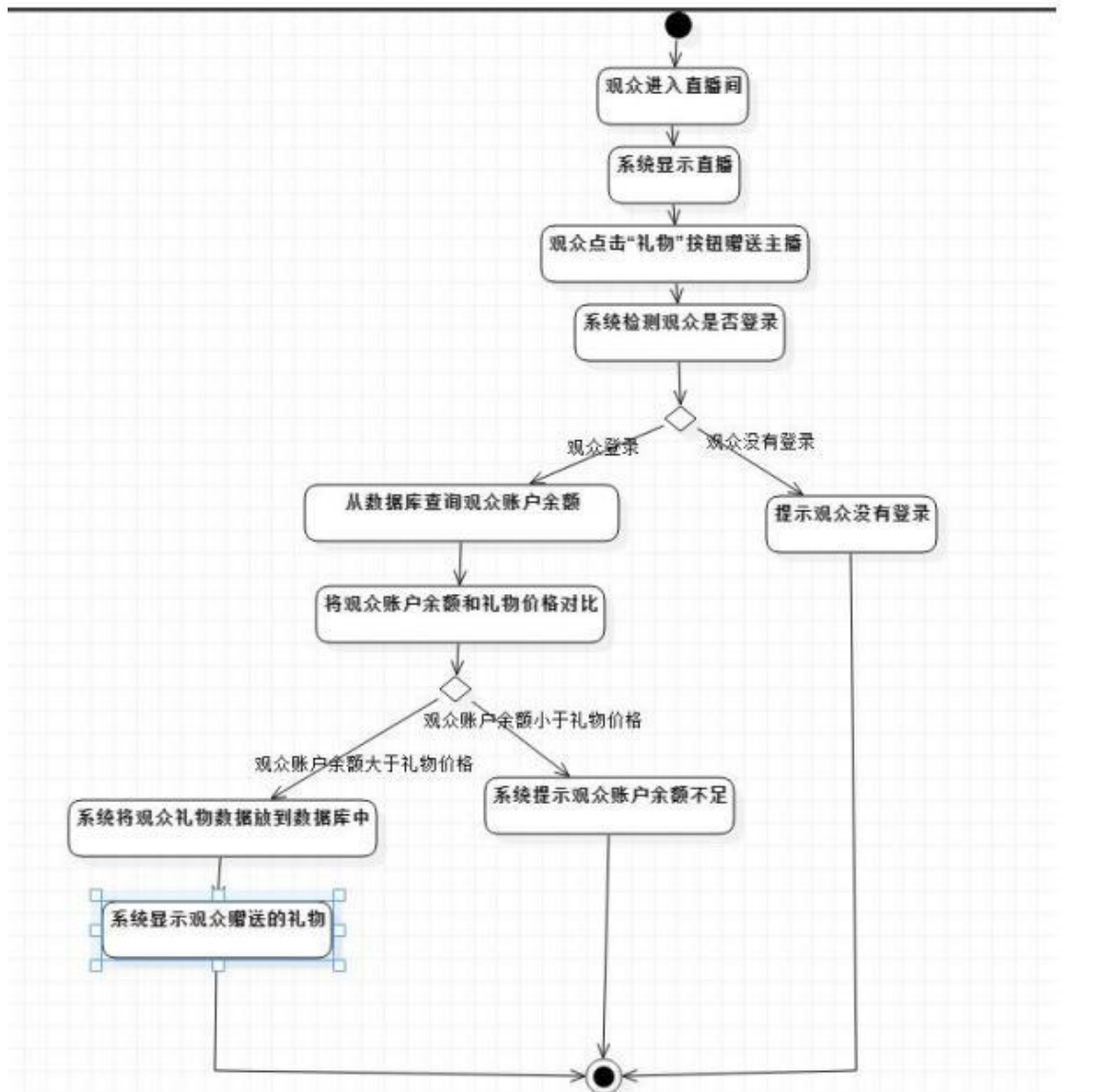
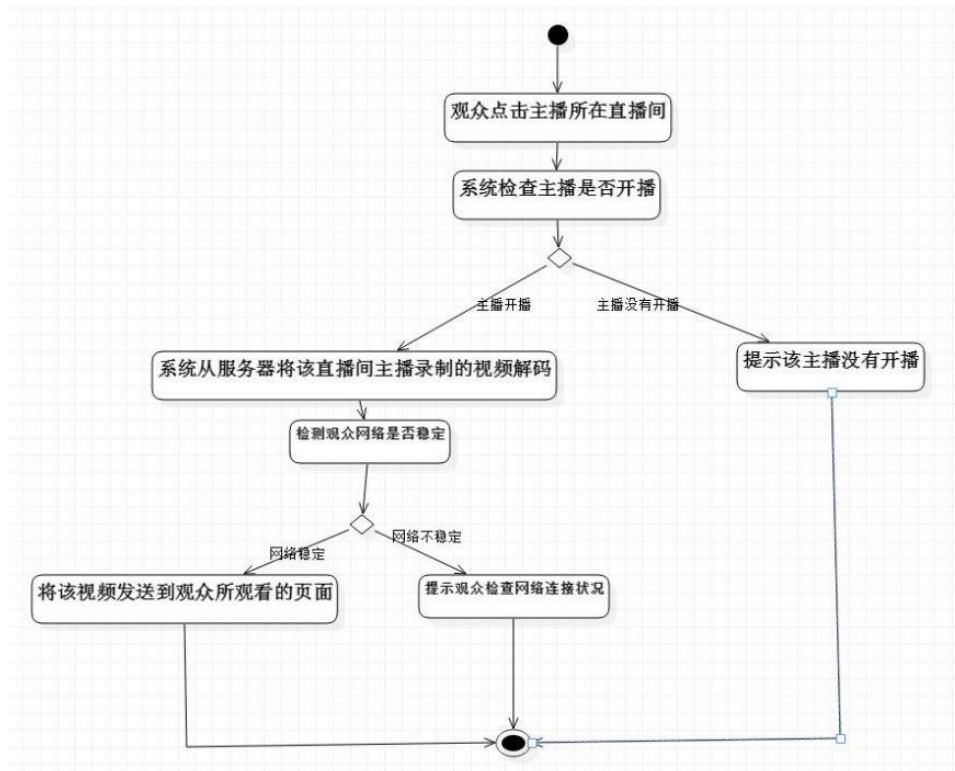
用例编号:	UC003
用例名称:	打赏
用例描述:	
前置条件:	观众登录
基本流程:	<ol style="list-style-type: none"> 1. 观众进入直播间, 系统显示直播。 2. 观众点击“礼物”按钮赠送主播。系统将观众礼物的数据放到数据库中。 3. 系统显示数据库中观众赠送的礼物。
扩展流程:	<ol style="list-style-type: none"> 2.1 观众没有登录。 2.2 礼物价格大于观众账号余额, 提示余额不足。
后置条件:	

6、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。



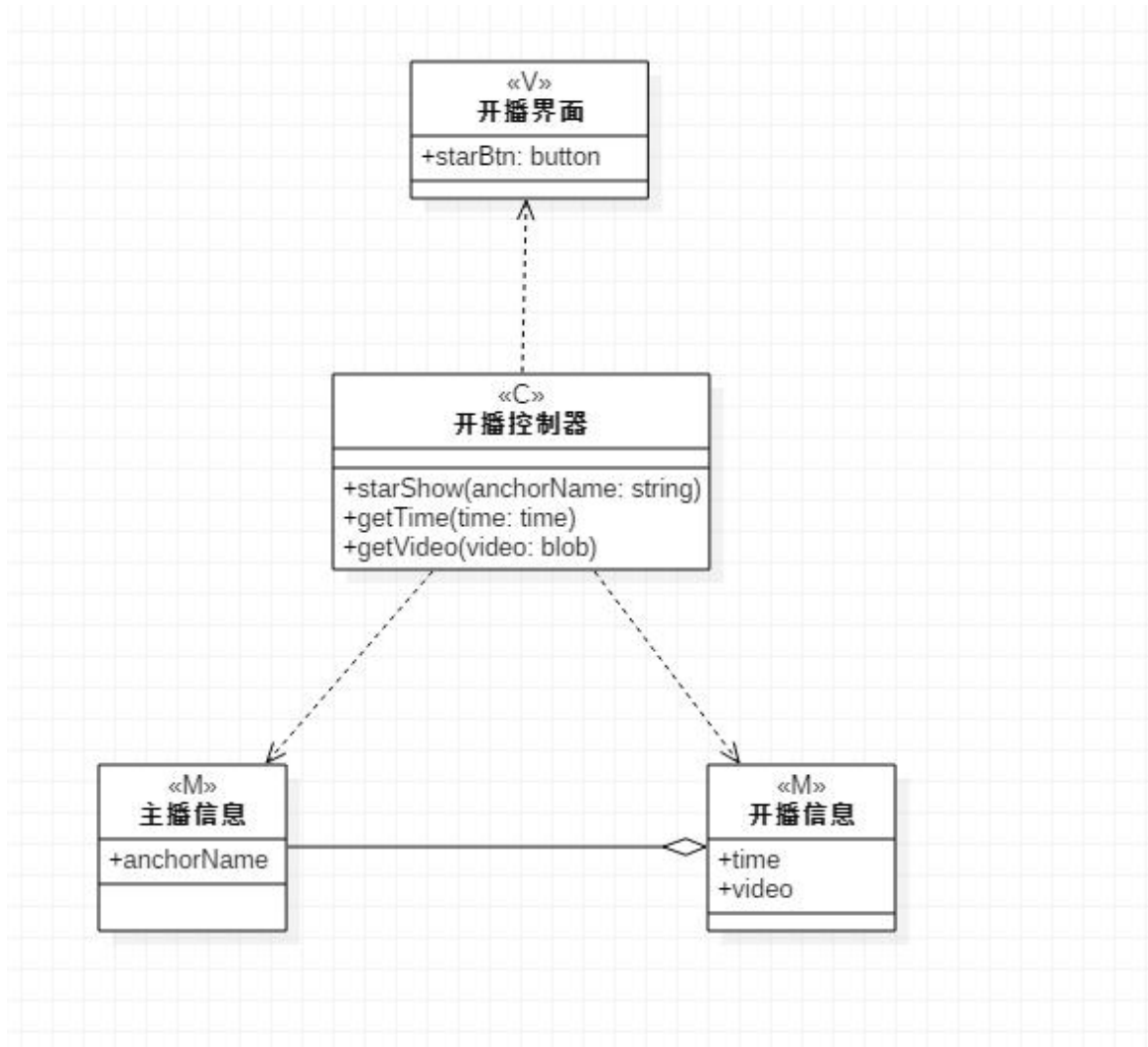


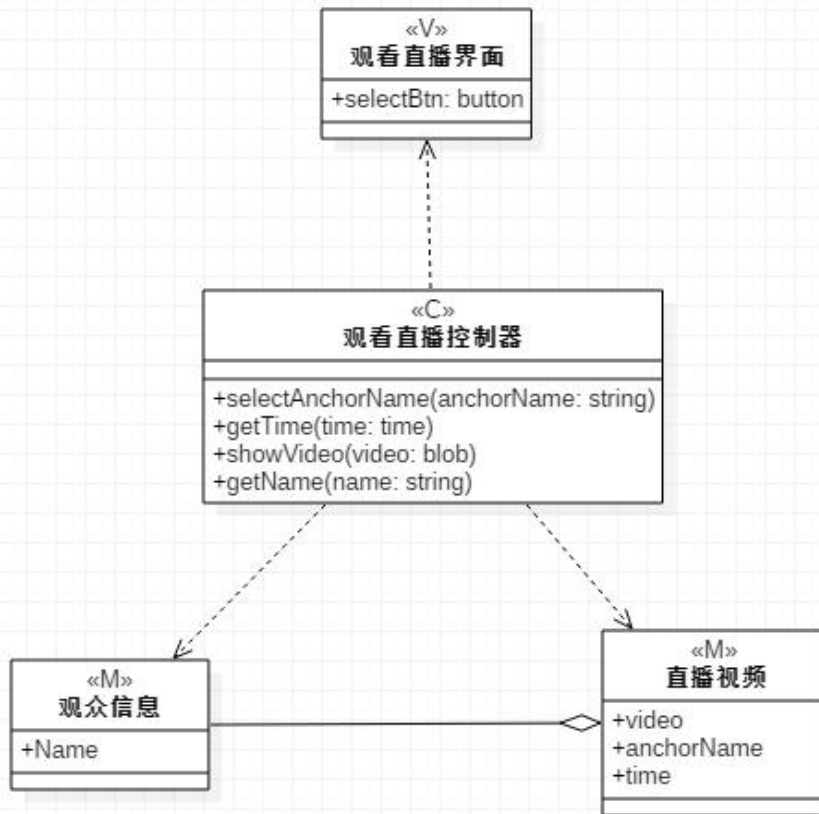
7、实验三：逻辑建模 - 类模型

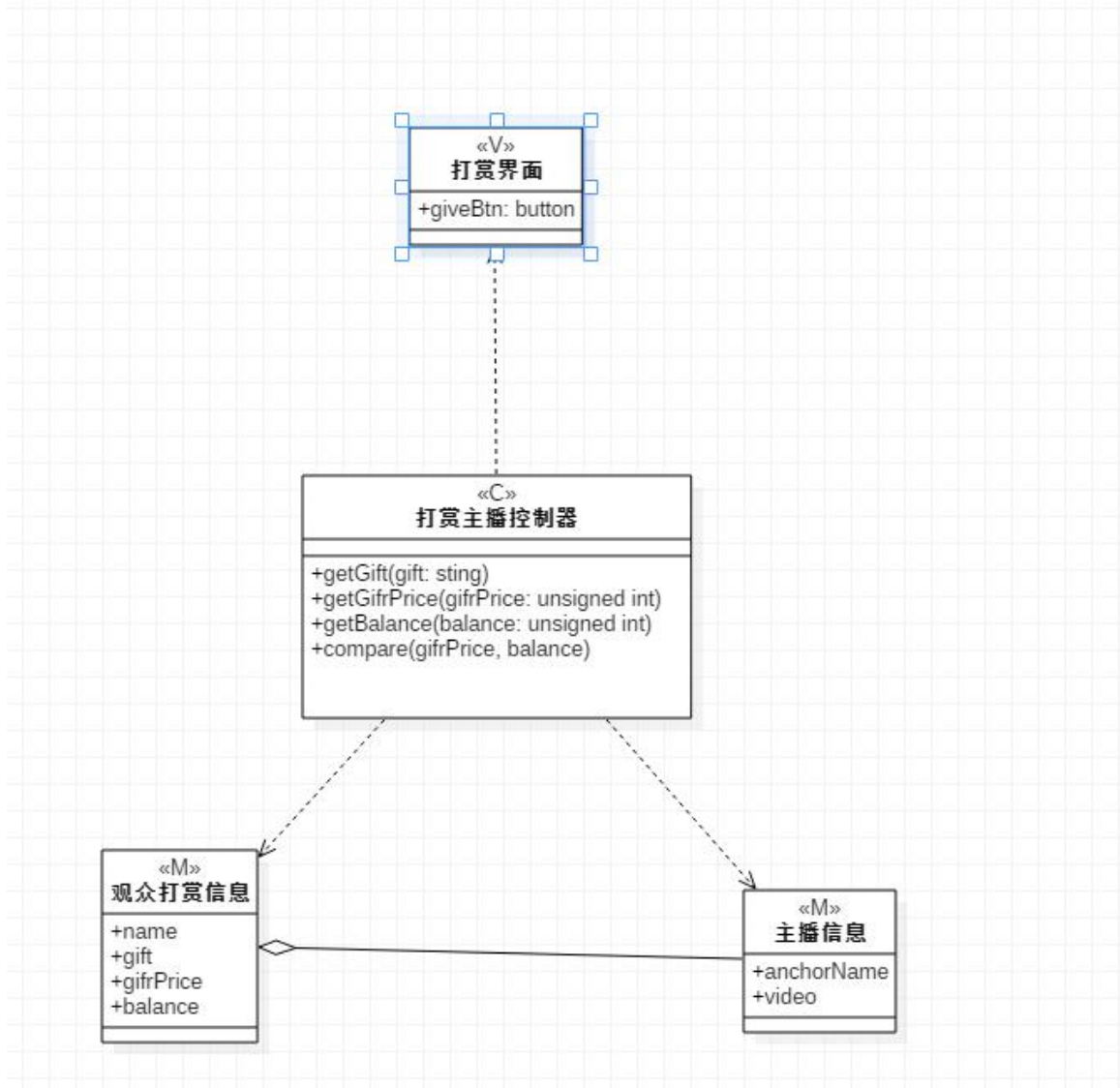
基于 MVC 设计模式找出实现用例的类。

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。





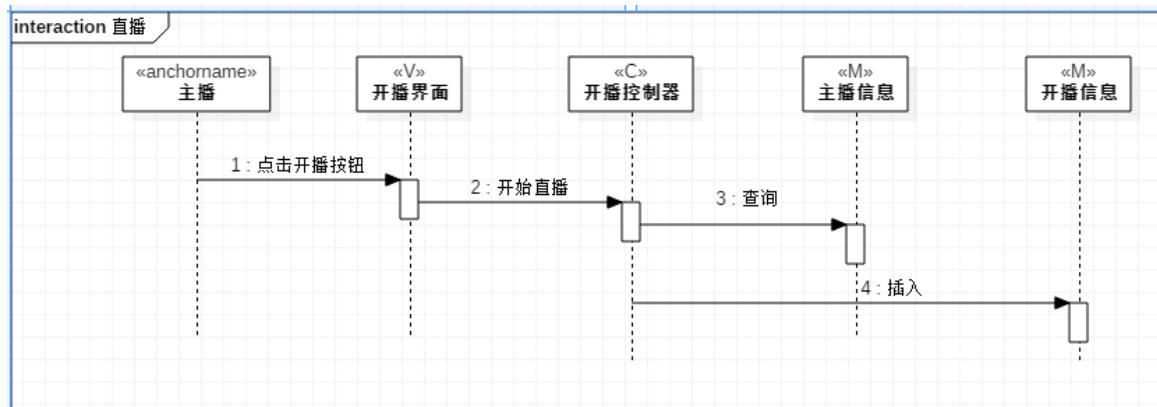


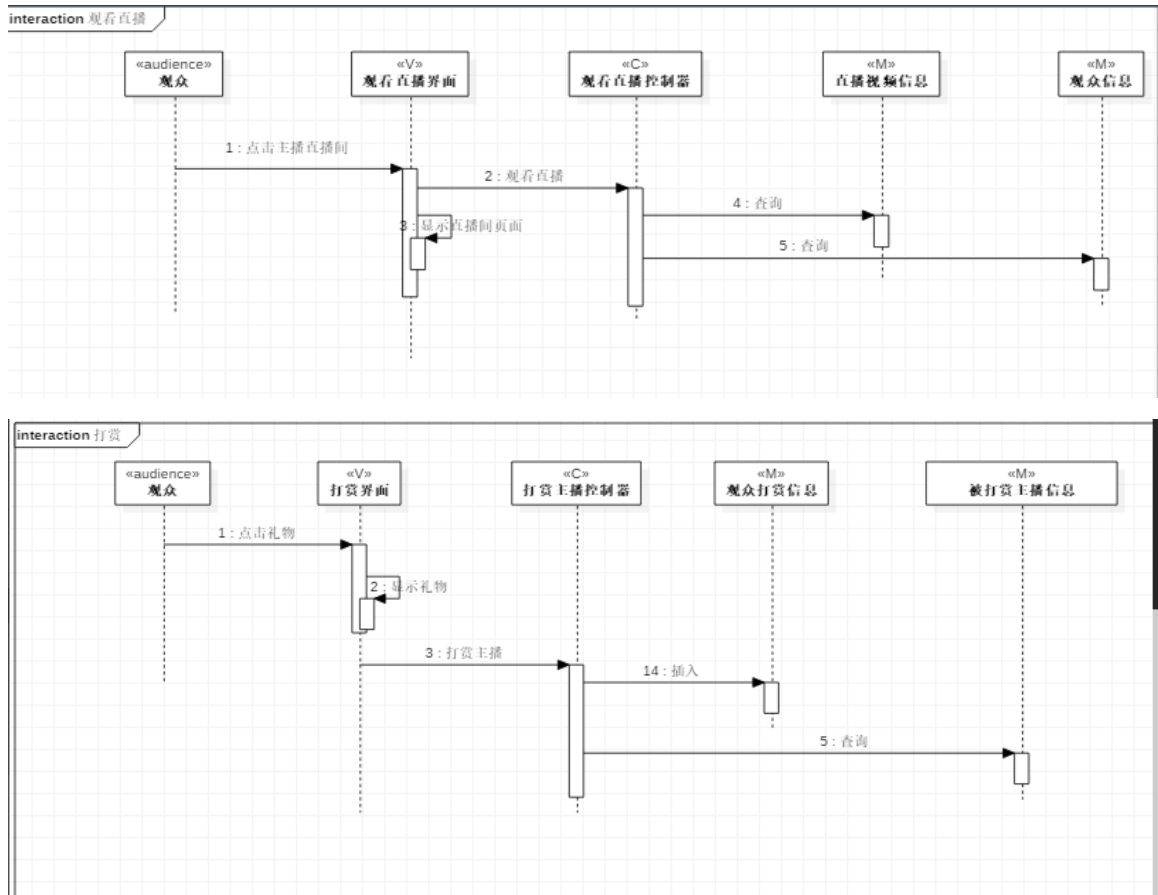
8、实验四：交互建模 – 顺序模型

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。





9、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：

第一次做实验，有听课做笔记但是还是犯了很多错误，用例图没有和用例名称对应，后来经过老师的提醒改过来了。

实验二：

这次实验开始画图，错误的地方是没有看着用例规约画图，全靠自己的想法画图，后来经过老师的提醒

实验三：

这次是实验上课有记笔记，对 mvc 模式还是熟悉的，所以基本能画的出来。因为晚点交，也参考了其他同学的，应该没有什么大问题。

实验四：

解决问题上面的图之后，后面的就很容易画了。

实验五：