

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

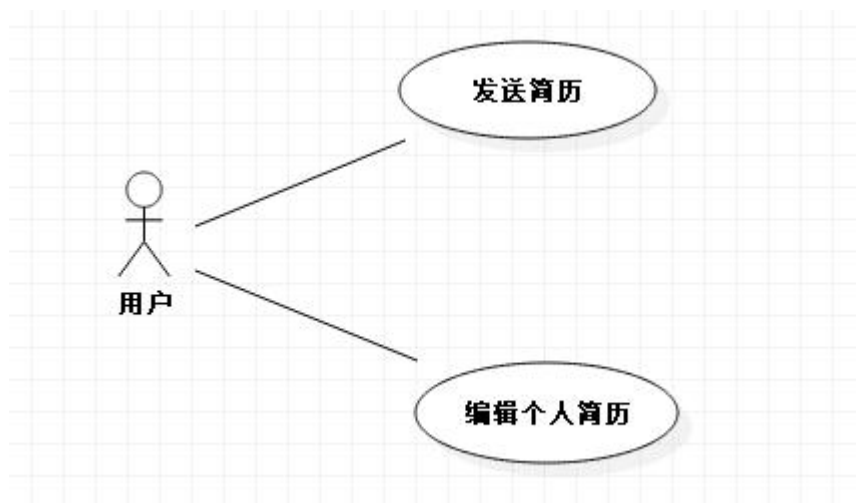


图 1：招聘系统用例图

注：用例规约内容及项目可自行增加。

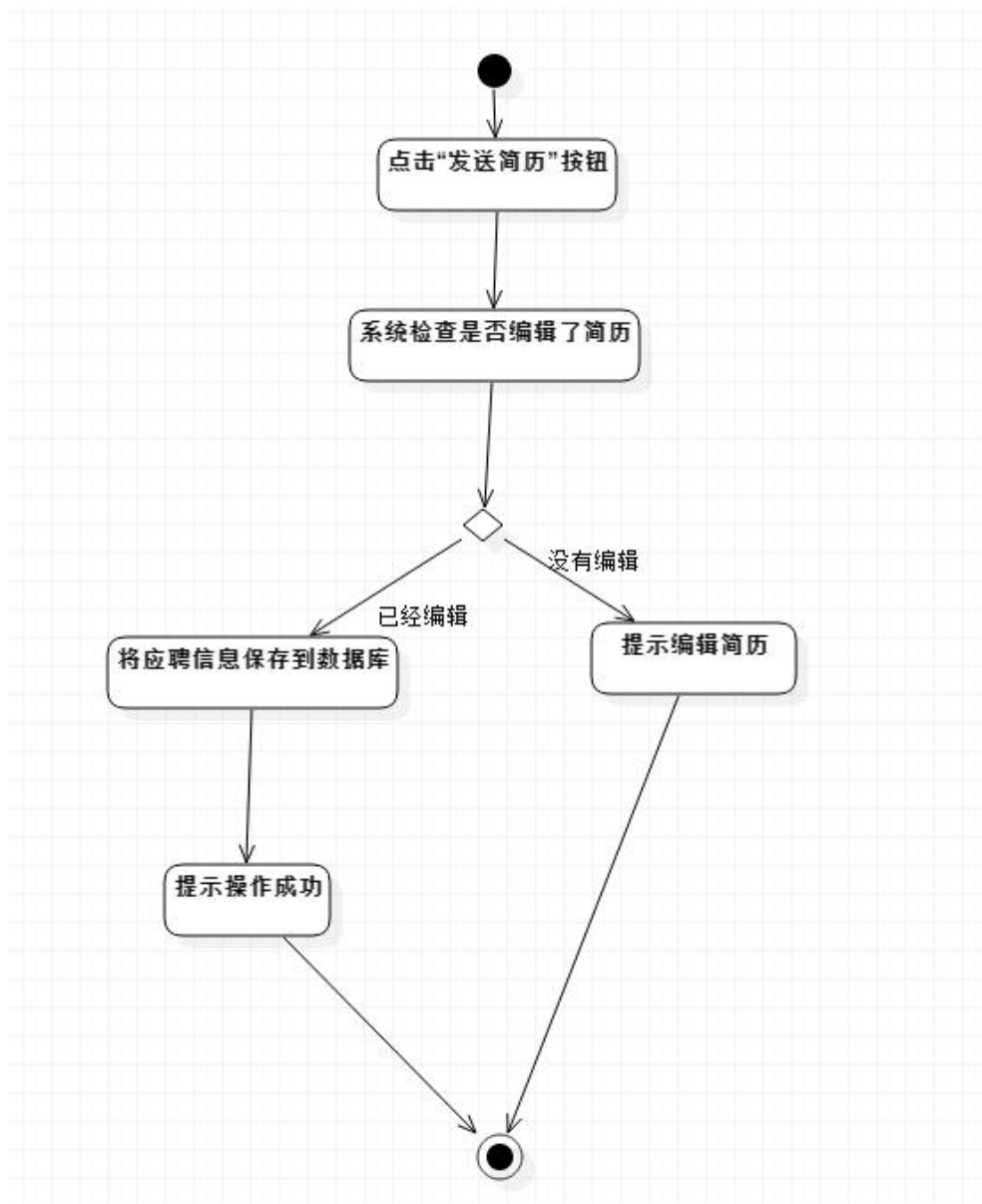
用例编号:	UC001
用例名称:	发送简历
用例描述:	
前置条件:	
基本流程:	<ol style="list-style-type: none"> 1.应聘者打开系统所提供的公司列表，点击某公司进入职位详情 2.在职位详情主页里应聘者点击发送简历按钮 3.系统检测该用户编辑了个人简历，提示用户将会发送该简历 4.系统收到应聘者发送简历请求，系统检测到该简历合法，检测到该职位可投递，将应聘者信息，所应聘公司信息，应聘职位保存到数据库，显示投递成功信息
扩展流程:	3.1 系统检测到应聘者未编辑个人简历信息，提示其编辑个人简历
后置条件:	

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"> 1.应聘者点击个人信息按钮 2.应聘者点击编辑简历按钮 3.系统显示应聘者个人简历界面 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 5.应聘者编辑完成后点击保存按钮 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
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

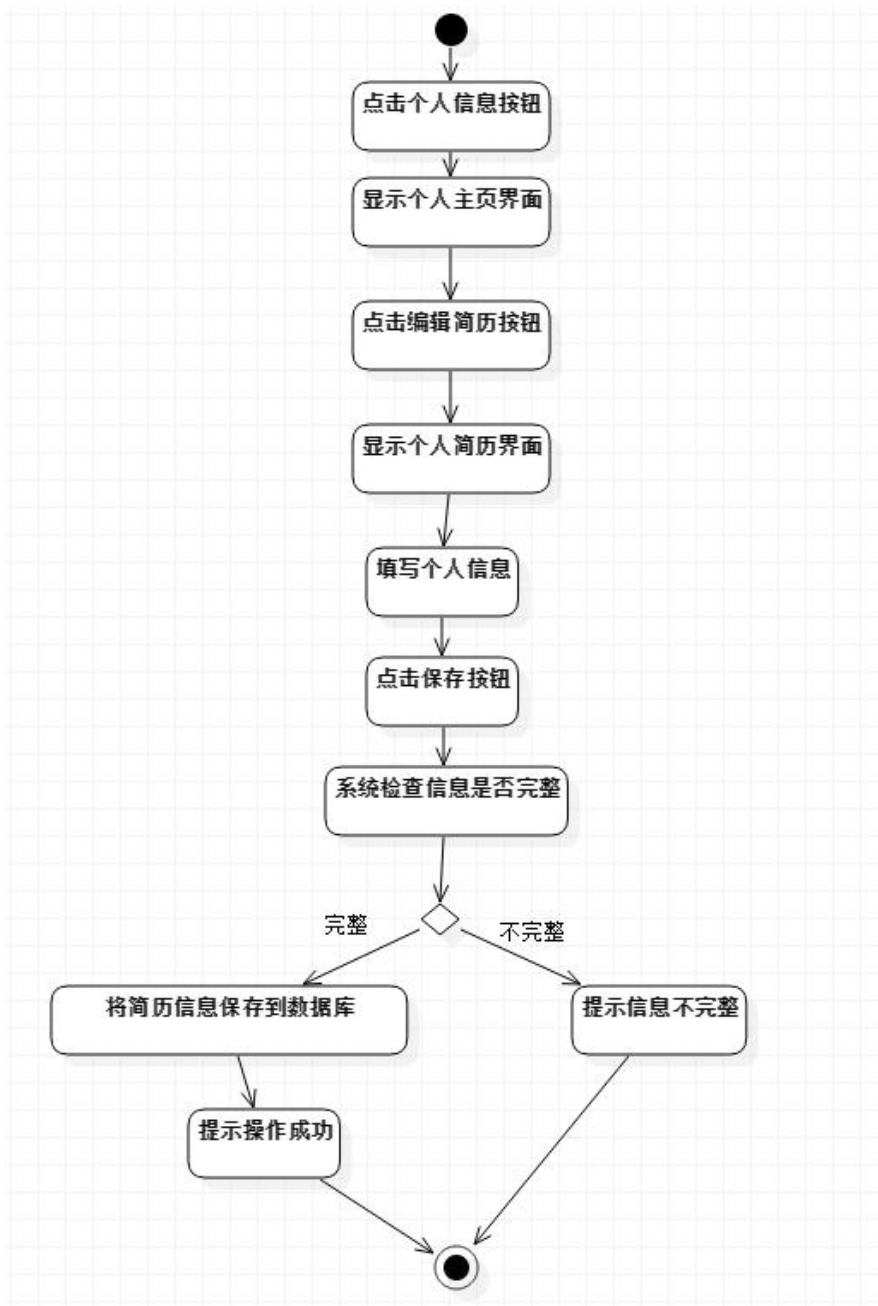


图 3：编辑个人简历活动图

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。

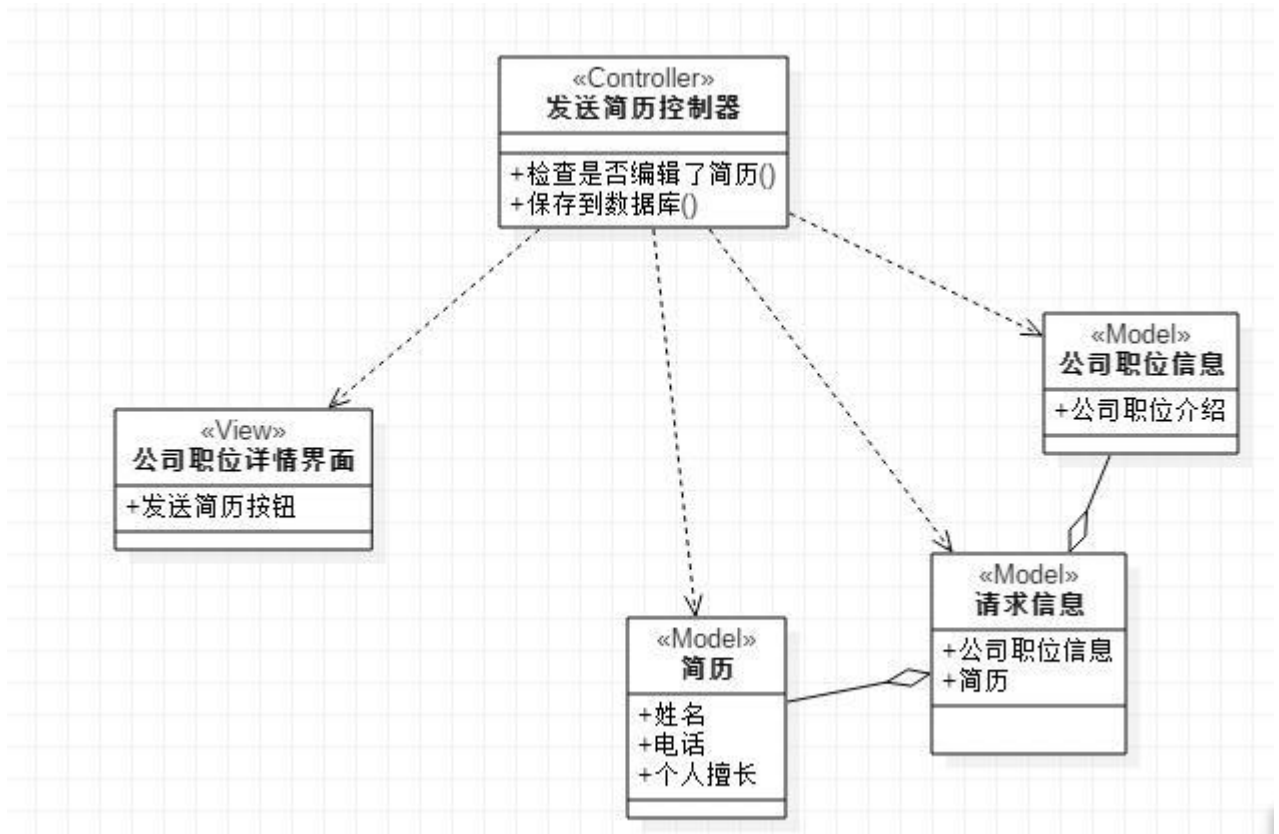


图 4：发送简历类图

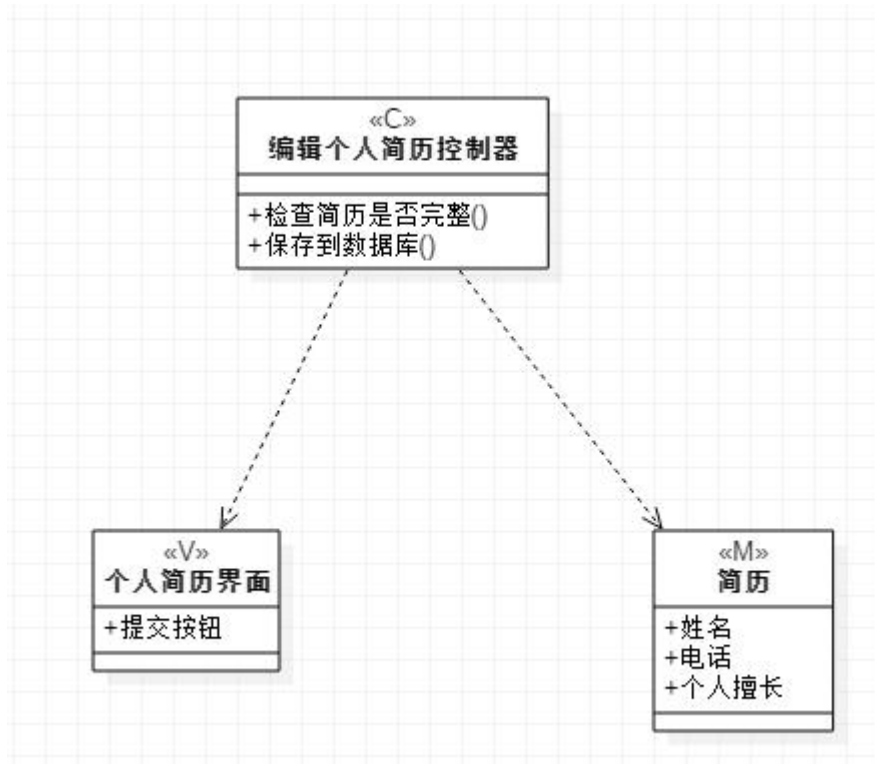


图 5：编辑个人简历类图

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。

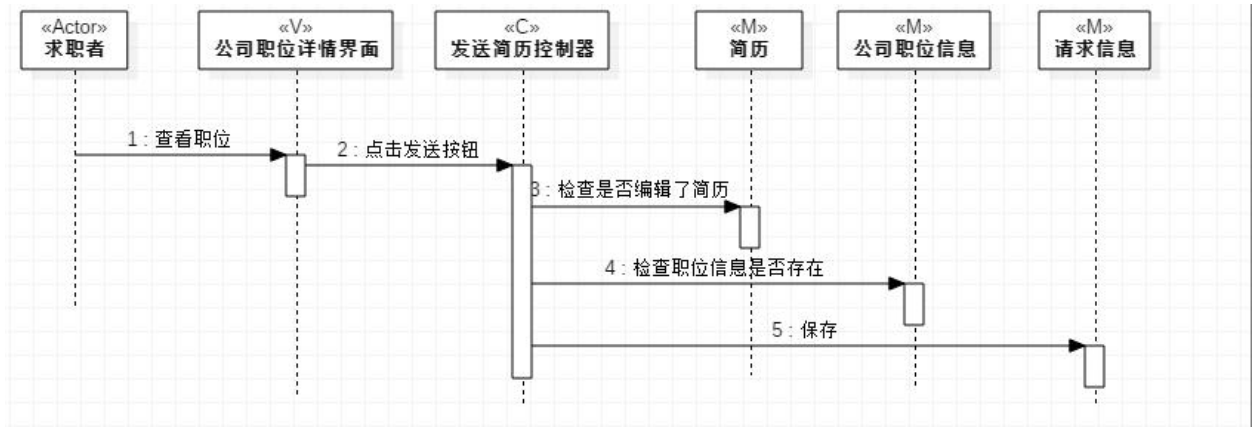


图 6：发送简历顺序图

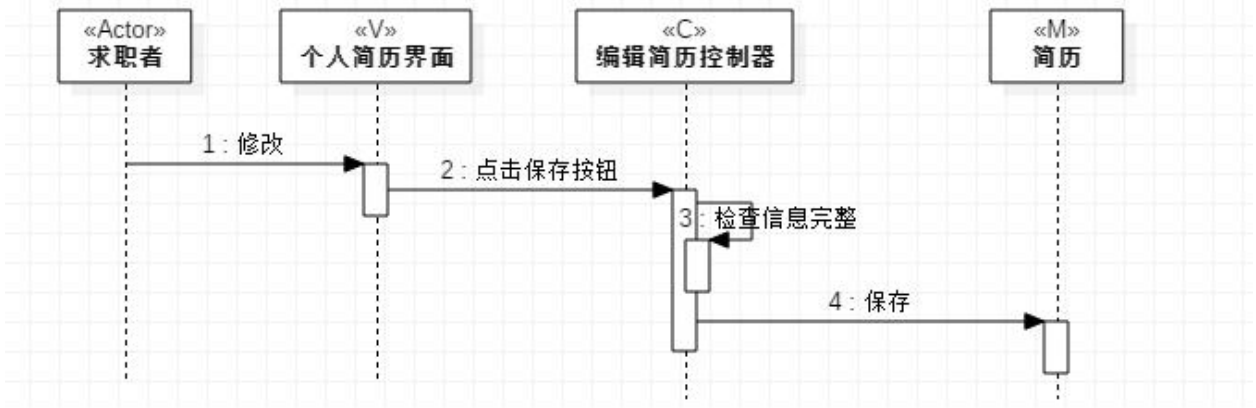


图 7：编辑个人简历顺序图

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。

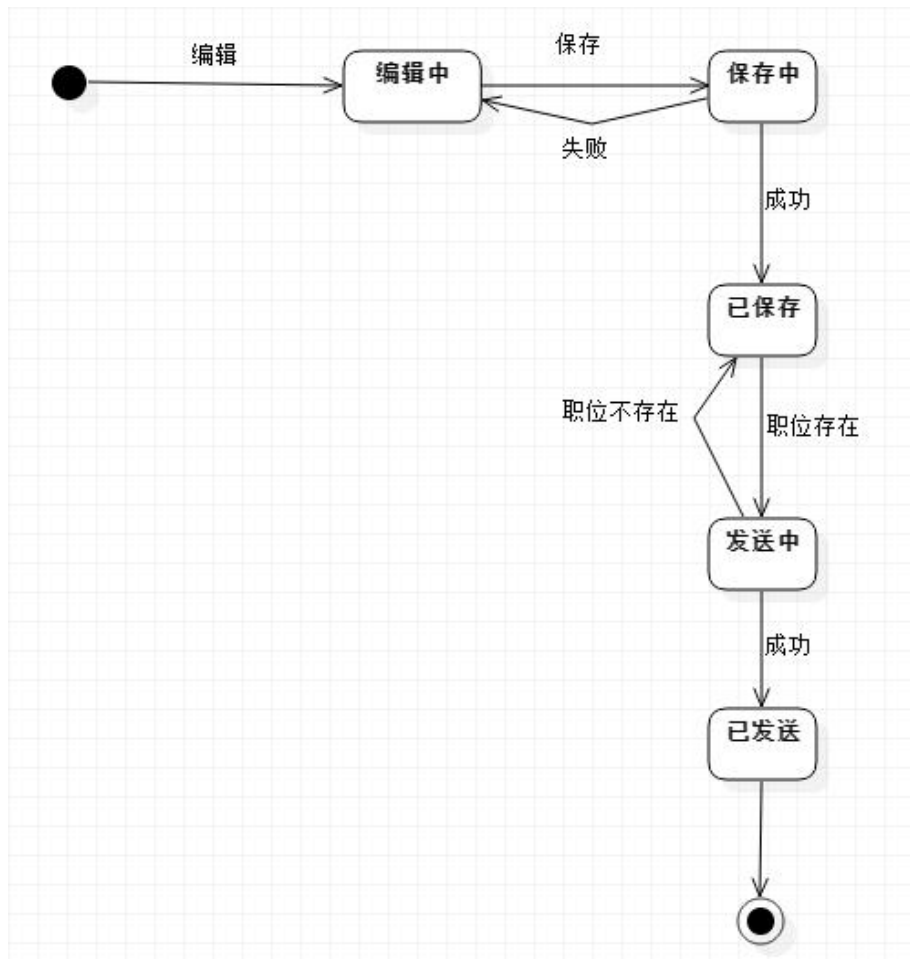


图 8：简历状态图

五、实验体会

实验一：

这次实验画的是用例图，因为是第一次实验，这次实验也比较简单，包括了发送简历和编辑个人简历这两个用例。比较难的是对这两个用例的描述流程，和扩展流程的描述。

实验二：

这次实验是画活动图，因为在实验一的基础上把基本流程都表述清楚了，所以这次实验完成的比较快，需要注意的是系统检查完整性的时候，要注意分开“是否”这两种情况。

实验三：

这次实验是画类图，这个实验就有一定难度了，因为涉及到了 MVC 的模式，所以要分清控制器，视图和模型。模型类里面又要分清继承关系，所以这次实验画了比较多时间。

实验四：

这次实验是画顺序图，画顺序图要结合实验三的类型图，增加一个角色，关键是要理清每个类图

之间的逻辑关系，控制器和模型之间的关系。

实验五：

这次实验是 UML 课程的最后一次实验，本次实验是画状态图，我的系统画的是简历状态图，简历状态主要的逻辑是两个，一个是编辑已否，一个是发送的状态，因为这次实验也相对比较简单，所以画的时间不多就完成了。