第一图书网, tushu007.com

<<UML那些事儿>>

图书基本信息

书名：<<UML那些事儿>>

13位ISBN编号：9787111251323

10位ISBN编号：7111251326

出版时间：2008-12

出版时间：机械工业出版社

作者：邱郁惠

页数：278

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

前言

本书写得很辛苦，不过也很过瘾，我几乎把UML的元模型（metamodel)都拆解、摸透了。
我相信，本书对于想深入研究UML，或者是想开发或扩展UML工具的读者，相当有帮助。
整本书中，很多图的图题标有[ex]或[meta]，[ex]表示引用UML规格书里面的范例（example)，[meta]则表示这张图是元模型图。
有些元模型图引用自UML规格书，有些是元模型图的局部或组合。
每个主题第一次出现时，都标注定义。
引用UML规格书里的图例和定义主要是因为UML规格书中很多图例不容易懂，却有很多值得学习的地方，所以我想通过引用来解释这些经典范例。
第1章介绍了UML的特色和发展历史，是最精彩有趣的一章，期望给您一个有趣的阅读开端。
如果您已经学过UML可以跳过第2章，直接从第3章开始读起；否则，最好别遗漏第2章。
因为从第3章开始介绍UML的每一个元素，所以很容易迷失在细节的枝蔓中。
而第2章刚好给了六类UML图一个初步的认识，您可以从中知道每一张图的用途，以及常用的概念和图示。
一旦开始阅读第2章之后的章节，我希望您能够耐心地依照章节顺序往下阅读，特别是类图的章节中，有许多概念是后面章节的基础。
跳着阅读可能会使有些说明不容易理解。
如果依序那么你应该会有愈读愈轻松的感觉。
所以，请务必耐心地读完讲述类图的第3-5章，那是本书的核心，也是最繁杂和难懂的部分。
另外，请别匆忙跳过第9章的杂项，它占了10%的比例，特别是构造型（stereotype)的部分，要尽可能耐心读完才好。
书中有许多关于元模型的说明，这是与其他书籍最大的不同处。
看懂了元模型也就看懂了UML规格书的核心，也可以通过UML图示真正掌握UML语法的根源。
不过，元模型确实比范例难懂。
如果理解有困难，请先行理解定义、范例及细节说明。
有时，本书会以StarUML为示范，让您看到UML工具如何落实UML概念。
除了可以具体体会外，也能够增加阅读的趣味。
StarUML是一套免费的uML工具，我推荐您安装它来试试，这有助于学习UML，或者将UML用到项目中。

内容概要

本书通过引用UML规格书里的图例和定义详细介绍了UML的特色和发展历史，六类UML图，元模型的说明，并且以StarUML为示范，讲解UML，工具如何落实UML概念，还介绍了活动图、控制节点、交互图、生命线、用例图等内容。

本书可作为高等院校计算机专业的教材和参考书，也可作为各类希望了解UML的人员的参考书。

作者简介

邱郁惠，中国台湾资深UML专家和畅销书作者。
邱老师研究OOAD、UML和MDA十余年，自UML诞生起一直从事UML的普及和指导工作，从事过开发、教学及写作。
曾担任《物件导向》杂志主编，编著有《系统分析师UML实务手册》、《C++程序员UML实务手册》、《SOC设计UML实务手册》。

书籍目录

前言第1章 UML概述 1.1 语言与方法 1.2 图形语言 1.3 国际标准 1.4 面向对象第2章 六类UML图 2.1 类图 2.1.1 类 2.1.2 可见性 2.1.3 关联 2.1.4 多重性 2.1.5 聚合与组合 2.1.6 泛化 2.1.7 依赖 2.1.8 接口 2.1.9 注释 2.2 对象图 2.3 包图 2.3.1 包 2.3.2 元素导入 2.3.3 包导入 2.3.4 包合并 2.4 活动图 2.4.1 动作与控制流 2.4.2 对象节点与对象流 2.4.3 活动参数节点 2.4.4 引脚 2.4.5 起点与终点 2.4.6 合并 2.4.7 判断 2.5 序列图 2.5.1 交互 2.5.2 生命线 2.5.3 执行发生 2.5.4 消息 2.5.5 终止 2.5.6 一般次序 2.5.7 状态不变式 2.6 用例图 2.6.1 用例与执行者 2.6.2 包含关系 2.6.3 扩展关系 2.6.4 扩展点第3章 类图（一） 3.1 根基 3.1.1 元素 3.1.2 关系 3.1.3 有向关系 3.1.4.注释 3.2 名称空间 3.2.1 具名元素 3.2.2 名称空间 3.2.3 可见性种类 3.2.4 装包元素 3.2.5 元素导入 3.2.6 包导入 3.3 多重性 3.3.1 多重性元素 3.3.2 类型与类型元素 3.4 表达式 3.4.1 值规格 3.4.2 表达式 3.4.3 不透明表达式 3.4.4 文字规格 3.4.5 实例值 3.5 约束第4章 类图（二） 4.1 实例 4.1.1 实例规格 4.1.2 槽 4.2 类元 4.2.1 定义 4.2.2 泛化 4.2.3 可重定义元素 4.3 特征 4.3.1 定义 4.3.2 结构特征 4.3.3 行为特征 4.3.4 参数 4.3.5 参数方向种类 4.4 操作 4.5 类 4.5.1 定义 4.5.2 性质 4.5.3 关联 4.5.4 聚合种类第5章 类图（三） 5.1 数据类型 5.1.1 定义 5.1.2 基本类型 5.1.3 枚举与枚举文字 5.2 包 5.2.1 定义 5.2.2 包合并 5.3 依赖 5.3.1 依赖与具名元素 5.3.2 使用关系 5.3.3 许可 5.3.4 抽象 5.3.5 实现 5.3.6 替代和类元 5.4 接口 5.4.1 实现和行为类元 5.4.2 接口定义第6章 活动图 6.1 流程 6.1.1 活动节点与活动边 6.1.2 控制流 6.1.3 对象流 6.2 节点 6.2.1 活动 6.2.2 执行节点与动作 6.2.3 对象节点 6.2.4 活动参数节点 6.3 动作 6.3.1 引脚 6.3.2 输出引脚与输入引脚 6.3.3 值引脚 6.4 控制节点 6.4.1 定义 6.4.2 起始节点 6.4.3 终止节点与活动终点 6.4.4 合并节点 6.4.5 判断节点第7章 交互图 7.1 交互 7.2 消息 7.2.1 消息与消息端 7.2.2 消息种类与消息性质 7.2.3 事件发生与执行发生 7.2.4 一般次序 7.3 生命线 7.3.1 定义 7.3.2 状态不变式 7.3.3 终止第8章 用例图 8.1 用例与类元 8.2 关联与泛化 8.3 执行者 8.4 包含关系 8.5 扩展关系 8.6 扩展点第9章 杂项 9.1 基本类型 9.2 UML图 9.2.1 图框 9.2.2 13类图 9.3 共同行为 9.3.1 行为 9.3.2 行为类元 9.3.3 活动 9.3.4 不透明表达式 9.4 构造型 9.4.1 辅助与焦点 9.4.2 元类 9.4.3 类型与实现类 9.4.4 工具 9.4.5 派生 9.4.6 精化 9.4.7 追踪 9.4.8 实例 9.4.9 创建 9.4.10 调用 9.4.11 发送 9.4.12 责任 9.4.13 创建 9.4.14 销毁 9.4.15 框架 9.4.16 模型库 9.4.17 实现 9.4.18 建造组件 9.4.19 脚本

章节摘录

第1章 UML概述　　1.1 语言与方法　　UML不是OOAD开发方法，它只是OOAD表示法。我在网络上看到许多OOAD开发方法的课程，八成的授课时间都在教授UML，这是有问题的。OOAD开发方法少不了表示法，而UML是目前最流行的表示法，这意味着UML是OOAD开发方法的组成元素，但是不等同于OOAD开发方法。

编辑推荐

本书可作为高等院校计算机专业的教材和参考书，也可作为各类希望了解UML的人员的参考书。
你和UML不得不说的那些事儿，应该知道的基础知识，需要了解的核心秘密，亟待掌握的实战技能。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com