

## <<UML基础教程>>

### 图书基本信息

书名：<<UML基础教程>>

13位ISBN编号：9787302071228

10位ISBN编号：7302071225

出版时间：2003

出版时间：清华大学出版社

作者：（美）罗夫

页数：260

译者：张瑜等

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>

## <<UML基础教程>>

### 内容概要

通过本书，读者将能够使用统一建模语言(UML)进行软件的设计、分析与开发。  
本书秉承“基础教程”(Beginners Guide)丛书的一贯风格，使用了丰富的图形来表现用户的软件设计思想，以便最终创建结构良好的、更加稳定的产品。  
通过本书，你将会了解到软件设计和分析中的用例图和面向对象的概念。  
减少为了创建正确的设计和结构文档而花费的开发时间。  
了解活动图、顺序图和类图，使用集成图检查系统结构。  
不管你是程序员、工程师、软件开发者、软件构造师，还是计算机科学专业的学生，本书都是你开始学习UML的良师益友。

## <<UML基础教程>>

### 作者简介

Jason C.T. Roff 拥有并运营着 First Factory 公司，它是一家软件开发咨询公司，擅长于 Microsoft 软件和 Internet 开发、文档制作服务和 Web 宿主。

Jason 编写过多种有关数据库开发和电子商务方面的图书，目前正致力于使用 SQL Server 进行 .NET 开发和项目管理。

他在 Albany University 获得了计算机科学与应用数学专业的学士学位，目前正在攻读硕士学位。

## &lt;&lt;UML基础教程&gt;&gt;

## 书籍目录

目 录第1章UML的基本原理1.1了解软件建模的原因1.1.1分析、设计与实现1.1.2软件生命周期模型1.2理解统一建模过程1.2.1初始阶段1.2.2筹划阶段1.2.3构建阶段1.2.4转换阶段1.3什么是UML1.3.1UML的历史1.3.2OMG1.4认识UML的构件1.4.1结构图1.4.2行为图1.5寻找有效的UML建模工具1.5.1RationalRose1.5.2Visio1.5.3写字板或笔和纸1.6思考与练习第2章用例图2.1定义用例图2.2找到用例图建模的原因2.3认识用例图的标记符组件2.3.1系统2.3.2参与者2.3.3用例2.3.4关系2.3.5子系统2.4理解泛化技术2.4.1用例与用例的关系2.4.2参与者与参与者的关系2.5理解如何使用包含关系和扩展关系2.5.1包含关系2.5.2扩展关系2.6学习如何描述用例2.7学习如何建立用例图模型2.7.1找出参与者和用例2.7.2区分用例优先次序2.7.3细化每个用例2.7.4构建用例模型2.8思考与练习第3章面向对象设计介绍3.1认识面向对象设计的特征3.2理解OOD中类的用法3.2.1抽象3.2.2封装3.2.3接口3.3理解OOD中继承的用法3.3.1继承层次结构3.3.2多重继承3.4理解OOD中多态性的用法3.5思考与练习第4章活动图的工作流建模4.1定义活动图4.2了解为什么建模活动图4.3确定活动图的标记符组件4.3.1活动：动作状态4.3.2状态4.3.3转移4.3.4综合运用4.4学习如何使用条件4.4.1控制点4.4.2决策点4.5学习活动图中的其他标记符4.5.1事件和触发器4.5.2泳道4.5.3分岔和联结4.6学习如何建模活动图4.6.1标识用例4.6.2建模主路径4.6.3建模从路径4.6.4添加泳道4.6.5改进高层活动4.7思考与练习第5章使用顺序图建模行为5.1定义顺序图5.2为什么要建模顺序图5.3了解顺序图的标记符组件5.3.1活动对象5.3.2消息5.4理解如何使用消息进行通信5.4.1同步消息5.4.2异步消息5.4.3简单消息5.5学习顺序图使用的其他技术5.5.1创建对象5.5.2使用状态5.5.3分支和从属流5.6学习如何建模顺序图5.6.1确定工作流5.6.2布置对象5.6.3添加消息和条件5.6.4绘制总图5.7思考与练习第6章使用类图定义域模型6.1定义类图6.2为什么要建模类图6.3学习类图的标记符组件6.3.1类6.3.2关系6.3.3多重性6.3.4角色6.4学习如何建模类6.4.1特性和操作6.4.2对象：类实例6.4.3包6.5学习如何为特性提供信息6.5.1数据类型6.5.2初始值6.5.3多重性6.5.4派生的特性6.6学习如何为操作提供参数6.7学习如何建模类图6.7.1确定类和关联6.7.2确定特性和操作6.8思考与练习第7章协作图7.1定义协作图7.2为什么要建模协作图7.3了解协作图的标记符组件7.3.1对象和角色7.3.2关联角色7.3.3链接7.3.4消息7.4学习不同的消息类型7.4.1同步消息7.4.2异步消息7.4.3简单消息7.5深入研究消息7.5.1序列化7.5.2控制点条件7.5.3创建实例7.5.4迭代7.6学习如何建模协作图7.6.1确定协作图的元素7.6.2建模结构化关系7.6.3建模实例层协作图7.7思考与练习第8章深入学习类图8.1学习聚集和组成8.1.1聚集8.1.2组成8.1.3使用带有泛化的聚集和组成8.2学习关联注释8.2.1约束8.2.2鉴别器8.3学习端点标记符8.3.1有序和排序8.3.2导航8.4建模多个关联8.5思考与练习第9章深入学习顺序图9.1学习控制矩形9.1.1使用控制矩形9.1.2指定活动期间9.2学习如何建模时间9.2.1指示时间上的变化9.2.2建模时间约束9.2.3建模持续时间9.3学习如何建模迭代9.3.1建模循环9.3.2建模递归9.4学习如何建模高级消息9.4.1消息参数和返回值9.4.2指定消息序列9.5学习如何向顺序图中添加注释9.6思考与练习第10章使用状态图建模行为10.1定义状态图10.2为什么要建模状态图10.3学习状态图的标记符组件10.3.1状态10.3.2转移10.3.3决策点10.3.4同步10.4学习如何指定状态的动作和事件10.4.1事件10.4.2动作10.5学习如何使用合成状态10.5.1子状态10.5.2合成状态10.6学习如何建模状态图10.6.1标识出需要进一步建模的实体10.6.2标识出每一个实体的开始状态和结束状态10.6.3确定与每一个实体相关的事件10.6.4从开始状态开始创建状态图10.6.5如果必要则指定合成状态10.7思考与练习第11章构造实现方式图11.1定义实现方式图11.2了解为什么要建模实现方式图11.3学习组件图11.3.1组件11.3.2依赖关系11.3.3固化依赖关系11.3.4包含组件11.4学习部署图11.4.1节点11.4.2通信关联11.4.3组合组件图和部署图11.5学习如何建模实现方式图11.5.1添加节点11.5.2添加通信关联11.5.3添加组件、类和对象11.5.4添加依赖关系11.6思考与练习第12章使用对象约束语言12.1定义对象约束语言12.2为什么使用对象约束语言12.3学习OCL语法12.3.1上下文和固化类型12.3.2类型和操作12.4学习集合的用法

## <<UML基础教程>>

### 媒体关注与评论

本书是为开发人员、分析者、质量保证人和项目经理编写的。

不要被本书的题目误导。

尽管本书的标题涉及初学阶段的人员，但本书不只是为初级开发人员或入门级分析者准备的。

事实上，本书假定读者对软件以及软件是如何建立的已经有了一个基本的理解。

分析者从本书可以了解到如何从系统的用户或准用户获取业务需求。

他们会学习并理解开发人员需要什么来编写系统？开发人员将会了解到如何使用分析者提供的信息来开始建立系统的具体模型，并最终编写其代码。

质量保证人会了解到如何阅读要进行测试的应用程序的设计图以使他们的工作效率更高。

当然，项目经理可以了解如何管理整个过程以使工程顺利进行。

如果你读到了这里，可能就已经分享了对开发软件之前，建立软件模型的理解。

你进行任何主要工程之前了解了这一点，或者因为你目前正在参与一项工程，所以正在阅读本书的话，你就太幸运了。

无论如何，学习正确的东西永远也不会太晚，本书将为你显示这一点。

## <<UML基础教程>>

### 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>