

UML - wprowadzenie

Bogdan Kreczmer

ZPCiR ICT PWR

pokój 307 budynek C3

kreczmer@ict.pwr.wroc.pl

Copyright ©2003 Bogdan Kreczmer*

* Niniejszy dokument zawiera materiały do wykładu na temat programowania obiektowego. Jest on udostępniony pod warunkiem wykorzystania wyłącznie do własnych prywatnych potrzeb i może on być kopiowany wyłącznie w całości, razem z niniejszą stroną tytułową.

UML - podstawowe fakty

UML - Unified Modeling Language

Główni twórcy: Grady Booch, Ivar Jacobson, James Rumbaugh

1994 – zapoczątkowanie prac nad UML

1995 – pierwsza robocza wersja 0.8

1997 – zaakceptowanie wersji 1.1 przez OMG (Object Management Group)

1999 – opublikowanie wersji 1.3

UML - podstawowe fakty

UML jest językiem znormalizowanym, służącym do zapisywania projektu systemu. Może być stosowany do obrazowania, specyfikowania, tworzenia i dokumentowania artefaktów powstałych podczas procesu budowy systemu informatycznego.

UML służy do obrazowania, specyfikowania i dokumentowania systemów obiektowych.

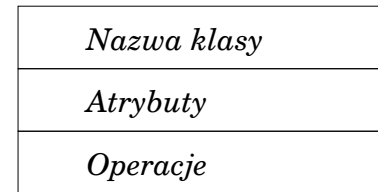
UML jest przede wszystkim przeznaczony do budowy systemów informatycznych. Przykładowe obszary zastosowań:

- tworzenie systemów informatycznych przedsiębiorstw,
- usług bankowych i finansowych.
- rozproszone usługi internetowe.

UML - podstawowe symbole

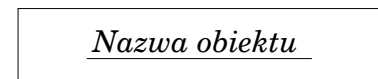
Klasa

—



Obiekt

—



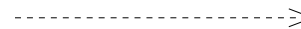
Komunikat

—



Zależność

—



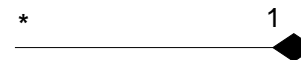
Agregacja zwykła

—



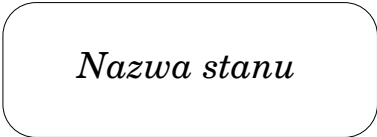
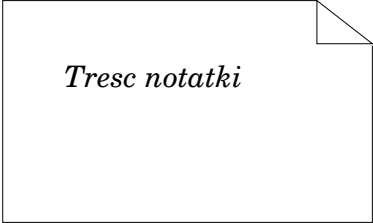



Agregacja całkowita

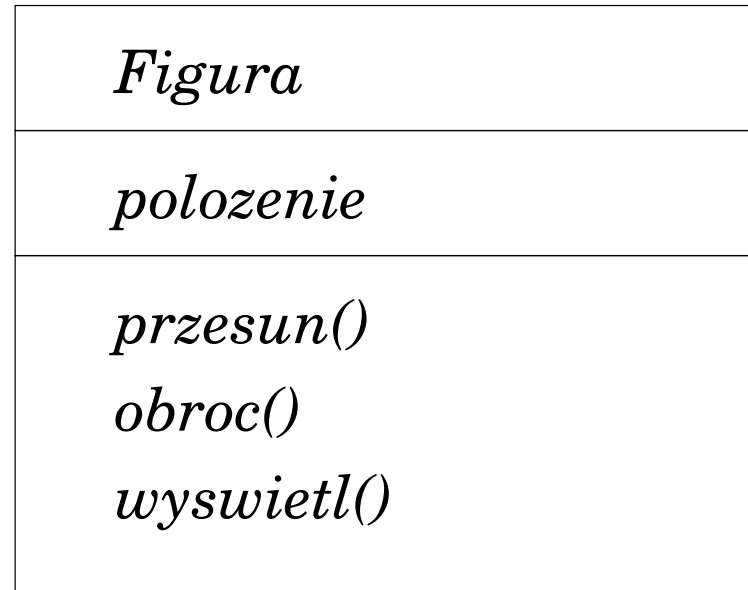
—



UML - podstawowe symbole

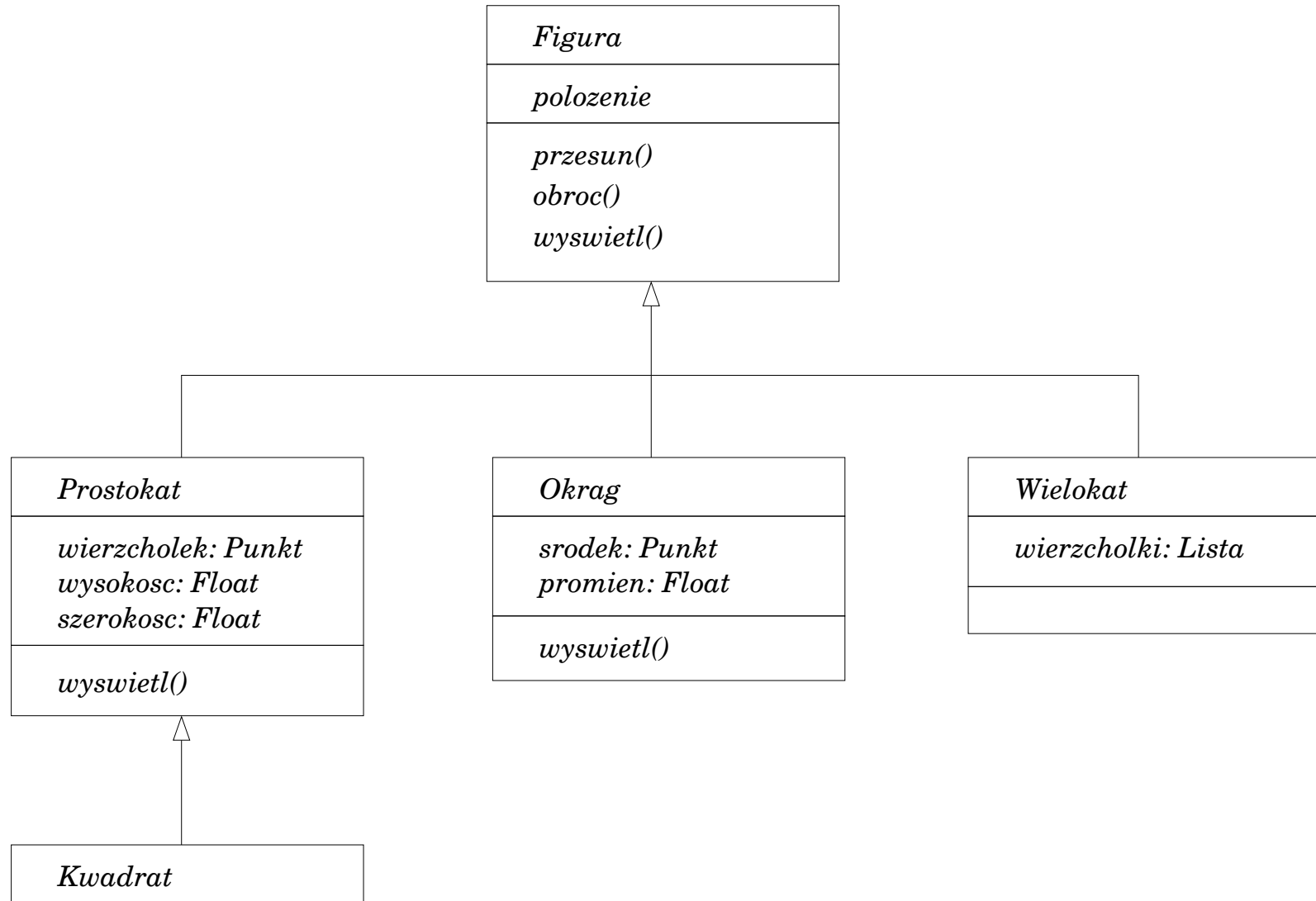
Uogólnienie	—	
Powiązanie	—	
Stan	—	
Notatka	—	
Interfejs	—	 Nazwa interfejsu

UML - przykłady



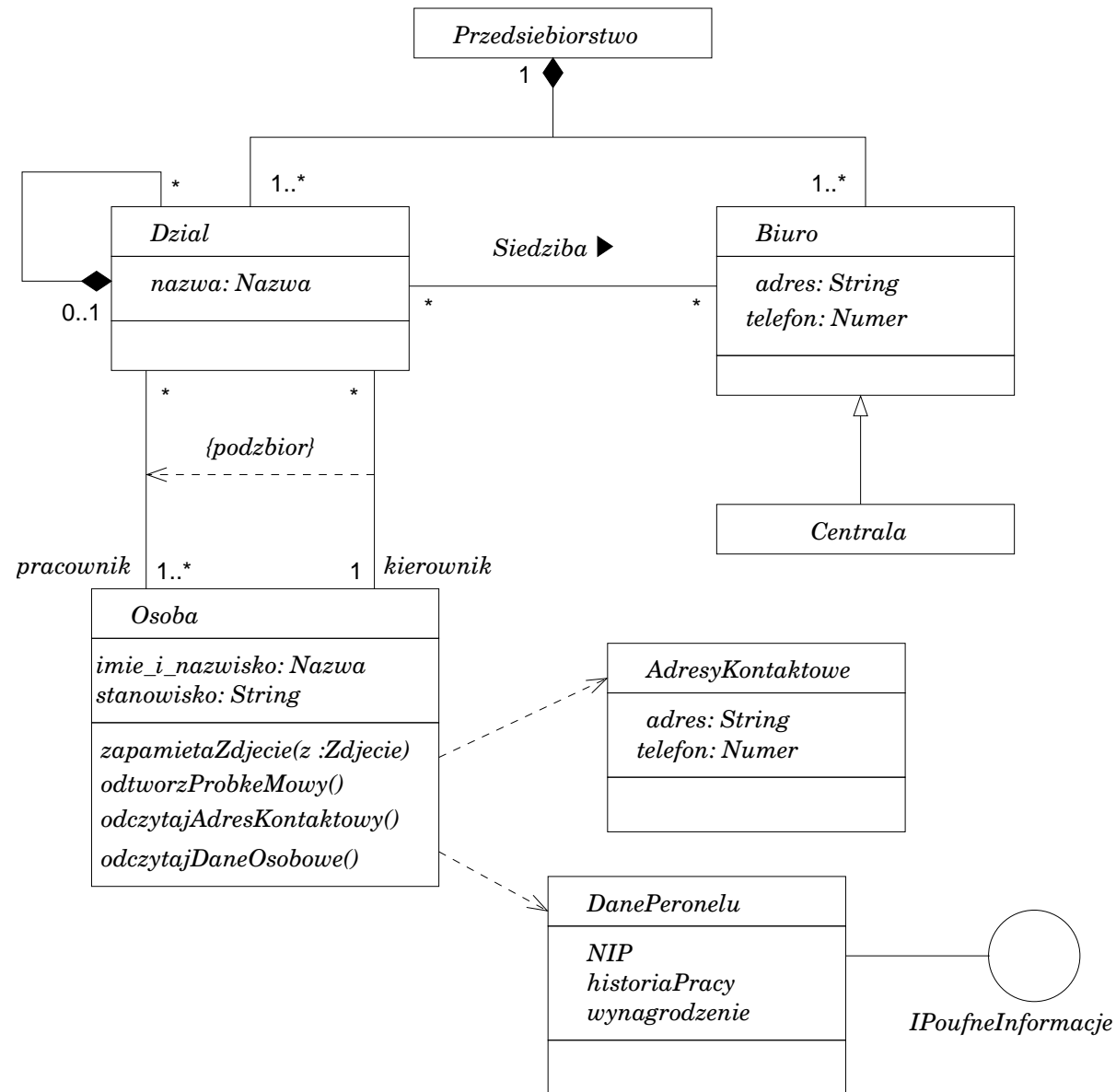
Rysunek 1: Przykład pojedynczej klasy.

UML - przykłady



Rysunek 2: Diagram klas.

UML - przykłady



Rysunek 3: Diagram klas z uogólnieniami.