

## <<UML 工具箱>>

### 图书基本信息

书名：<<UML 工具箱>>

13位ISBN编号：9787505392700

10位ISBN编号：7505392700

出版时间：2004-1

出版时间：电子工业出版社

作者：[美]Hans-Erik

页数：415

字数：691000

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 工具箱>>

### 内容概要

本书为读者深入学习UML提供了综合、详细的指南。  
全书以一种完整而实用的方式向读者展示UML语言，覆盖了所有已定义的图、概念、实时系统、设计模式、过程以及其他有助于读者深入理解UML的重要话题。  
书中包括大量的示例和示意图，有助于读者最大程度地快速获取UML的知识和技巧。

?

本书适合所有对UML感兴趣的读者。

## 书籍目录

第1章 UML介绍 1.1 UML概述 1.1.1 方法之战 1.1.2 UML方法 1.1.3 UML的认可 1.1.4 OMG标准 1.2 方法和建模语言 1.3 面向对象软件开发 1.4 UML的用途 1.4.1 不同类型的系统 1.4.2 业务工程 1.5 系统开发阶段 1.5.1 需求分析阶段 1.5.2 分析阶段 1.5.3 设计阶段 1.5.4 编码阶段 1.5.5 测试阶段 第2章 UML概述 2.1 视图 2.1.1 用例视图 2.1.2 逻辑视图 2.1.3 组件视图 2.1.4 并发视图 2.1.5 部署视图 2.2 图 2.2.1 用例图 2.2.2 类图 2.2.3 对象图 2.2.4 状态图 2.2.5 顺序图 2.2.6 协作图 2.2.7 活动图 2.2.8 组件图 2.2.9 部署图 2.3 模型元素 2.4 通用机制 2.4.1 修饰 2.4.2 注解 2.4.3 规格说明 2.5 扩展UML 2.5.1 构造型 2.5.2 标记值 2.5.3 约束 2.6 用UML建模 2.7 工具 2.7.1 绘图支持 2.7.2 模型存储库 2.7.3 导航 2.7.4 多用户支持 2.7.5 代码生成 2.7.6 逆向工程 2.7.7 工具集成 2.7.8 模型互换 2.8 本章小结 第3章 用例建模 3.1 用例图 3.2 系统 3.3 参与者 3.3.1 发现参与者 3.3.2 UML中的参与者 3.3.3 参与者之间的关系 3.4 用例 3.4.1 发现用例 3.4.2 UML中的用例 3.4.3 用例之间的关系 3.5 描述用例 3.6 测试用例 3.6.1 排练用例 3.7 实现用例 3.8 本章小结 第4章 类、对象及它们的关系 4.1 类和对象 4.2 类图 4.2.1 发现类 4.2.2 名称部分 4.2.3 属性部分 4.2.4 操作部分 4.2.5 使用简单类型 4.3 关系 4.4 关联 4.4.1 标准关联 4.4.2 对象图 4.4.3 递归关联 4.4.4 关联中的角色 4.4.5 限定关联 4.4.6 或关联 4.4.7 有序关联 4.4.8 关联类 4.4.9 三元关联 4.4.10 聚合 4.5 泛化 4.5.1 标准泛化关系 4.5.2 受约束的泛化关系 4.6 依赖和精化关系 4.7 约束和导出(规则) 4.8 接口 4.9 包 4.10 模板 4.11 模型质量 4.11.1 什么是好模型 4.11.2 模型与它的目的匹配吗 4.11.3 模型协作 4.11.4 模型复杂性 4.12 本章小结 第5章 动态建模 5.1 对象(消息)之间的交互 5.2 状态图 5.2.1 状态和转换 5.2.2 事件 5.3 在状态图之间发送消息 5.3.1 子状态 5.3.2 历史指示器 5.4 顺序图 5.4.1 一般形态和实例形态 5.4.2 并发对象 5.4.3 定义迭代和约束的标签 5.4.4 创建和销毁对象 5.4.5 递归 5.5 协作图 5.5.1 消息流 5.5.2 链接 5.5.3 对象的生命期 5.5.4 使用协作图 5.6 活动图 5.6.1 动作和转换 5.6.2 泳道 5.6.3 对象 5.6.4 信号 5.6.5 使用活动图进行业务建模 5.7 本章小结 第6章 高级动态建模:实时系统 6.1 面向对象和实时系统 6.2 实时概念 6.2.1 主动类和主动对象 6.2.2 通信 6.2.3 同步 6.2.4 在Java中实现并发和同步 6.3 在UML中实时建模 6.3.1 状态图 6.3.2 顺序图 6.3.3 协作图 6.3.4 活动图 6.3.5 组件图和部署图 6.4 适应到实时系统 6.4.1 实时系统建模要特别注意的一些问题 6.5 处理相关问题 6.6 本章小结 第7章 物理体系结构 7.1 逻辑体系结构 7.2 物理体系结构 7.2.1 硬件 7.2.2 软件 7.3 组件图 7.3.1 编译时组件 7.3.2 链接时组件 7.3.3 运行时组件 7.4 部署图 7.4.1 节点 7.4.2 连接 7.4.3 组件 7.4.4 对象 7.5 节点的复杂建模 7.6 将组件分配到节点 7.7 本章小结 第8章 扩展UML 第9章 设计模式和UML 第10章 使用UML的过程 第11章 开始应用UML 第12章 案例学习 可视化图符术语表

## <<UML 工具箱>>

### 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>