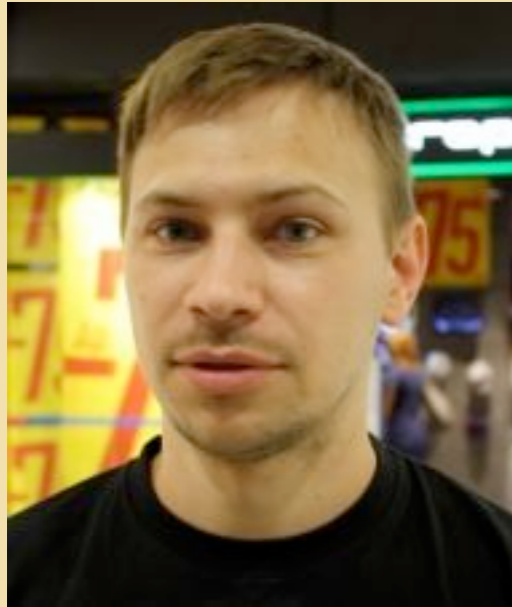


# Моделирование на UML

## Введение в UML

## Модель и ее элементы

4/6



Федор Новиков

# Модель и ее элементы

Модель UML - это совокупность  
конечного множества конструкция  
языка, главные из которых - **сущности и  
отношения**

Сущности и отношения модели являются  
экземплярами **метаклассов метамодели**

# Модель UML

Модель UML - это нагруженный мульти-  
псевдо-гипер-орграф

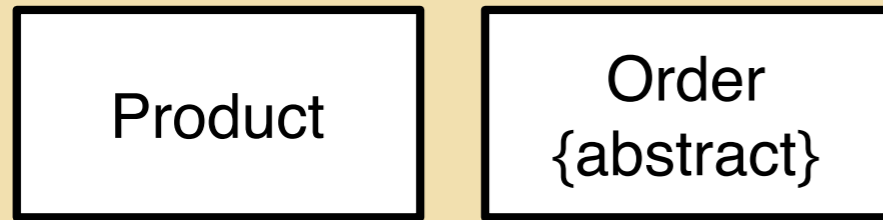
Вершины и ребра нагружены  
информацией и могут иметь сложную  
внутреннюю структуру

Вершины - сущности, ребра - отношения

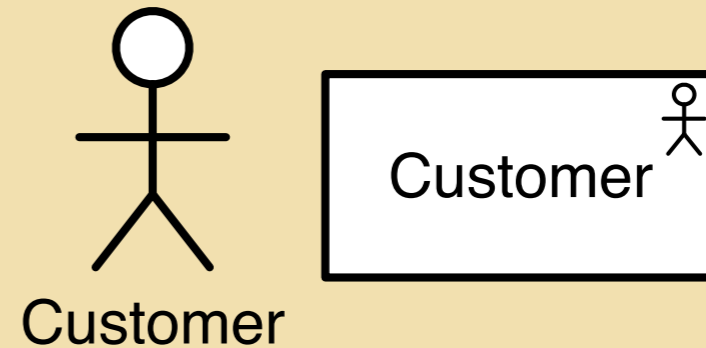
# Сущности (I)

Тип сущности	Название	Перевод
Структурные	артефакт	artifact
	вариант использования	use case
	действующее лицо	actor
	интерфейс	interface
	класс	class
	компонент	component
	кооперация	collaboration
	объект	object
	узел	node

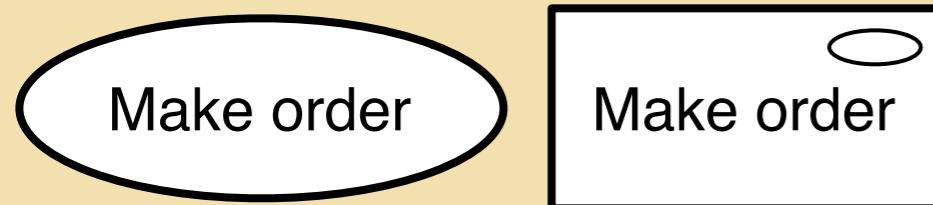
# Нотация сущностей (I)



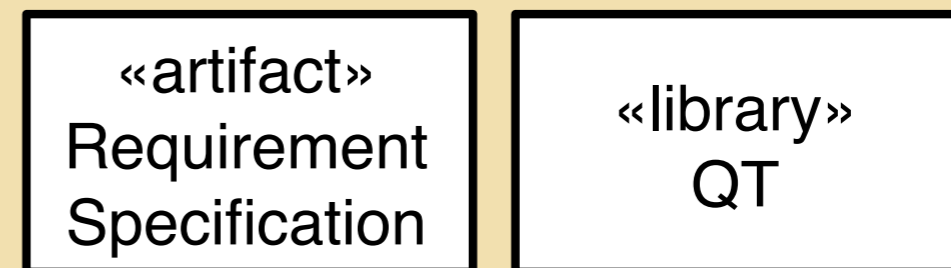
**класс**



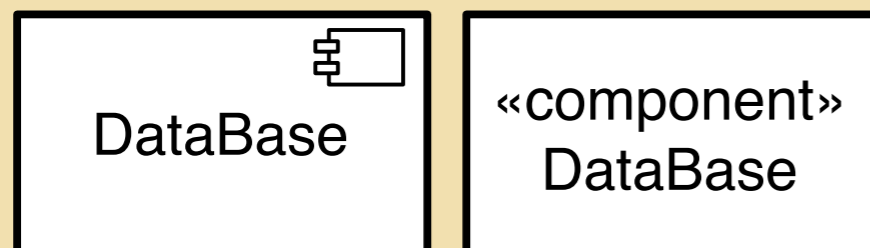
**действующее лицо**



**вариант использования**



**артефакт**



**компонент**

# Нотация сущностей (2)



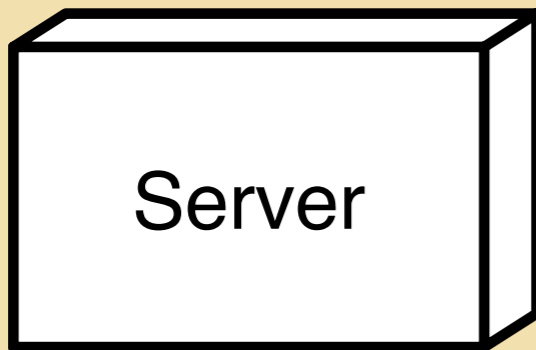
**объект**

IAudio



«interface»  
IAudio

**интерфейс**



**узел**

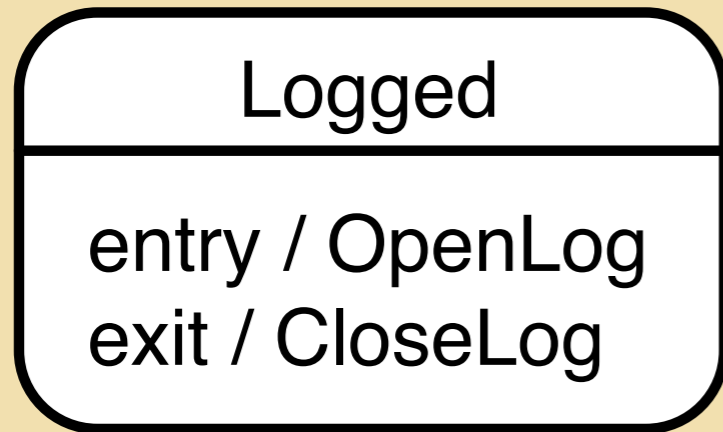


**кооперация**

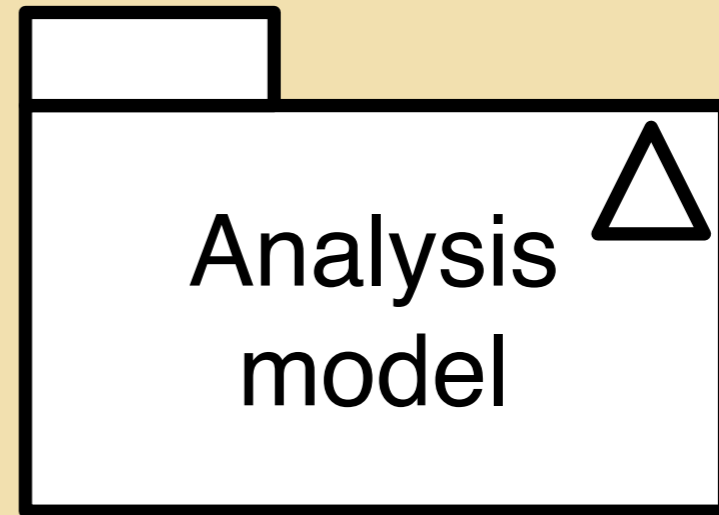
# Сущности (2)

Тип сущности	Название	Перевод
Структурные	действие	action
	деятельность	activity
	состояние	state
Группирующие	пакет	package
Аннотационные	примечание	note

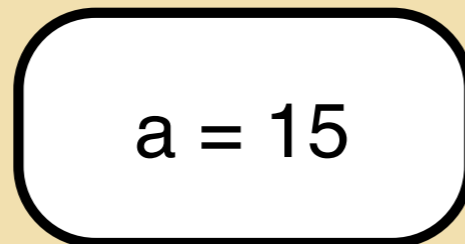
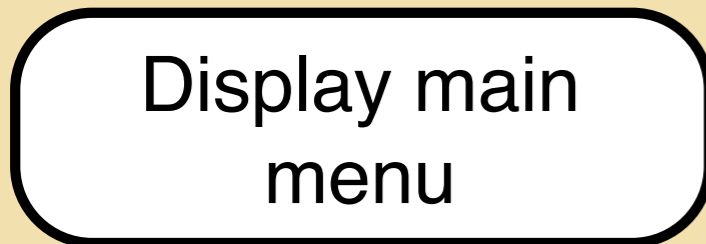
# Нотация сущностей (3)



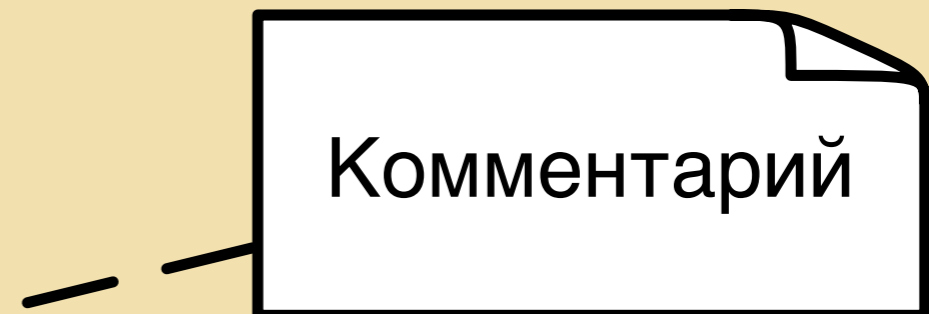
**состояние**



**пакет**



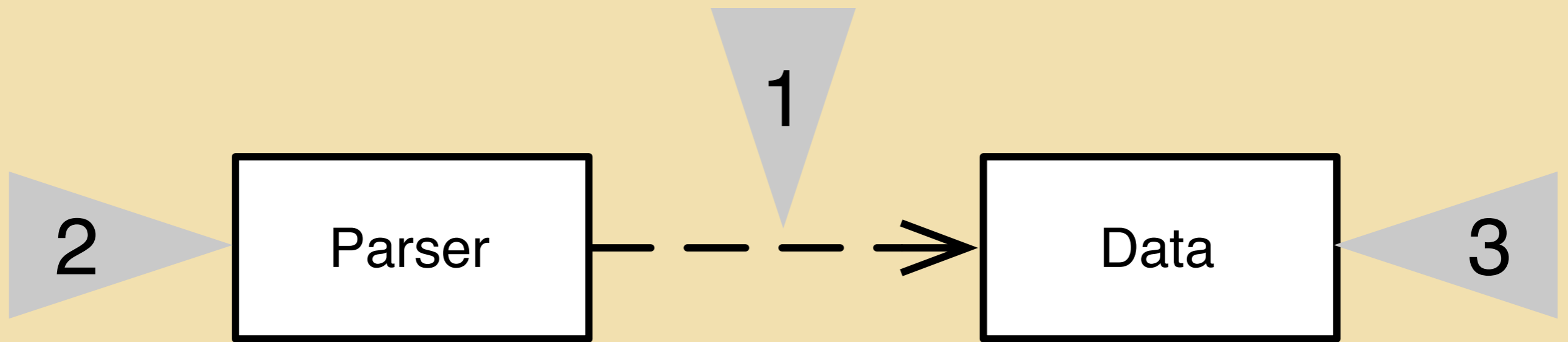
**деятельность и действие**



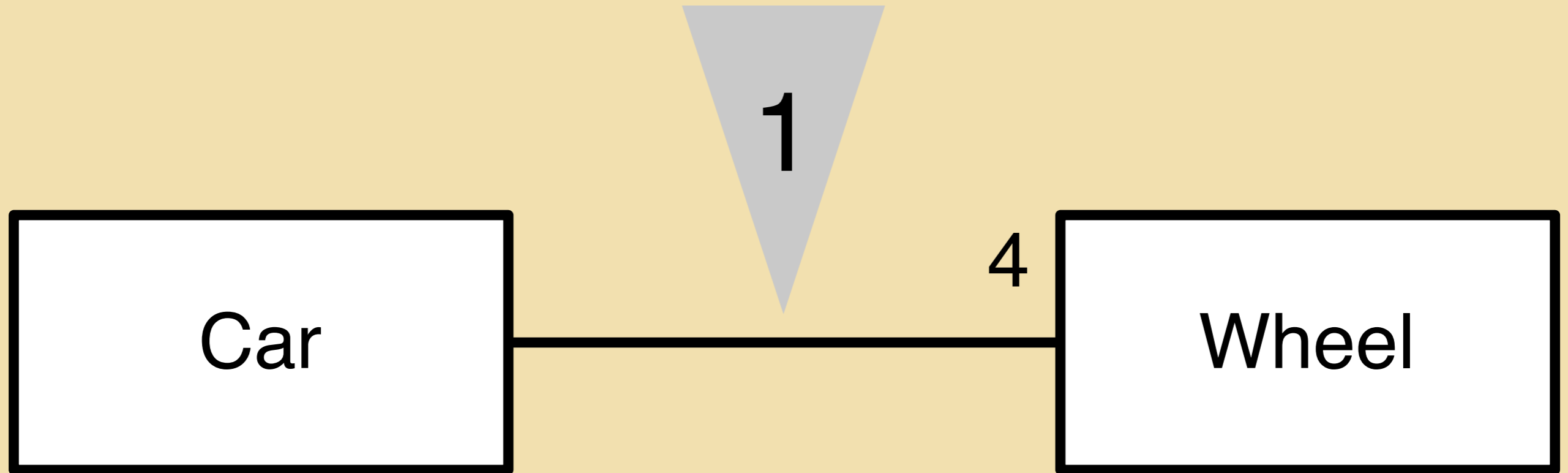
**примечание**



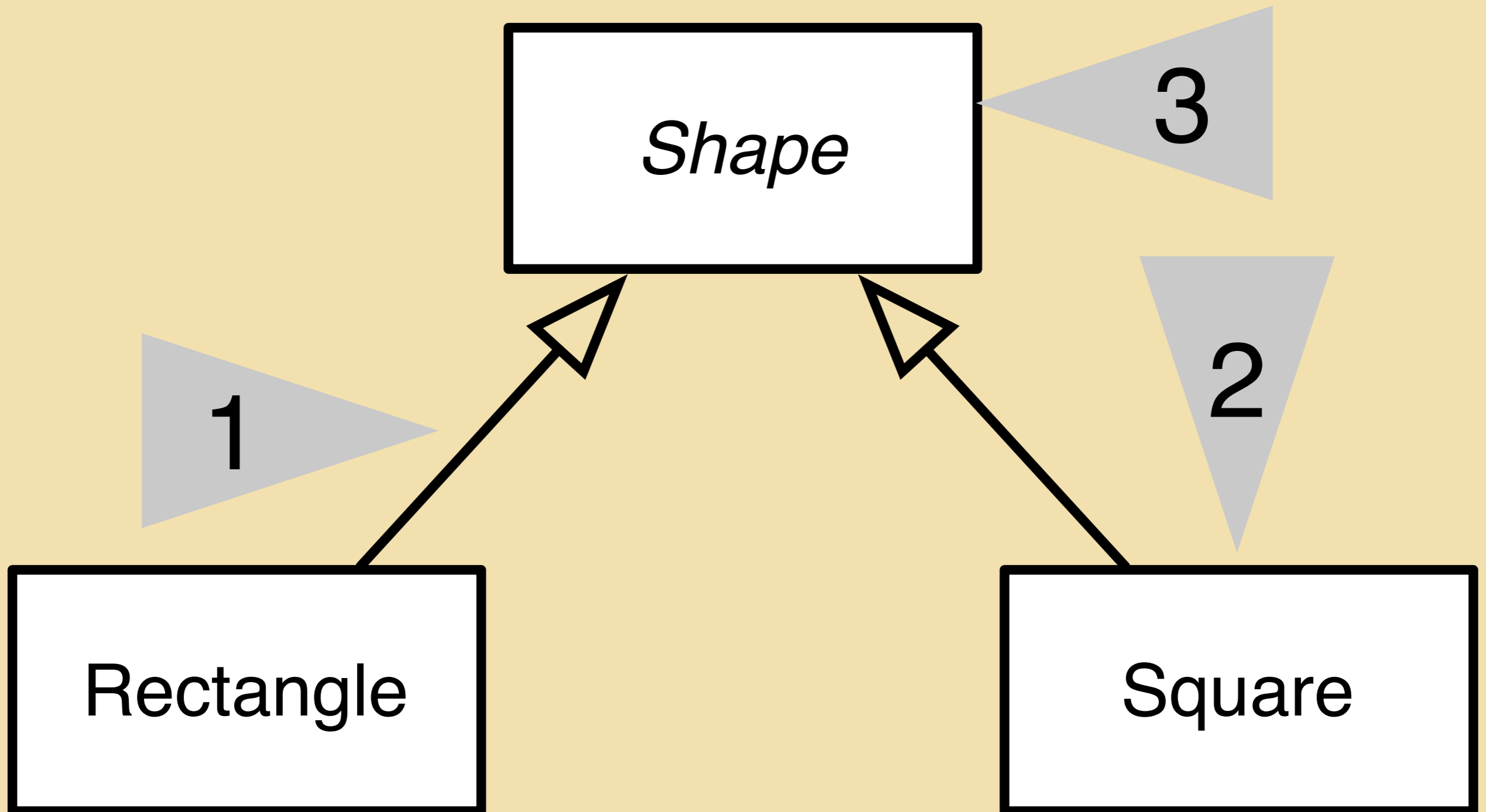
# Зависимость



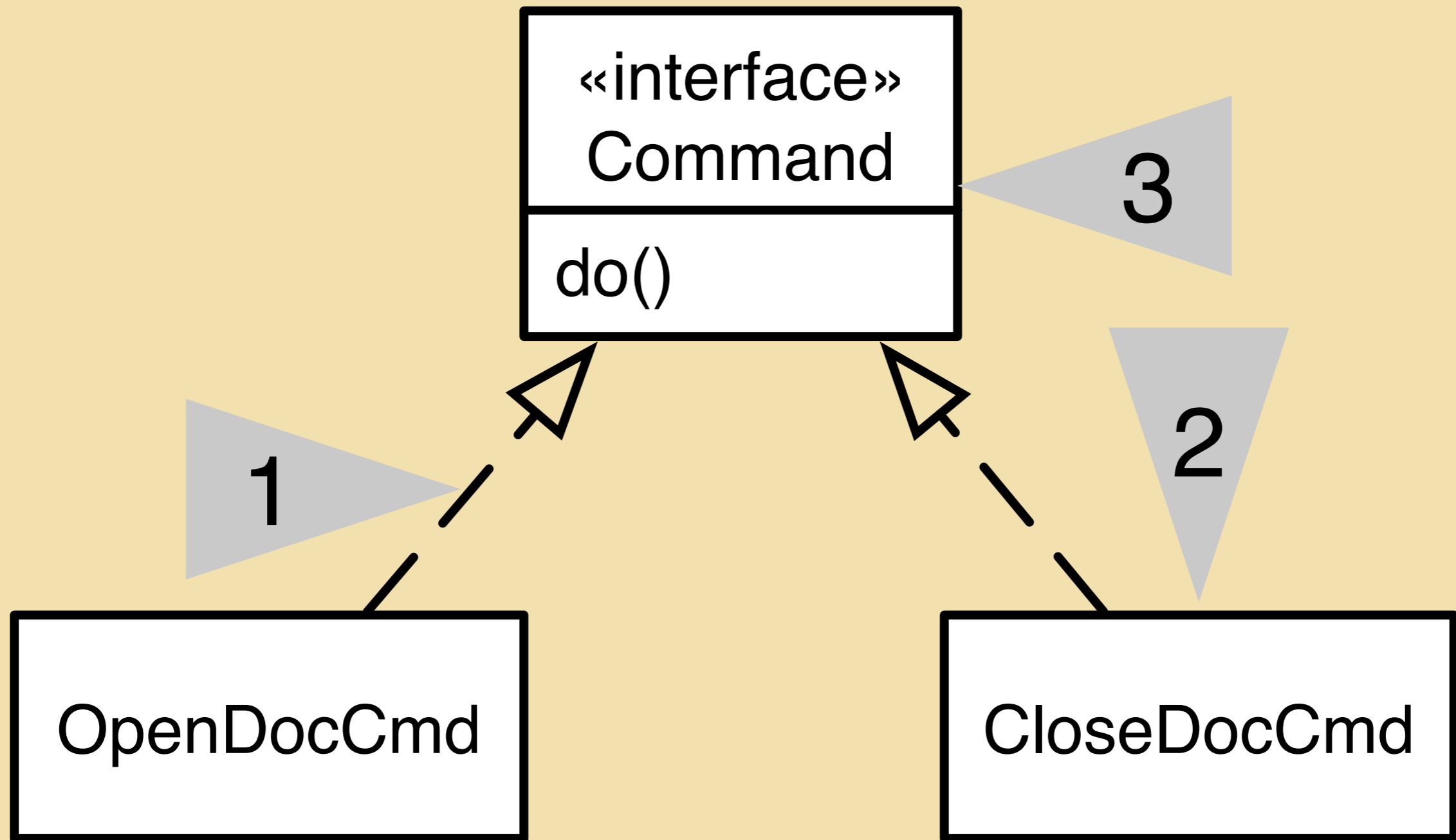
# Ассоциация

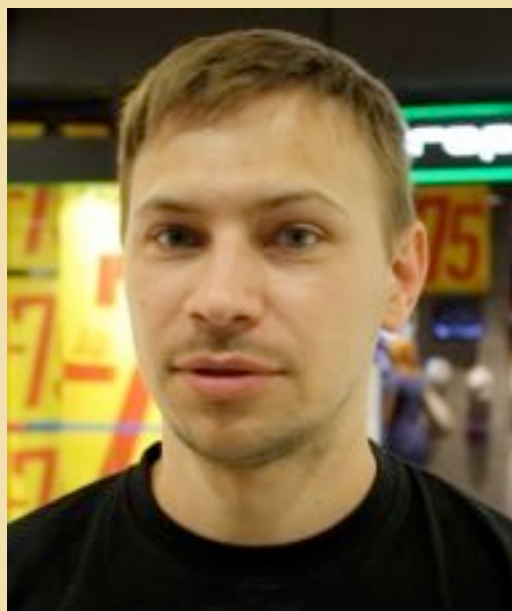


# Обобщение



# Реализация





Денис Иванов

**Спасибо за  
внимание!**



Федор Новиков