

# Projektowanie obiektowe oprogramowania

## Wykład 2 - UML

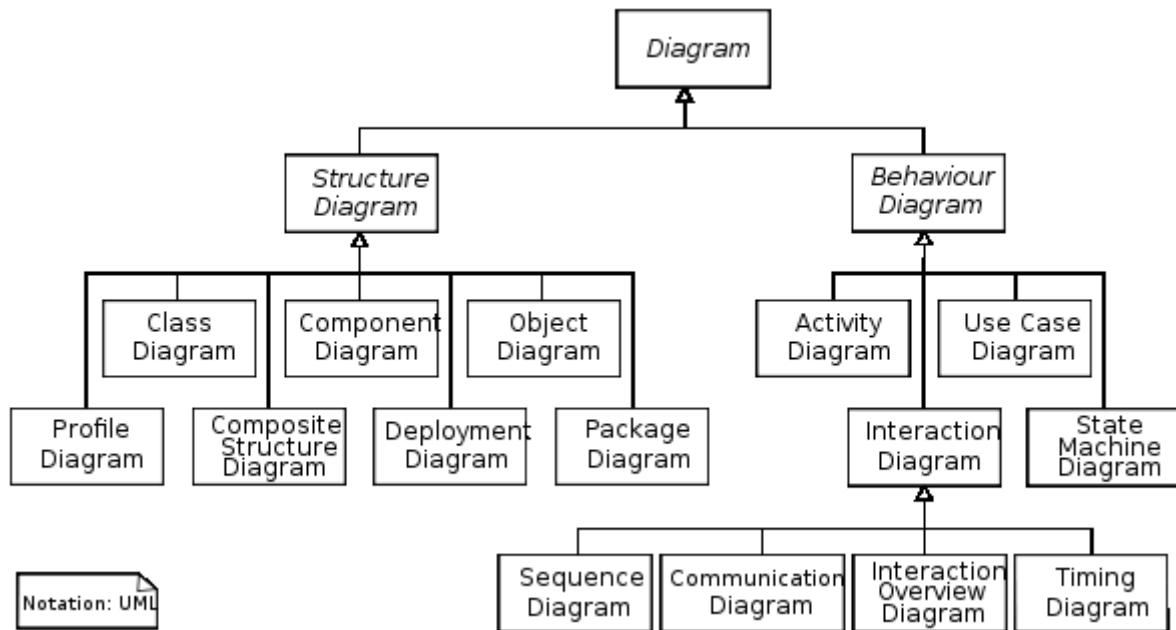
### Wiktor Zychła 2016

---

#### Spis treści

1	Wprowadzenie.....	2
2	Diagramy klas.....	3
2.1	Hierarchia modeli.....	3
2.1.1	Diagram modelu pojęciowego.....	3
2.1.2	Diagram modelu obiektowego (diagram klas) .....	4
2.1.3	Diagram modelu implementacyjnego (relacyjnego) .....	6
2.2	Jeszcze o formalizmie diagramów klas - klasy i asocjacje.....	6
2.3	Składowe.....	7
2.4	Dziedziczenie .....	8
3	Diagramy obiektów .....	9
4	Diagramy stanów .....	9
5	Diagramy czynności .....	10
6	Diagramy sekwencji .....	12
7	Literatura .....	13

# 1 Wprowadzenie

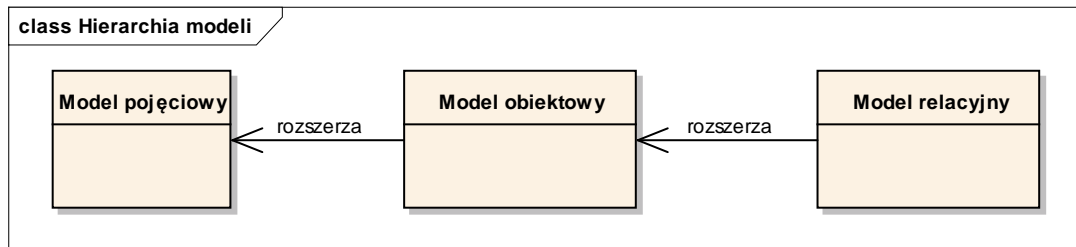


Dwie rodziny diagramów - diagramy **struktury** i diagramy **zachowań** (dynamiki)

## 2 Diagramy klas

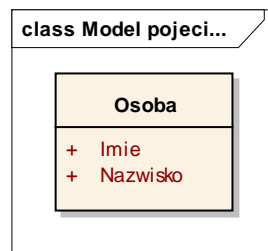
### 2.1 Hierarchia modeli

Formalnie w UML występuje Diagram klas (Class Diagram). Ale ten sam formalizm służy do reprezentacji **trzech** różnych typów diagramów, z których każdy występuje w innej fazie projektowania.

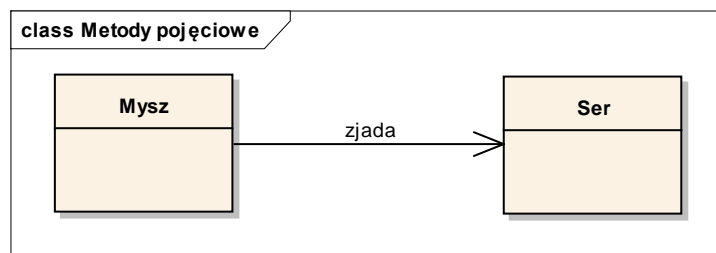


#### 2.1.1 Diagram modelu pojęciowego

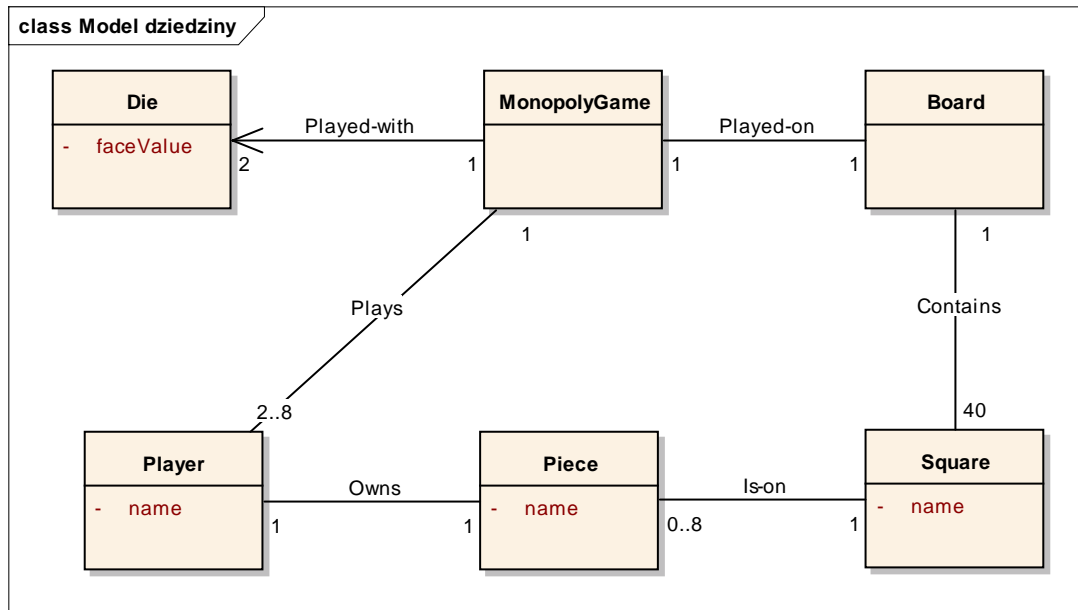
- Jest elementem projektu analitycznego
- Służy ustaleniu wspólnego języka w projekcie
- Służy weryfikacji podstawowych elementów struktury dziedziny projektu
- Pojęcia i atrybuty (tylko publiczne)



- Asocjacje (relacje) między pojęciami („ma”, „używa”, „płaci się za pomocą”)
- Asocjacje mogą być skierowane, wtedy kierunek strzałki i jej etykieta powinien być tak dobrany żeby można było „przeczytać” zdanie



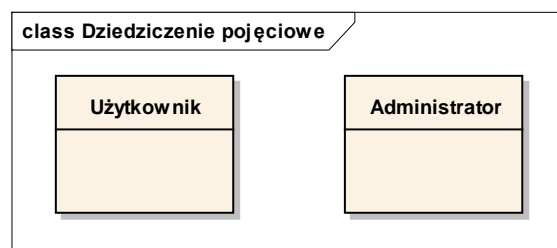
- Brak dziedziczenia i innych ograniczeń specyficznych dla struktury stricte obiektowej
- Brak metod (!)



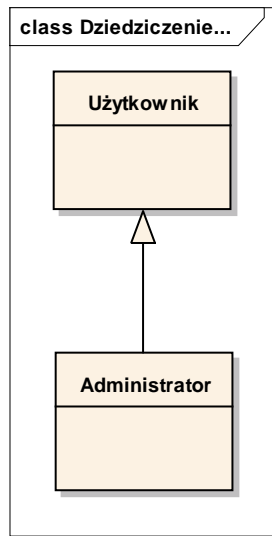
### 2.1.2 Diagram modelu obiektowego (diagram klas)

- Jest elementem projektu architektury
- Punktem wyjścia jest diagram modelu pojęciowego
- Na etapie projektowania obiektowego należy refaktoryzować model pojęciowy do stanu, w którym pojęcia reprezentowane są przez klasy (w rozumieniu obiektowym)
- Refaktoryzacja polega na:
  - **Usuwanie** zbędnych pojęć, które są reprezentowane przez jedną i tę samą klasę (na przykład pojęcia Użytkownik i Administrator staną się jedną i tą samą klasą)
  - **Dodawanie** nowych klas (na przykład tam gdzie do reprezentacji relacji potrzebna jest pomocnicza klasa)
  - **Rozróżnianiu** atrybutów publicznych, prywatnych, statycznych itd.
  - **Wprowadzaniu** metod do interfejsów klas
  - **Zamienianiu** wszystkich relacji z diagramu modelu pojęciowego na relacje występujące w świecie obiektowym:
    - asocjacja,
    - agregacja,
    - kompozycja,
    - dziedziczenie,
    - implementowanie interfejsu
    - metoda obiektu (przyjmująca parametr lub zwracająca wartość)

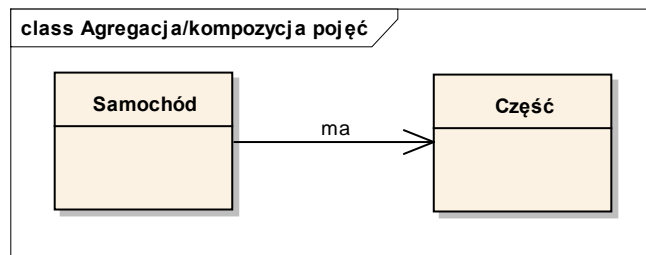
Przykład 1:



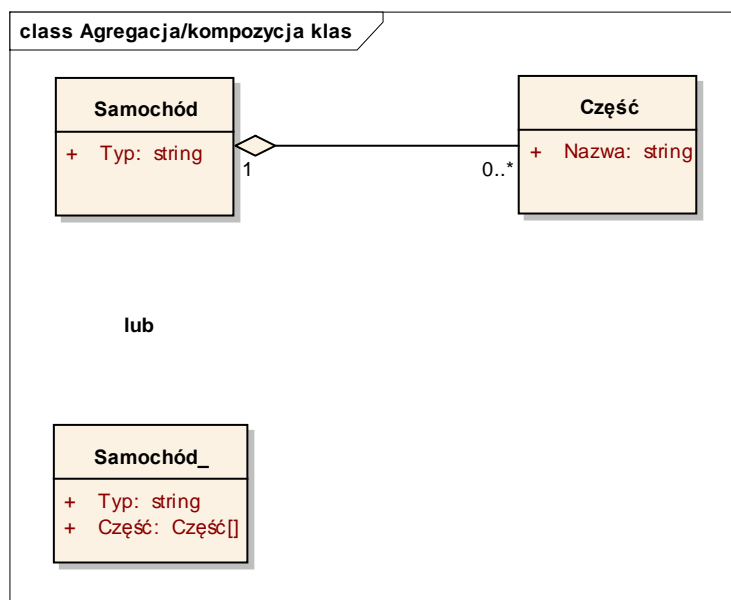
VS



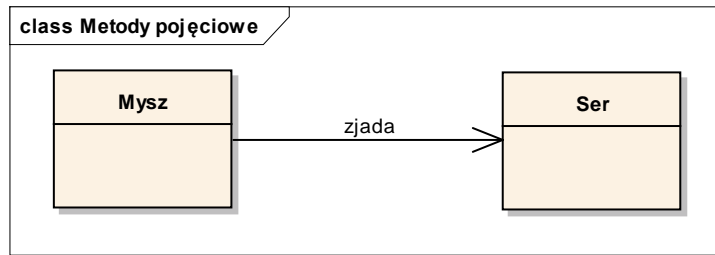
Przykład 2:



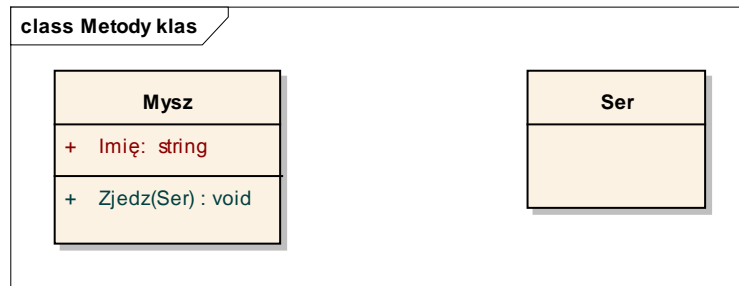
VS



Przykład 3:

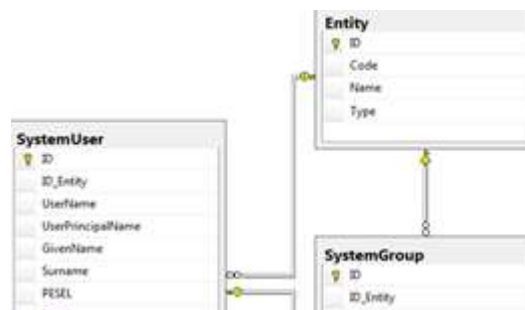


VS



### 2.1.3 Diagram modelu implementacyjnego (relacyjnego)

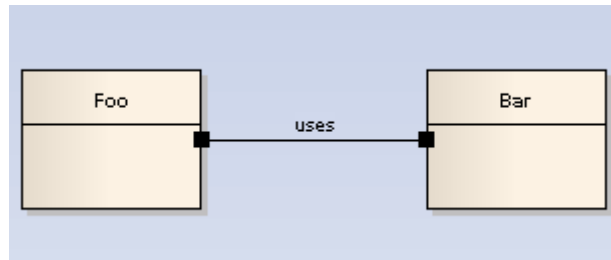
- To diagram reprezentujący strukturę relacyjnej bazy danych
- Reprezentuje fizyczną strukturę właściwą do utrwalania obiektów
- Punktem wyjścia jest diagram klas
- Podczas refaktoryzacji usuwa się z diagramu klas wszystkie te relacje, których nie da się reprezentować w świecie relacyjnym
  - Nie ma metod
  - Nie ma dziedziczenia, zamiast tego wybiera się jeden ze sposobów implementacji dziedziczenia
    - Table-per-type
    - Table-per-concrete-type
    - Table-per-hierarchy
  - Wprowadza się sztuczne identyfikatory główne (ID)
  - Nie ma relacji wiele-wiele, zamiast tego są pomocnicze tabele do reprezentacji takich relacji



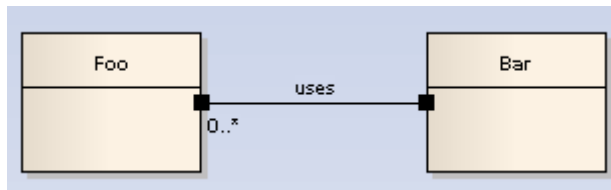
## 2.2 Jeszcze o formalizmie diagramów klas - klasy i asocjacje

- Zależności (strzałka przerywana) – brak informacji o rodzaju zależności, może być:
  - Tworzy
  - Wykorzystuje (zmienna lokalna)

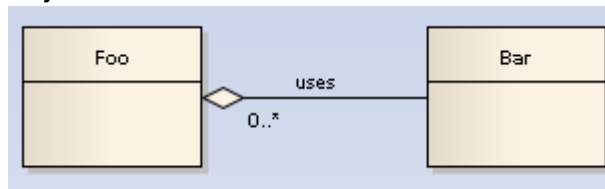
- Wykorzystuje (parametr metody)
- Nadklasa lub interfejs
- Nazwy asocjacji



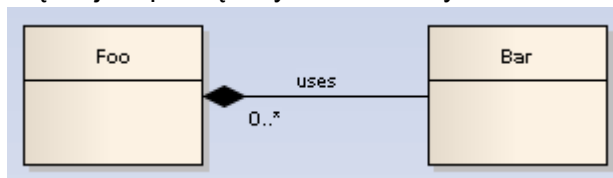
- Liczebność : 1, 1..\*, 0..1, \*, 0..\*, n, 1..n, 0..n, n..m, n..\*



- Agregacja vs kompozycja
  - Agregacja – luźniejsza

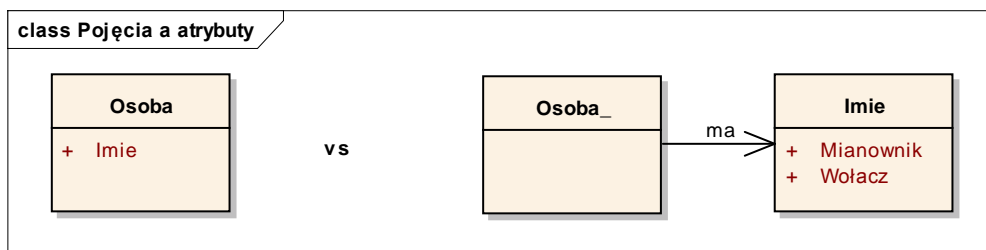


- Kompozycja - ściślejsza
  - Instancja reprezentująca część może należeć tylko do jednej instancji złożonej
  - Czas życia części jest powiązany z czasem życia całości

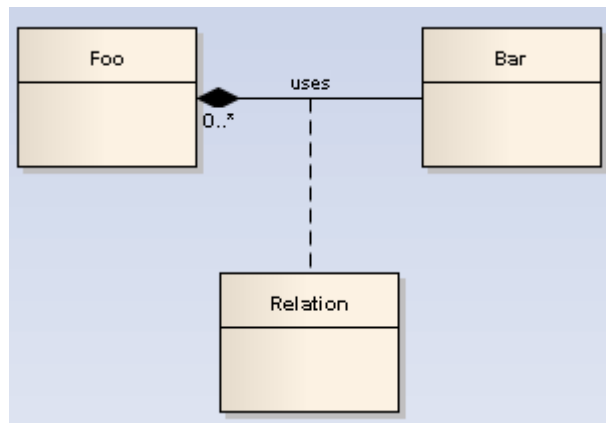


## 2.3 Składowe

- Składowa prywatna, publiczna, chroniona, stała, statyczna, kolekcja, atrybut pochodny
- Metoda prywatna, publiczna, chroniona, internal, abstrakcyjna, statyczna, konstruktor, parametry
- Atrybut wpisany vs asocjacja – kiedy używać? Atrybut: typ prosty, asocjacja do typu złożonego

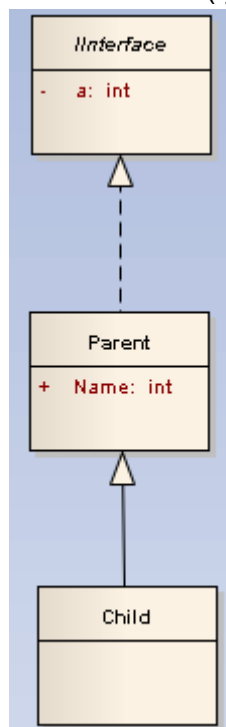


- Klasa asocjacyjna – do modelowania relacji wiele-wiele



## 2.4 Dziedziczenie

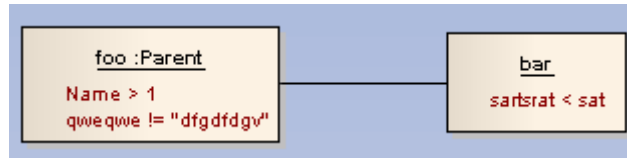
- Realizacja – implementacja interfejsu
  - Generalizacja, specjalizacja – dziedziczenie (tylko w zależności od kierunku)





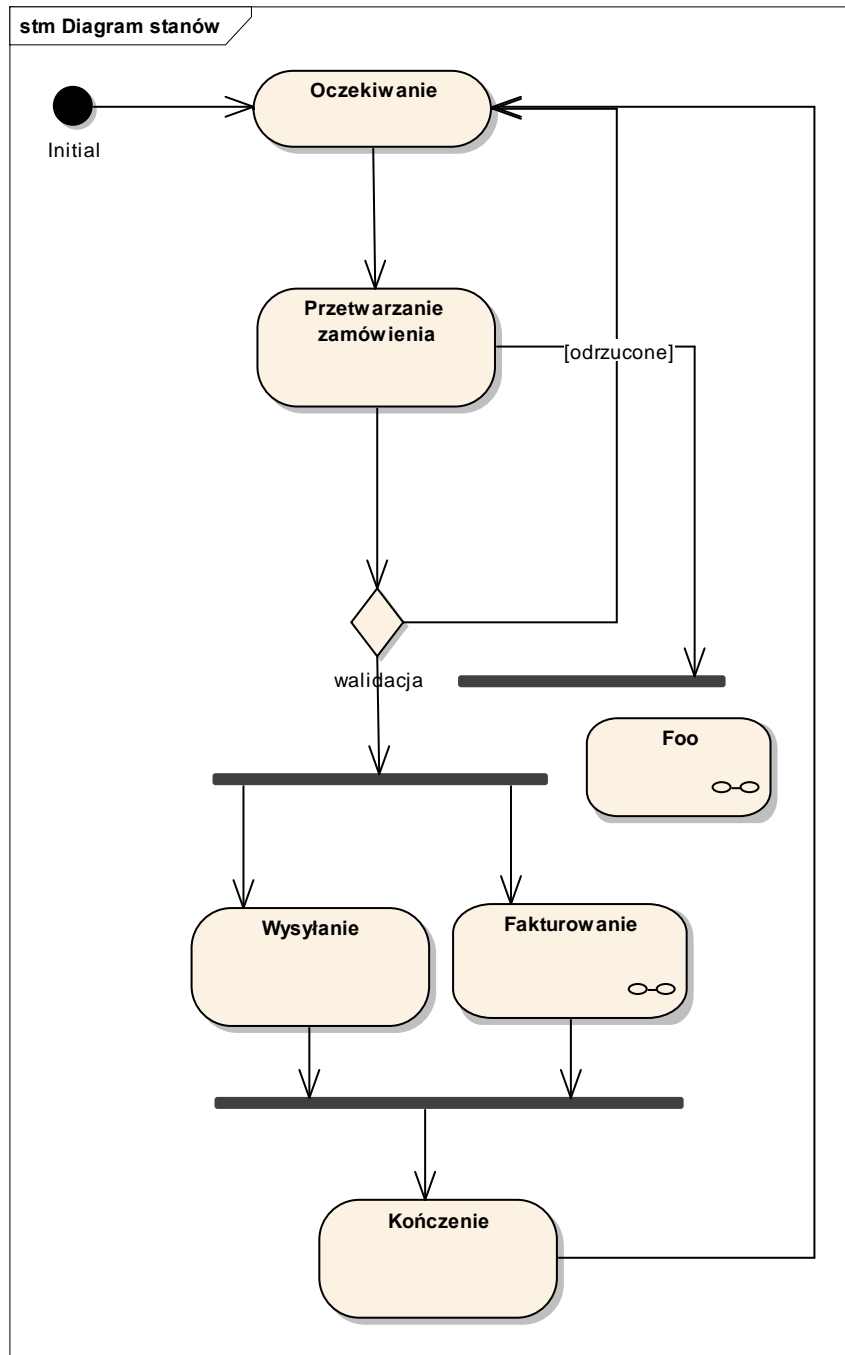
### 3 Diagramy obiektów

- Migawka systemu
- EA: Advanced / Instance Classifier – umożliwia wybór typu dla instancji
- EA: Advanced / Set Run State – umożliwia określenie stanu obiektu



### 4 Diagramy stanów

- Stany i przejścia (akcje) – stany to bloczki, a akcje to strzałki
- Stany – nazwane rzeczownikowo/przymiotnikowo (oczekiwanie/przetwarzanie, oczekujący/aktywny/przydzielony)
- Akcje – nie nazywają się
- Przykładowy schemat
  - Stany – oczekiwanie, przetwarzanie
  - Wariant – nazwany
  - Zrównoleganie – wysyłanie, fakturowanie
  - Stan kompozytowy

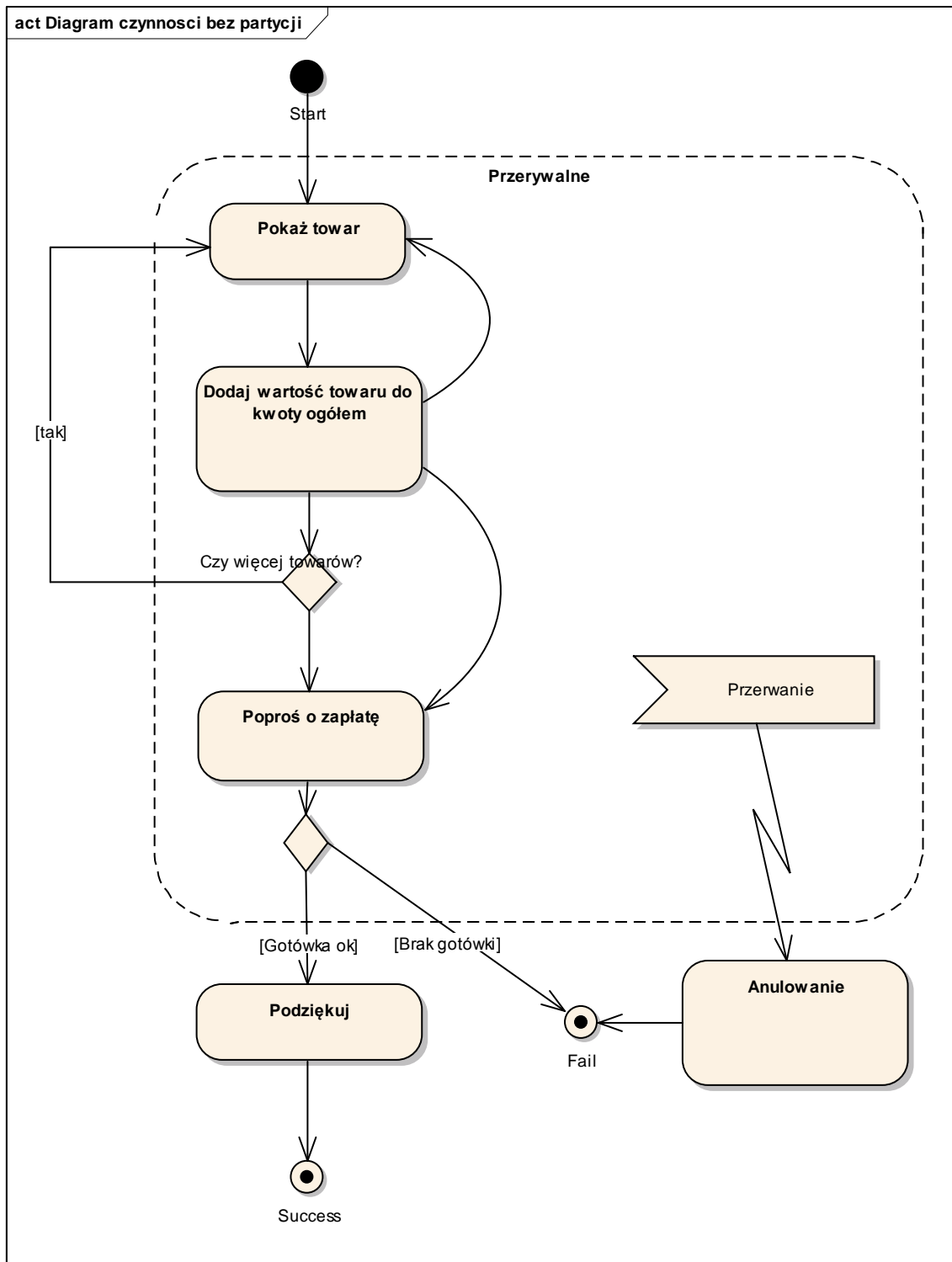


## 5 Diagramy czynności

- Czynności vs akcje
  - Czynności – długotrwałe, podzielne, ogólne
  - Akcje – krótkotrwałe, niepodzielne, szczegółowe – nazwane czasownikowo (wprowadź/wyberz/zatwierdź/wydrukuj/aktualizuj/weryfikuj)
- Różnica w stosunku do diagramu stanów jeśli chodzi o semantykę bloków vs strzałek – tam bloczek = stan, strzałka = akcja; tu bloczek = akcja, strzałka – wyznacza następstwo akcji
  - Sygnały (zdarzenia) – wyślij, odbierz
  - Warian – „if”

- Zdarzenia – send/receive
- Regiony – na przykład „przerywalny”, pojawia się zdarzenie „przerwij”, anulowanie
- Partycje – podział na aktorów

*Diagramy stanów i czynności wykorzystują niemalże ten sam formalizm do reprezentowania różnych kategorii diagramów.*



## 6 Diagramy sekwencji

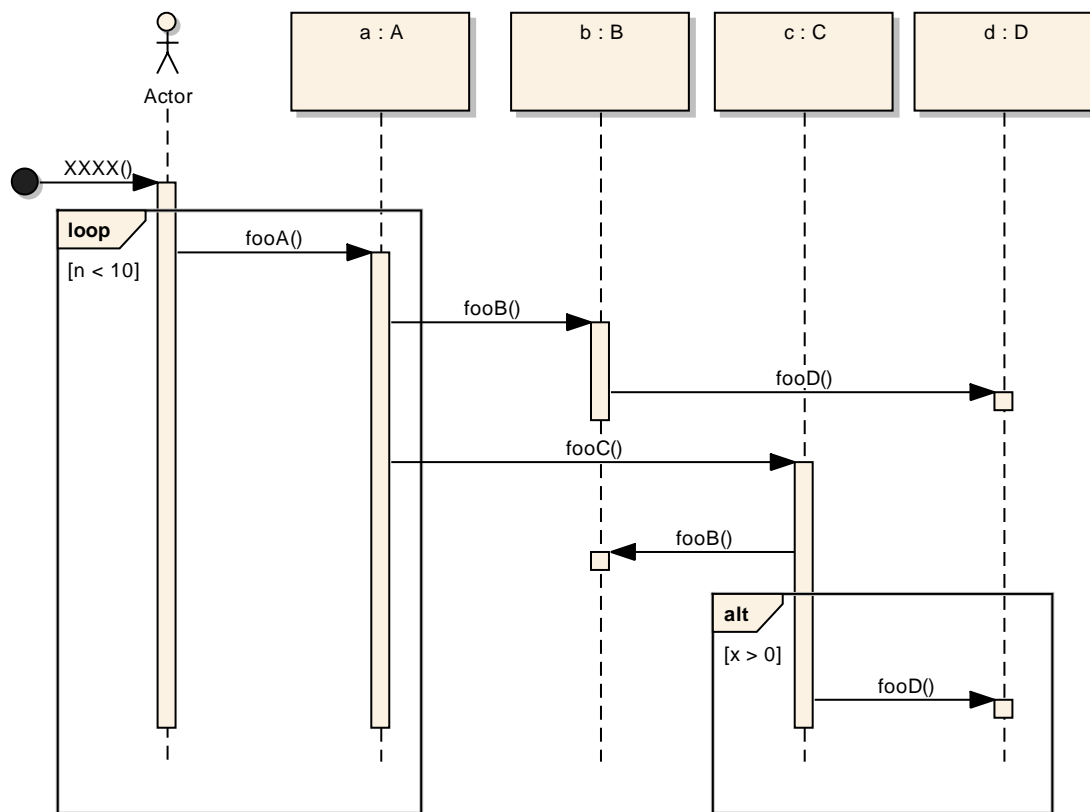
- Linie życia, paski aktywacji/ośrodki sterowania (execution specification)
- Typy obiektów
  - Boundary – widok
  - Control – kontroler
  - Entity – model
- Związek między diagramem sekwencji a diagramem klas – ustalanie typu obiektu
- Komunikat – wartość zwrrotna  
wartość = komunikat( p1:P1, p2:P2, ... ) : typ
- lub przerywana strzałka zwrrotna (EA – niekoniecznie)
- Singleton – jedynka w rogu, metoda statyczna – stereotyp „class”, „metaclass”
- Komunikat odnaleziony – „od nikogo”
- Create/destroy
- Ramki, można zagnieżdżać
  - Loop – pętla
  - Alt – if-then-else
  - Opt – if
  - Neg – czynność nieprawidłowa, wyjątek
  - Par - współbieżność
  - Ref – odwołanie do innej, nazwanej ramki
  - Sd – nazwana ramka

Przykładowy pseudokod:

```
public class Actor {
    public void XXXX() {
        while ( n < 10 ) {
            a.fooA();
        }
    }
}
public class A {
    public void fooA() {
        b.fooB();
        c.fooC();
    }
}
public class B {
    public void fooB() {
        d.fooD();
    }
}
public class C {
    public void fooC() {
        b.fooB();
        if ( x > 0 )
            d.fooD();
    }
}
```

i jego diagram

### sd Diagram sekwencji



## 7 Literatura

Wrycza, Marcinkowski, Wyrzykowski - Język UML 2.0 w modelowaniu systemów informatycznych

