

# UML

## **Célkitűzések:**

- Kifejező vizuális nyelv
- Programnyelvtől és módszerektől független ábrázolási mód
- Egységes formális alak
- Objektumorientált eszközök támogatása

## **Diagramok:**

- Use Case diagram (használati eset / a program és a felhasználó közötti interakciók)
- Osztálydiagram (a szoftverben használatos osztályok és azok összefüggései, kapcsolatai, jellemzői)
- Viselkedési diagram
  - o Állapotdiagram (obj. kezdő / vég / lehetséges / átmeneti / aktuális állapota)
  - o Aktivitásdiagram (obj. változásai, végrehajtandó tevékenységek, folyamatok)
  - o Együttműködési diagram (obj. közötti üzenetváltások)
  - o Szekvenciadiagram (obj. közötti üzenetváltások időrendi sorrendben)
- Implementációs diagram
  - o Komponensdiagram (a program alkotóelemeinek jelölése: források, könyvtárak, dokumentumok, adatfájlok, stb.)
  - o Telepítési diagram (hardver-szoftver elemek viszonya, összerendelése)

Kiterjedt mechanizmusok (több diagram típusnál is használatos kiegészítő elemek)

- Megjegyzések
- Megszorítások
- Sztereotípiák
- Kulcsszavak, értékek