

UML và ứng dụng để xây dựng mô hình cho hệ thống tin dụng : Luận văn ThS / Mai Thị Thanh Hường ; Nghd. : PGS. Nguyễn Quốc Toàn . - H. : Khoa Công nghệ , 2001 . - 108tr.

Tóm tắt: Luận văn giới thiệu tổng quan về UML, sự ra đời, phát triển và các thành phần của UML. UML là một ngôn ngữ mô hình hoá thống nhất, nó tổng hợp được ưu điểm trong các phương pháp của ba nhà sáng lập(Grady Booch,James Rumbaugh và Ivar Jacobson) và hạn chế khuyết điểm trong các phương pháp đó. UML được sử dụng để mô hình cho các hệ thống hay dùng trong những giai đoạn khác nhau của phát triển hệ thống từ đặc tả đến kiểm thử hệ thống cuối cùng

CHƯƠNG I	TỔNG QUAN VỀ UML.....	3
1.1	Mục đích của việc xây dựng mô hình cho hệ thống	3
1.2	Lịch sử phát triển của UML	5
1.3	Mục tiêu của UML.....	7
1.4	ứng dụng của UML	7
1.5	Các thành phần của UML.....	8
1.5.1	Các phần tử mô hình	8
1.5.2	Các biểu đồ....	9
1.5.3	Các view	13
1.5.4	Các cơ chế chung của UML	16
CHƯƠNG 2	PHÂN TÍCH, THIẾT KẾ HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG SỬ DỤNG UML	19
2.1	Phân tích Use case.....	22
2.1.1	Actor.....	22
2.1.2	Xác định các Actor.....	23
2.1.3	Use case	24
2.1.4	Các mối quan hệ.....	30
2.1.5	Biểu đồ Use case	31
2.2	Tìm lớp	34
2.2.1	Đối tượng	34
2.2.2	Lớp	34
2.2.3	Các quan hệ.....	38
2.2.4	Gói.....	42
2.2.5	Biểu đồ đối tượng.....	44
2.3	Phân tích sự tương tác giữa các đối tượng.....	45
2.3.1	Kịch bản...'	45
2.3.2	Biểu đồ trình tự	47
2.3.3	Biểu đồ hợp tác	49

2.4	Thêm vào các thuộc tính và phương thức cho lớp	50
2.4.1	Thuộc tính	50
2.4.2	Phương thức	51
2.5	Xác định ứng xử của đối tượng	52
2.5.1	Biểu đồ trạng thái	52
2.5.2	Biểu đồ hoạt động	55
2.6	Xác định kiến trúc của hệ thống	57
2.6.1	Thành phần (xem [3])	57
2.6.2	Biểu đồ thành phần	57
2.6.3	Biểu đồ triển khai	58
CHƯƠNG 3 - ỨNG DỤNG UML ĐE XÂY DỰNG MÔ HÌNH CHO HỆ THỐNG		
TÍN DỤNG		59
3.1	Phát biểu bài toán	59
3.2	Mô tả nghiệp vụ	59
3.3	Mô tả quy trình kỹ thuật	60
3.4	Yêu cầu	60
3.5	Phân tích Use case	61
3.5.1	Các Actor của hệ thống	61
3.5.2	Danh sách Use case:	62
3.5.3	Mô tả các Use case	66
3.5.4	Các biểu đồ Use case	71
3.6	Biểu đồ lớp	74
3.6.1	Các lớp thực thể (Entity Class)	74
3.6.2	Các lớp biên (Boundary Classes)	83
3.6.3	Các lớp điều khiển (Control Classes)	102
3.7	Sự tương tác giữa các đối tượng	103
3.7.1	Kịch bản	103
3.7.2	Biểu đồ trình tự	104
3.7.3	Biểu đồ hợp tác	105
3.8	Biểu đồ triển khai	106
KẾT LUẬN		107