

# 《Visual Studio 2010和U》

## 图书基本信息

书名：《Visual Studio 2010和UML黄金法则》

13位ISBN编号：9787111331292

10位ISBN编号：711133129X

出版时间：2011-3-15

出版社：机械工业出版社华章公司

页数：366

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

## 内容概要

《Visual Studio 2010和UML黄金法则》以微软新一代开发工具Visual Studio 2010为基础，深入介绍了Visual Studio 2010对UML的支持，同时说明了Visual Studio 2010/UML可以协助开发人员构建的模式。作者通过深入结合Visual Studio 2010和UML的应用方法，总结了二者结合使用的黄金法则。

本书主要特色：

从第2章开始，一章介绍一款UML图，同时介绍使用该UML图的一个范例。

通过一个完整的课务系统案例说明构建UML图的参考步骤，并且总结了作者十多年的最佳实践。

引入UML元模型的概念，便于读者系统地掌握琐碎的UML概念。

内容按照UML认证进行分类，把Visual Studio 2010支持的UML元素分成初级概念、中级概念和高级概念等，便于理解每个UML元素的难易程度。

《Visual Studio 2010和UML黄金法则》内容新颖，语言幽默，涉及主题丰富，适用范围广泛，从初学者到希望进一步提高开发水平的中级读者，都可以从本书获益匪浅。同时，本书也适合作为高等院校相关课程的教材和各类培训班的辅导教材。

Visual Studio 2010正式版刚面市，推出针对UML的功能更新：

从UML类图自动生成程序代码。

从程序代码反向生成UML类图。

支持导入XMI 2.1版。

Visual Studio 2010开始增强正反向工程。另外，Visual Studio 2010也开始支持XMI，开发人员可以不受限于固定的一种UML工具。



## 书籍目录

- 推荐序一
- 推荐序二
- 序言
- 前言
- 致谢
- 作者简介
- 第1章 Visual Studio 2010与UML /1
  - 1.1 昔日黄花 /2
  - 1.2 双向工程 /6
  - 1.3 XMI /8
  - 1.4 UML图 /13
    - 1.4.1 类图 /14
    - 1.4.2 用例图 /15
    - 1.4.3 序列图 /15
    - 1.4.4 活动图 /15
    - 1.4.5 组件图 /16
    - 1.4.6 部署图 /16
    - 1.4.7 对象图 /16
    - 1.4.8 通信图 /17
    - 1.4.9 状态图 /17
    - 1.4.10 包图 /19
    - 1.4.11 组合结构图 /19
    - 1.4.12 交互概览图 /19
    - 1.4.13 时间图 /20
    - 1.4.14 造型图 /20
  - 1.5 关于本书 /21
- 第2章 活动图 /23
  - 2.1 从活动图开始 /24
    - 2.1.1 较少的面向对象特征 /24
    - 2.1.2 易于跟客户沟通流程 /24
    - 2.1.3 查找用例并且串接用例 /24
  - 2.2 Visual Studio 2010中的活动图 /25
  - 2.3 活动图的初级概念 /26
    - 2.3.1 操作、初始节点和边 /26
    - 2.3.2 控制流程 /30
    - 2.3.3 对象流程与对象节点 /34
    - 2.3.4 输入插针与输出插针 /39
    - 2.3.5 活动参数节点 /42
    - 2.3.6 决策节点与合并节点 /47
    - 2.3.7 UML的连接线 /52
  - 2.4 活动图的中级概念 /54
    - 2.4.1 分叉节点与联接节点 /54
    - 2.4.2 发送信号的操作与接收事件的操作 /57
    - 2.4.3 调用行为的操作与调用操作的调用 /61
    - 2.4.4 对象节点 /67
    - 2.4.5 活动参数节点 /71
    - 2.4.6 输入插针与输出插针 /73

- 2.5案例——业务流程建模 /75
  - 2.5.1价值 /75
  - 2.5.2最佳实践 /76
  - 2.5.3绘制活动图的操作步骤 /78
  - 2.5.4业务流程——课程报名流程 /80
  - 2.5.5参考步骤 /83
- 第3章用例图 /85
  - 3.1图文相依 /86
  - 3.2Visual Studio 2010中的用例图 /86
  - 3.3用例图的初级概念 /88
    - 3.3.1参与者 /88
    - 3.3.2模板 /91
    - 3.3.3泛化 /93
    - 3.3.4用例 /96
    - 3.3.5关联关系 /100
    - 3.3.6包含关系 /103
    - 3.3.7扩展关系 /105
    - 3.3.8子系统 /107
  - 3.4用例描述 /110
    - 3.4.1用例描述格式 /110
    - 3.4.2项目 /112
    - 3.4.3依赖项 /116
  - 3.5案例——系统用例建模 /118
    - 3.5.1价值 /118
    - 3.5.2最佳实践 /119
    - 3.5.3系统用例图 /120
    - 3.5.4用例描述 /123
- 第4章类图 /127
  - 4.1类图 /128
  - 4.2Visual Studio 2010中的类图 /128
  - 4.3初级概念——类 /131
    - 4.3.1类 /131
    - 4.3.2属性 /135
    - 4.3.3操作 /140
    - 4.3.4公用类与抽象类 /145
    - 4.3.5枚举 /147
    - 4.3.6注释 /149
  - 4.4初级概念——关系 /151
    - 4.4.1关联关系 /152
    - 4.4.2聚合关系 /157
    - 4.4.3复合关系 /158
    - 4.4.4继承关系(泛化) /159
  - 4.5初级概念——接口 /163
    - 4.5.1接口 /163
    - 4.5.2接口实现 /168
    - 4.5.3依赖项 /171
  - 4.6高级概念——模板 /180
  - 4.7案例——企业对象建模 /184
    - 4.7.1价值 /184

- 4.7.2最佳实践 /185
- 4.7.3专家的最佳实践 /189
- 4.7.4课务系统 /215
- 4.7.5用例——填写课程报名表 /220
- 4.7.6用例——通知已付款 /226
- 第5章序列图 /230
  - 5.1动静合一 /231
  - 5.2Visual Studio 2010中的序列图 /231
  - 5.3序列图的初级概念 /242
    - 5.3.1生命线 /242
    - 5.3.2同步调用与回复消息 /246
    - 5.3.3异步调用 /252
    - 5.3.4创建消息 /256
  - 5.4序列图的中级概念 /258
    - 5.4.1交互使用 /259
    - 5.4.2组合片段 /263
      - 5.4.3组合片段——替代 /264
      - 5.4.4组合片段——选择 /267
      - 5.4.5组合片段——并行 /268
      - 5.4.6组合片段——循环 /270
      - 5.4.7组合片段——中断 /270
      - 5.4.8组合片段——否定 /271
      - 5.4.9组合片段——临界 /272
      - 5.4.10组合片段——弱顺序和严格顺序 /273
      - 5.4.11组合片段——考虑与忽视 /277
      - 5.4.12组合片段——断言 /280
    - 5.5案例——对象交互建模 /282
      - 5.5.1价值 /282
      - 5.5.2最佳实践 /283
      - 5.5.3专家的最佳实践 /284
      - 5.5.4课务系统 /288
      - 5.5.5用例——填写课程报名表 /289
      - 5.5.6子流程——查看课程说明 /296
      - 5.5.7用例——填写课程报名表(续) /300
      - 5.5.8练习——通知已付款 /309
- 第6章包图 /311
  - 6.1管理元素 /312
  - 6.2Visual Studio 2010中的包图 /312
  - 6.3包图的初级概念 /314
    - 6.3.1包 /314
    - 6.3.2特性描述 /319
    - 6.3.3可见性 /323
    - 6.3.4包导入 /326
  - 6.4案例——系统包建模 /332
- 第7章组件图 /338
  - 7.1实体观点 /339
  - 7.2Visual Studio 2010中的组件图 /340
    - 7.2.1连接符 /341
    - 7.2.2泛化关系 /342

7.2.3端口 /347

7.2.4部件与部件程序集 /350

7.3组件图的中级概念 /352

7.3.1组件 /353

7.3.2界面与端口 /356

7.3.3部件与委托 /359

7.3.4部件程序集 /360

7.4案例——系统组件建模 /363

章节摘录

版权页：插图：

# 《Visual Studio 2010和U》

## 编辑推荐

《Visual Studio 2010和UML黄金法则》：以微软新一代开发工具Visual Studio 2010为基础，深入介绍其对UML的支持完整诠释Visual Studio 2010和UML的应用方法，总结二者结合使用的黄金法则从第2章开始，每一章介绍一款UML图，全书通过一个完整的课务系统案例说明构建UML图的参考步骤

## 精彩短评

- 1、冲着书名和介绍买的这本书。耐着性子看了少一半，我一般很少写评论，但这次不得不说：烂！太烂。1.以少充多。363页的内容，仅不合理的版面、插图就可节约50多页不止。2.啰嗦。车轱辘话，翻来翻去的说，越看越疲劳，以为在看“天线宝宝”。3.可读性差。说是适合初中级阅读，的确！初级看了觉得太简单，中级看了不知所云。算了，缺点太多，不说了。唉，作者；唉，出版者，别再浪费大家的金钱和时间了！
- 2、女UML大师的又一好作
- 3、业务模型建模
- 4、内容还成。
- 5、入门书简单有效，能学到如何用vs画uml图，正反向工程开头有提起，实际内容没涉及
- 6、备一本，待用到的时候拿来翻翻参考一下
- 7、还行吧，读完后。就是感觉vs需要更新的功能太多了。
- 8、电脑用书

## 精彩书评

1、介绍vs2010中创建uml的使用，虽然在每章后面都会提出一些实例，但是并没有体现出 uml在实现开发时的用处与对开发过程的作用。介绍vs2010中创建uml的使用，虽然在每章后面都会提出一些实例，但是并没有体现出 uml在实现开发时的用处与对开发过程的作用。介绍vs2010中创建uml的使用，虽然在每章后面都会提出一些实例，但是并没有体现出 uml在实现开发时的用处与对开发过程的作用。介绍vs2010中创建uml的使用，虽然在每章后面都会提出一些实例，但是并没有体现出 uml在实现开发时的用处与对开发过程的作用。介绍vs2010中创建uml的使用，虽然在每章后面都会提出一些实例，但是并没有体现出 uml在实现开发时的用处与对开发过程的作用。

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)