犬夜叉系统开发 犬夜叉模式开发方案

产品名称	犬夜叉系统开发 犬夜叉模式开发方案
公司名称	吴锦涛技术开发团队
价格	.00/个
规格参数	
公司地址	广州市天河区
联系电话	17620729119

产品详情

犬夜叉系统开发，176-2.072-9119呉生，UML有很多种，大体可以分类两类：行为型的图和结构型的图。平时工作中的流程图，只要能把事情清晰的表明，用何种流程图表现形式，其实都无所谓。

类（Class）一般包含3个组成部分。第一个是类名；第二个是属性（attributes）；第三个是该类提供的方法（ 类的性质可以放在第四部分；如果类中含有内部类，则会出现第五个组成部分）。

作为一名产品经理，共有哪些种类的流程图在工作中有可能会遇到或者用到，你是不是应该要了解一二呢？说不定哪天你就需要用到其中一种。

UML活动图

UML状态机图

UML序列图/时序图/顺序图

某一个角色通过多个动作完成某项工作的过程。

行为型的图

说明：作为产品岗，行为型的图我们要着重了解。

举例：把水果放冰箱

活动图中的圆边矩形，表示流程中的活动，多个活动之间的带箭头线条表示活动的先后顺序。

该图只是表现一个正向流程，了解一个新事物，建议从简入手，先去掉所有判断条件，拿生活中常见的生活场景举例，达到融会贯通。

UML状态机图

某个事务状态改变的过程。

举例：一个问题从提出到回答的状态变化

整个过程是问绕着“ 问题 ”这个事务进行的。每一个绿色的框框代表一个当前问题的状态。同样，从简入手，先不考虑复杂的情况，学会再说。

UML序列图/时序图/顺序图

多个角色参与，期间经过多个步骤，最终完成某项工作的过程。

举例：顾客在某APP点个外卖

图中有三个小人，每个小人代表一个角色。角色与角色之间有一条线条连接，表示角色之间如何交互。顾客点外卖，涉及到几个角色，几个过程，如果遇到此情况，可以考虑使用UML序列图。

好处在于能够清晰的表达整个过程所涉及到的角色，以及角色与角色之间的关系，各角色是如何参与到此过程中的。

类图

对象图

构件图

部署图

包图

某一类东西的抽象或者统称。比如：人类。

说明：每一个软件系统都会牵涉到很多人、业务和物品等，这些东西之间可能会有很多关系，发生很多事情。

类图和对象图的区别：

无论是类图还是对象图，其实都是为了方便构思数据库底层的数据表结构该如何设计，表与表之间有什么关系。

对象与类是很类似的，人是一个类，但男人和女人就是人类的实例化，表示具体的对象。在数据库中，有可能就会有一张男人表、女人表；也有可能只有一张叫Person的表。

类图就是任何一个系统、任何一个项目的底层，能帮助我们识别出这些人和事，并理清他们的关系。

类名部分是不能省略的，其他组成部分可以省略。类名书写规范：正体字说明类是可被实例化的，斜体字说明类为抽象类。

属性和方法书写规范：修饰符 [描述信息] 属性、方法名称 [参数] [：返回类型|类型]。

属性和方法之前可附加的可见性修饰符：加号（+）表示public；减号（-）表示private；井号（#）表示protected；省略这些修饰符表示具有package（包）级别的可见性。

如果属性或方法具有下划线，则说明它是静态的。描述信息使用 << 开头，使用 >>
结尾。类的性质是由一个属性、一个赋值方法和一个取值方法组成。书写方式和方法类似。

类的实例化，描述一个具体的东西

说明：需求分析时，其实我们接触到的是一个又一个具体的东西。比如：见到一个个具体的人，一份又一份具体的业务数据等，这些具体的东西其实就是对象。

结构型的图

说明：结构型的图，大部分我觉得知道就好，大部分是开发小伙伴需要精通的东西，我们产品人实在需要用到，请教下开发小伙伴们就好。

不过，如果对技术感兴趣的产品经理，我觉得你可以钻研一二。俗话说，技多不压身嘛！