

Design Wave Magazine 12月号 UML FAQ記事 ミニ講演会

株式会社 オーガス総研
組み込みソリューション部
阿左美 勝

本テキストの一部または全部を著作権法の定める範囲を超え、無断で複写、複製、
転載、テープ化、ファイル化することを禁じます。
UML、Unified Modeling Language は OMG (Object Management Group) の商標です。

FAQ1

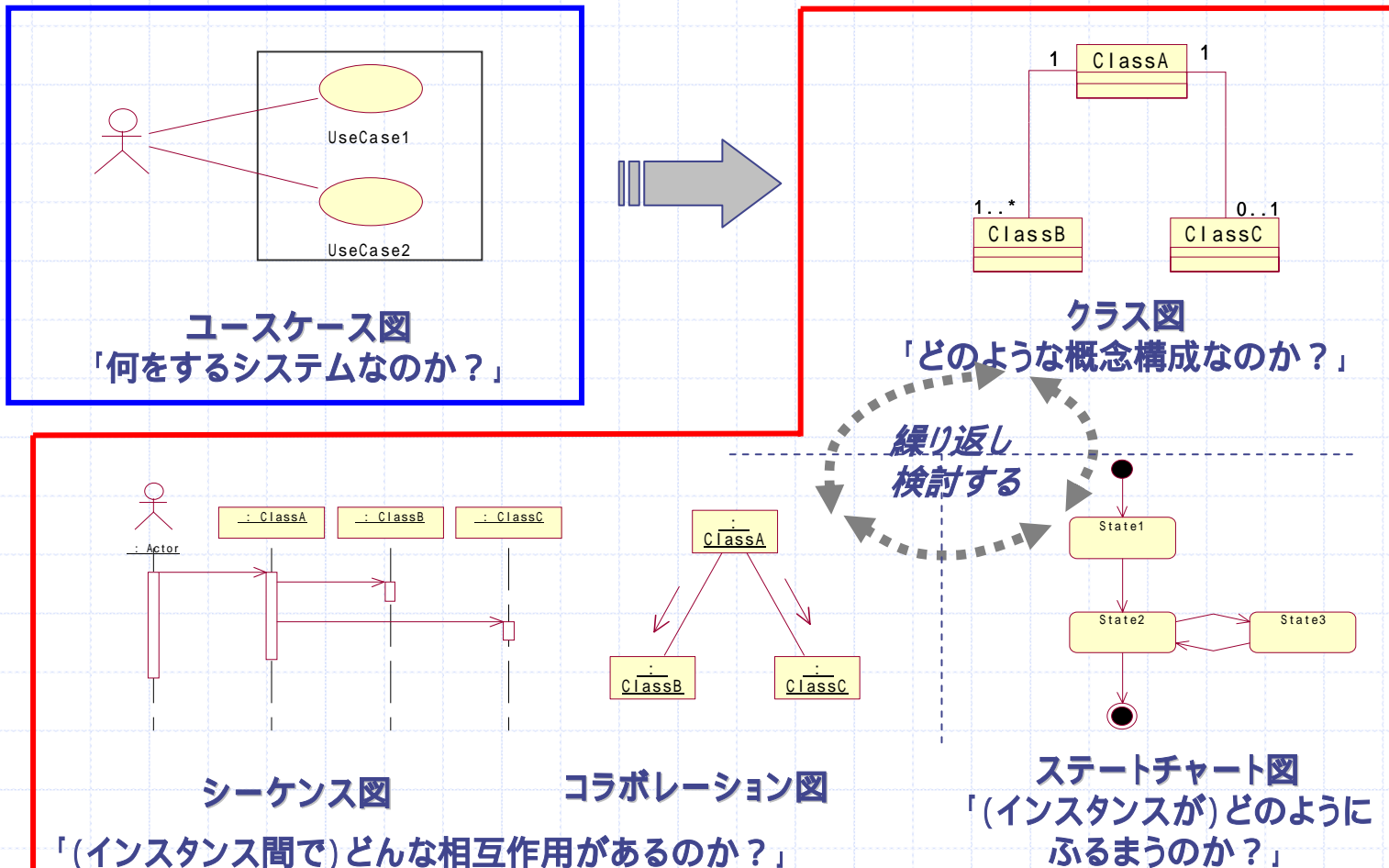
UMLはオブジェクト指向開発を実践していないと使えない？

- ◆ ローカルルールを決めれば使用可能
 - ただし、その用途は限定される
 - それでもUMLを使いたい理由
- ◆ 非オブジェクト指向によるUMLの使用例
 - サブシステム間のやりとりを表現
 - 制御対象のライフサイクルを表現
- ◆ オブジェクト指向の導入について
 - 破綻しないためには

FAQ2

UMLには図がたくさんあるが、全部使う必要はあるの？ いつ、どの図を使うべき？

◆ 開発におけるUMLの使い方



FAQ5

タスクや割り込みなど、組み込みシステム特有の概念をUMLで表現できる？

◆ タスクの表現

- アクティブクラス
- 並列動作するタスクはシーケンス図にくふうする

◆ 割り込みの表現

- 割り込みハンドラをクラスとして記述する
- 割り込みからの起動も表現可能

◆ 異常処理の戦略

- 正常処理と異常処理の切り分け
- 制御フロー戦略

FAQ6

今からUMLを始めるのだが、UML 2.0を学ぶべき？

◆ UML2.0での変更の概要

■ 表現能力の強化

- ◆ UML1.Xより詳細にモデルで表現できる
 - Ex. シーケンス図 (分岐、ループなどを表現・複数の図の階層化)
- ◆ メタモデル(UMLを定義するモデル)の厳密化
 - ツール間での情報のやりとり
 - コードの自動生成

◆ UMLを始めるにあたって

- これから始める場合には、UML1.Xで十分
 - ◆ ソフトウェアの基本的な側面(構造、ふるまい、機能など)は、UML1.Xでも表現可能
 - ◆ UML2.0をサポートするツールは少ない
 - ◆ マスターするのが容易
- UML1.Xにおいて不便を感じる部分(ノートで書いている部分など)から、UML2.0の導入をお勧めする