

# LABORATORIUM

## Modelowanie procesów biznesowych w języku UML

Laboratorium 5: Modelowanie stanów.

*Prowadzący laboratorium:  
mgr inż. Przemysław Seliga*

*Warszawa 11.05.2013*

## Czym będziemy się zajmować?

---

- |  |           |
|--|-----------|
| <b>(1)</b> Wprowadzenie do modelowania w UML | (10 pkt.) |
| <b>(2)</b> Modelowanie przypadków użycia     | (10 pkt.) |
| <b>(3)</b> Modelowanie aktywności            | (15 pkt.) |
| <b>(4)</b> Klasy i obiekty w UML             | (15 pkt.) |
| <b>(5)</b> Modelowanie stanów                | (10 pkt.) |
| <b>(6)</b> Optymalizacja procesu             | (5 pkt.)  |
| <b>(7) (8)</b> Prezentacja projektu          | (19 pkt.) |

## Modelowanie stanów

---

Poza modelowaniem samych obiektów (diagram klas) możliwe jest modelowanie stanów, w których mogą znajdować się obiekty przetwarzane w systemie.

Maszyna stanowa to zachowanie określające sekwencje stanów, przez które przechodzi obiekt w odpowiedzi na zdarzenia zachodzące w czasie swojego cyklu życia wraz z ich reakcjami na te zdarzenia.

Maszyna stanowa obiektu jest w języku UML dokumentowana poprzez diagram maszyny stanowej.

Diagram maszyny stanowej to graficzne odzwierciedlenie dyskretnego, skokowego zachowania skończonych systemów stan-przejsćie.

## Elementy diagramu maszyny stanowej

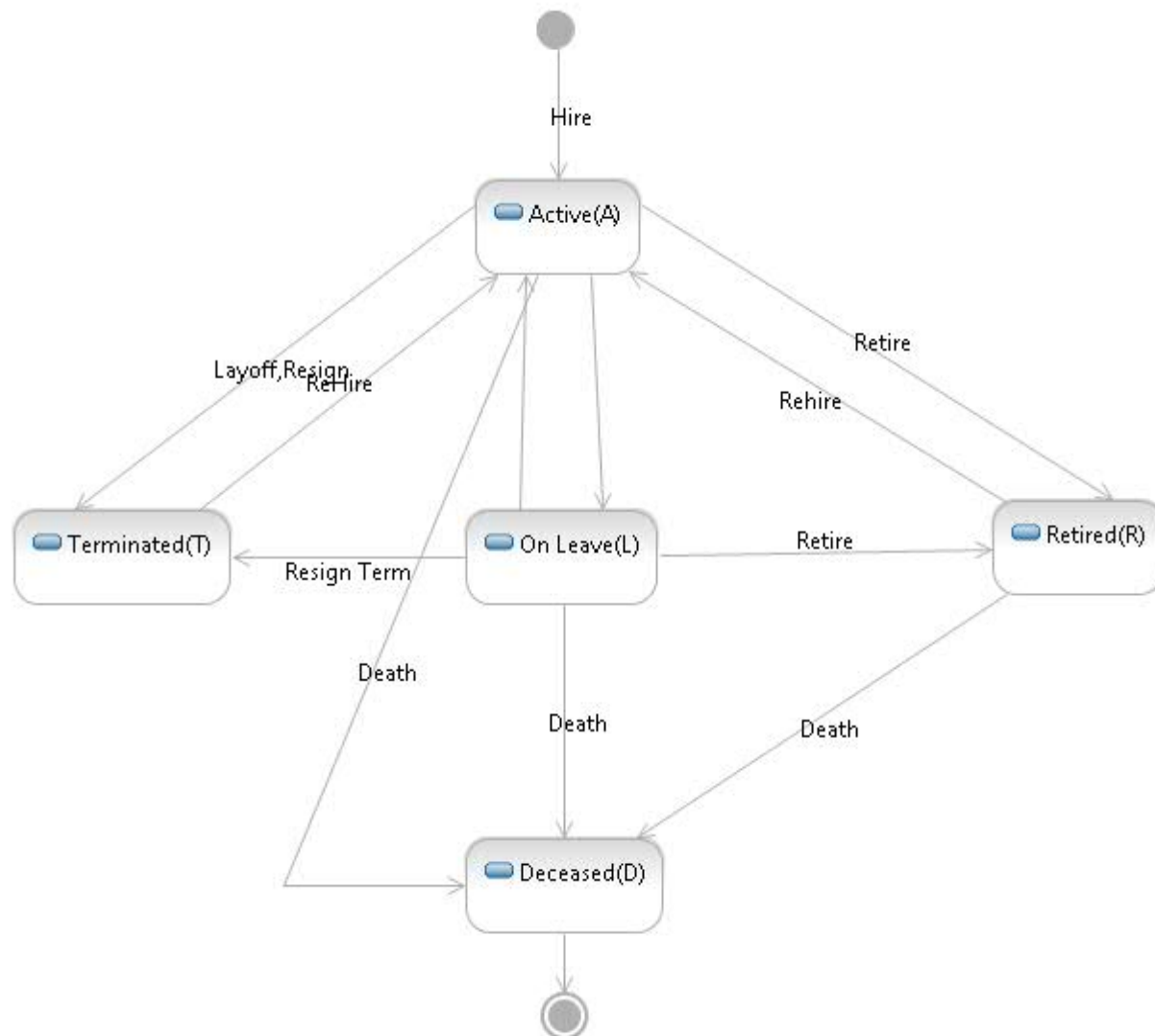
---

W diagramie maszyny stanowej występują następujące elementy :

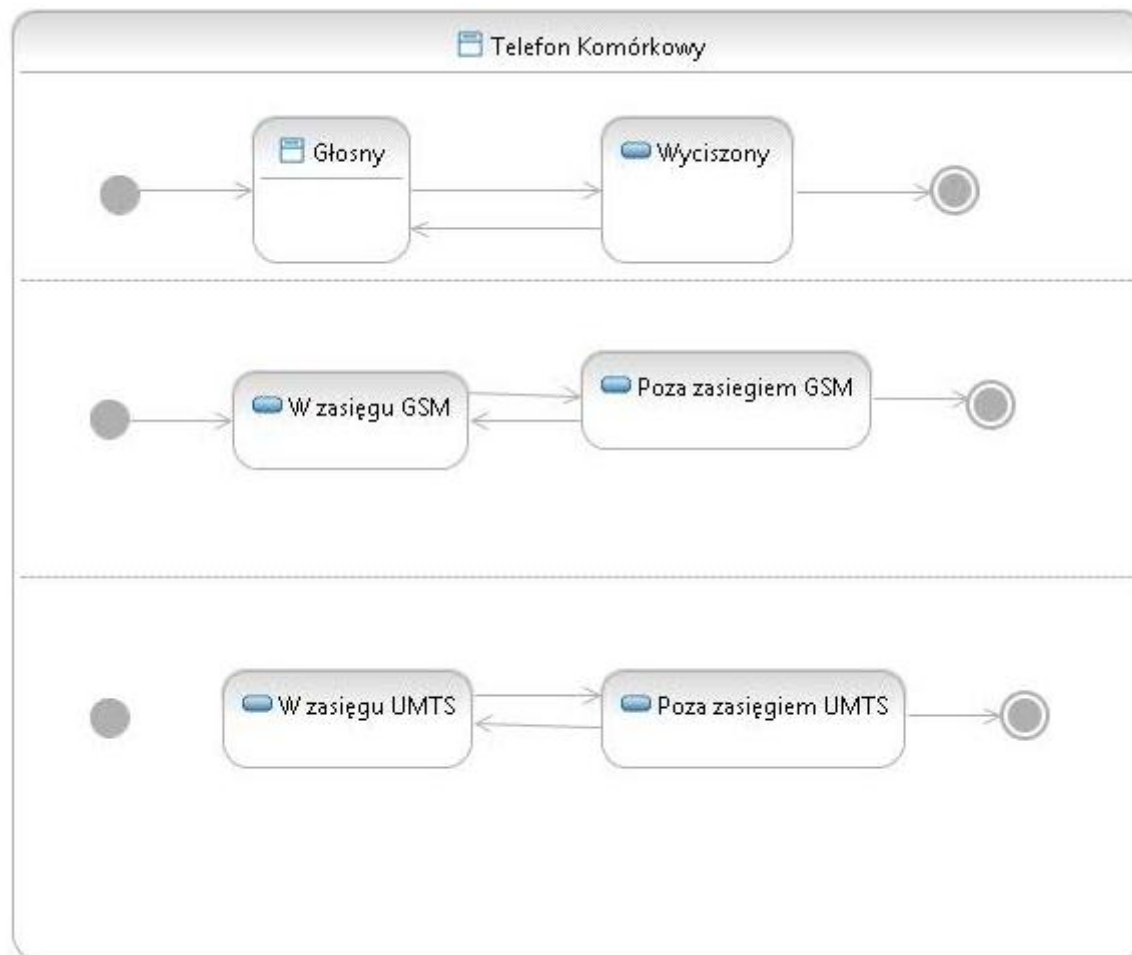
- Stan początkowy
- Stan końcowy
- Stan
- Przejście

# Diagram stanów

Employee



# Stany równoległe – ortogonalne



## Zadanie na dziś (10 pkt.)

---

Opracować diagram stanów dla jednego z obiektów.

**Diagram powinien zawierać :**

- Min. 5 stanów
- Przejścia w obu kierunkach
- Nazwy przejść

**Kryteria oceny diagramu :**

- Poprawność merytoryczna i kompletność

## Zadanie na dziś (10 pkt.)

---

Proszę o przesłanie pliku z opisem diagramem przed następnymi zajęciami (25 Maj 8.15) na adres [seligap@wit.edu.pl](mailto:seligap@wit.edu.pl) i [bobrowsm@wit.edu.pl](mailto:bobrowsm@wit.edu.pl).

Tytuł maila : UML5\_Imie\_Nazwisko



