UMLとRational Roseによる オブジェクト指向分析・設計

Object-Oriented Analysis and Design with UML and Rational Rose

Romi Satria Wahono

Department of Information and Computer Sciences
Graduate School of Science and Engineering
Saitama University

序論

Introduction

- ✓ モデリングとは
- ✓ 成功のトライアングル
- ✓ 表記法の役割

モデリングとは

- モデリングとは、実世界の概念について構築されたモデルを使用して問題を考える方法である。
- モデリングによって、システムに対する要求事項の理解が深まり、設計が整理され、システムの保守がが容易になる。
- モデルとは、抽象化の産物であり、本質でない詳細を隠することにより複雑な問題や構造の本質的部分を表現し、問題の理解を容易にしたものである。

成功のトライアングル



表記法(プロセスを伝達すること)、プロセス(使い方)、ツール(作業の成果物を文書化すること)の三つの面が必要になる。

表記法の役割

- コードそのものからは、自明でない、あるいは推 測できない決定を伝達する言語として役割を果 たす。
- 言語や実装上のあらゆる重要な決定内容を表現 するのに十分なセマンティックスを提供する。
- 人間が論理的に考えたり、ツールによって扱うのに十分な具体的な形式を提供する。

UMLとは

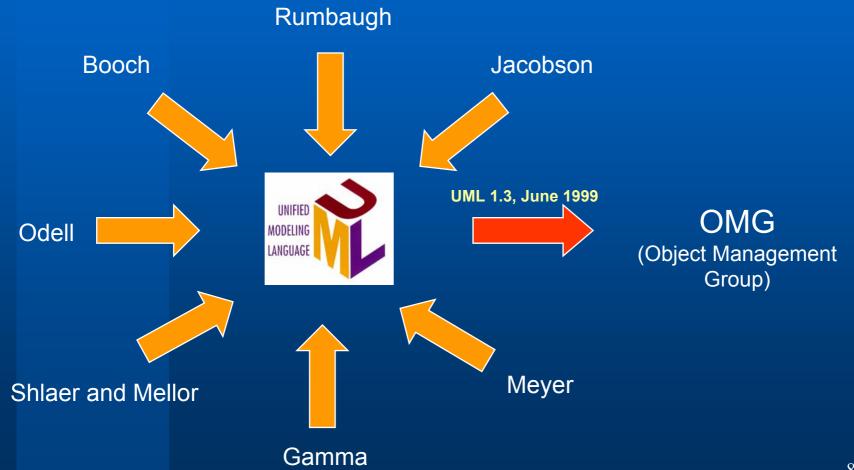
What is the UML

- ✓ UMLの歴史
- ✓ UMLとは
- ✓ UMLを提供しているOODツール

UMLの歴史 -1-

- 1990年に入って、さまざまな種類の方法論がそれぞれの独自の表記法とともにに、OMT法、Booch法、OOSE法など登場した。 方法論戦争 (Method Wars)
- それぞれの方法論は収束し始めましたが、まだ 方法論ごとに独自の表記法が使われていた。
- 表記法に関してていえば、方法論戦争は統一モデリング言語(UML)の採択とともに終わりを告げた。

UMLの歴史 -2-



UMLとは

- UMLは開発中のオブジェクト指向システムの成果物を定義し、視覚化し、文書化するために用いられる言語である。
- UMLは前のスライドに示すように、Booch法、 OMT法、Objectory法の表記法の統一したもの であり、その他のさまざまな方法論から最善の概 念を採用している方法論である。
- UMLは分析及び設計の成果物であるセマン ティックモデル、構文的な表記、図を標準化する ための試みである。

UMLを提供しているOODツール

- Rational Rose (www.rational.com)
- Together (www.togethersoft.com)
- Object Domain (www.objectdomain.com)
- Jvision (www.object-insight.com)
- Objecteering (www.objecteering.com)
- MagicDraw (www.nomagic.com/magicdrawuml)
- Visual Object Modeller (www.visualobject.com)
- ・など

Rational Roseによる オブジェクト指向分析・設計

- ✓ 開発の工程
- ✓ プロジェクトの定義と問題記述
- ✓ ユースケースモデルの作成
- ✓ クラスの識別
- ✓ 関係の識別
- ✓ 振る舞いと属性の追加
- ✓ 継承の識別
- ✓ システムアーキテクチャーの設計

開発の工程

プロジェクトの定義と問題記述

ユースケースモデルの作成

クラスの識別

関係の識別

振る舞いと属性の追加

継承の識別

システムアーキテクチャーの設計

プロジェクトの定義と問題記述

プロジェクトの定義と問題記述

- プロジェクトを開始する前に、新しいシステムについてアイデア「システムの要求事項や形式」を持たなければならない。
- 解決すべき問題を、チーム内や顧客との間で文書化し、話し合う。仮説が提示されると、概念を立証するためのプロトタイプ技法を使って、それらの仮説を立証したり、却下したりする。
- このフェースのアウトプットは、外部インタフェースの洗い出し、初期のリスク評価、及び一連のシステム要求である。

問題記述の例:

大学コース履修登録 -1-

- 各学期の始めに、学生はその学期に必要なコース科目のリストを記載したコースカタログを請求できる。それには、それぞれのコースについての情報(教授、学部、前提科目など)が含まれており、学生はその情報に基づいてコースを決定できる。
- 新しいシステムを使って、学生は次の学期の4つのコース科目を選択できる。さらに、各学生はコース科目が満員のとき、または中止されたときに備える代替コース科目を2つ指定する。コースの受講人数は10人未満3人以上である。希望する学生が3人に満たないコース科目は中止となる。学生の登録処理が完了すると、登録システムは支払請求システムに情報を送り、学生にその学期の学費を請求できるようにする。

問題記述の例:

大学コース履修登録 -2-

- 教授がオンラインシステムにアクセスして、担当する予定のコースを指定したり、自分のコース科目にどの学生が申し込んでいるかを確認できなければならない。
- 各学期には、学生がそのスケジュールを変更できる期間がある。その期間中は、学生がシステムにアクセスして、コースの追加または削除ができなければならない。

ユースケースモデルの作成

ユースケースモデル

- 開発中のシステムの振る舞い、システムがどのような機能を提供しなければならないかは、ユースケースモデルに記述する。
- ユースケースモデルはシステムが提供する機能 (ユースケース)、システム外界(アクター)、及び ユースケースとアクターとの関係を明らかにする (ユースケース図)。

アクター

- アクターはシステムの一部ではなくて、システム とやり取りしなければならない人や物を表す。
- アクターは問題記述の中や顧客及び領域の専門家との対話によって発見される。
- アクターのUML表記法:



アクターの識別(質問型識別)

- 特定の要求に利害関係を持つのは誰か
- システムは組織内のどこで使われるのか
- システムを使うことによって恩恵を受けるのは誰か
- システムにこの情報を供給し、この情報を使い、この情報 を削除するのはだれか
- システムをサポートし、保守するのは誰か
- システムは外部のシステム資源を使うか
- 1人の人間がさまざまな役割を担うか
- 複数の人間が同じ役割を担うのか
- システムは従来のシステムとやり取りするのか

ユースケース

- ユースケースはアクターとシステムとの間の対話をモデル化する。システムが提供する機能、システムによってアクターに提供されるサービスを表現する。
- ユースケースとは、システムによって実現される一連の 処理であり、かつその処理結果として特定のアクターに 対して「明確利用価値」(Measurable Value)が生み出す ような処理を表す。(正式な定義)
- ユースケースのUML記法:



ユースケースの識別(質問型識別)

- 各アクターの仕事は何か
- システム内の情報の作成、格納、変更、削除、読み出しを 行うアクターが存在するか
- どのユースケースが、この情報の作成、格納、変更、削除、 読み出しを行うか
- 突然の外部的な変化をシステムに知らされる必要があるアクターが存在する。
- システム内の特定のできごとについて、通知を受ける必要 のあるアクターが存在するか
- どのユースケースがシステムをサポート及び保守するのか
- 機能的な要求をすべて、これらのユースケースによって実現できるか。

22

ユースケースの関係 -1-

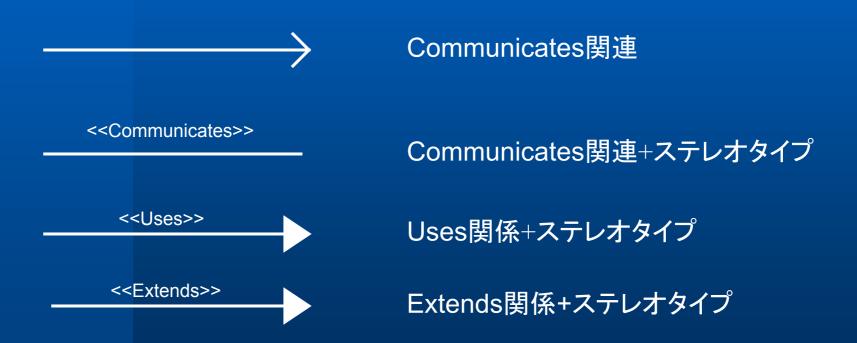
- アクターとユースケースとの間には、関連が存在することがある。この関係は、アクターとユースケースとの間のコミュニケーションを表すことであるから、しばしばcommunicates関連と呼ばれている。
- ユースケースの間の関係には、使用(uses)と拡張 (extends)の2種類がある。
- 複数のユースケースが同じ機能の部分を共有することがある場合、共通機能を必要とするすべてのユースケースで定義するのではなく、独立した新しいユースケースに分割定義する。
- 使用(uses)関係は、この新しいユースケースとその機能 を使うほかのユースケースとの間に使用される。

ユースケースの関係 -2-

- 拡張(extends)関係は次のものを示すために使われる。
 - 選択的な振る舞い
 - アラームを鳴らすような、特定の状況下でのみ実行される振る舞い
 - アクターの選択に基づいて実行される可能性のある 各種のフロー
- UMLにはステレオタイプと呼ばれる概念がある。ステレオタイプによって、基本のモデリング要素を拡張して新しい要素を作ることができる。
- ステレオタイプ名は二重の不等号記号(<<>>)で囲んで、 関係直線に沿って配置する。

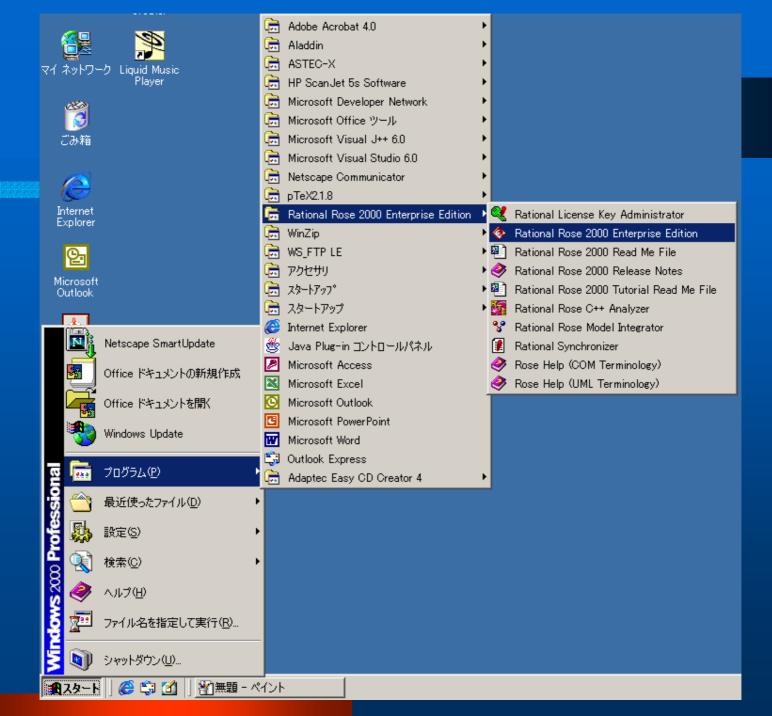
ユースケースの関係 -3-

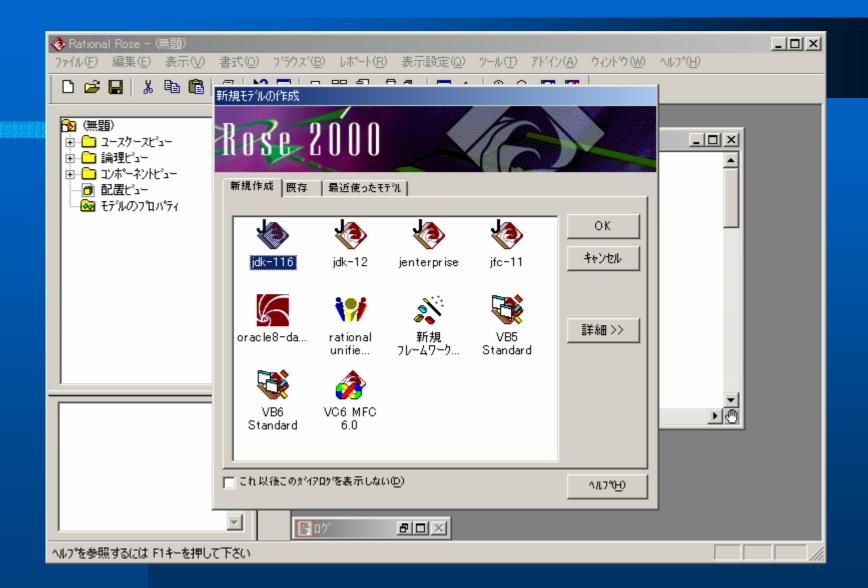
●ユースケースの関係の表記



大学コース履修登録: Rose 入門

- まず、Rational Rose 2000というソフトウェアを起動 する。(NIMA1とNIMA9)
- 起動ときに[フレームワーク]ダイアログボックスが表示される。このダイアログボックスからは、アイテムを既に定義してあるモデルをロードできるため、すべてのアイテムを一から設計し直すのではなく、それぞれのシステム固有の部分だけに集中することが可能になる。
- フレームワークとは別に、Rational RoseのGUIでは、 4種類のウインドウを使用して、モデル内のアイテム の表示、作成、変更、操作、定義などを実行できる。





ツールボックス 図のウインドウ 🧇 Rational Rose - 大学コース履修登録3 ステム.mdl N? 🔲 品 比 割 号 🕒 🗗 👉 🦪 🖾 🖾 Ŗ <mark>屋</mark>がス図:論理ビュ− / Main ▶ 大学コース履修登録システム 🚊 🗀 ユースケースピュー ABC 🔁 Main **E** 玉 関連 ツールバ 🖪 Main 🔁 関連 -0 | 🚊 - 🧰 コンポペーネントビュー -- 🗃 Main 配置ビュー 🔍 パッケーシ゛仕様: ユースケースビュー ? X ♣ モデルのフロハディ 基本 詳細 | ファイル | C++ 名前(N) ユースケースピュー 上位いル ステレオタイプ(S): 4 ブラウザ 定義(D): キャンセル 適用(ブラウズ(B) ▼ OK -^ルフ*(<u>H</u>) 麗ロゲ ^ルプを参照するには F1キーを押して下さい 29

定義ウインドウ

ログウインドウ

仕様ウインドウ

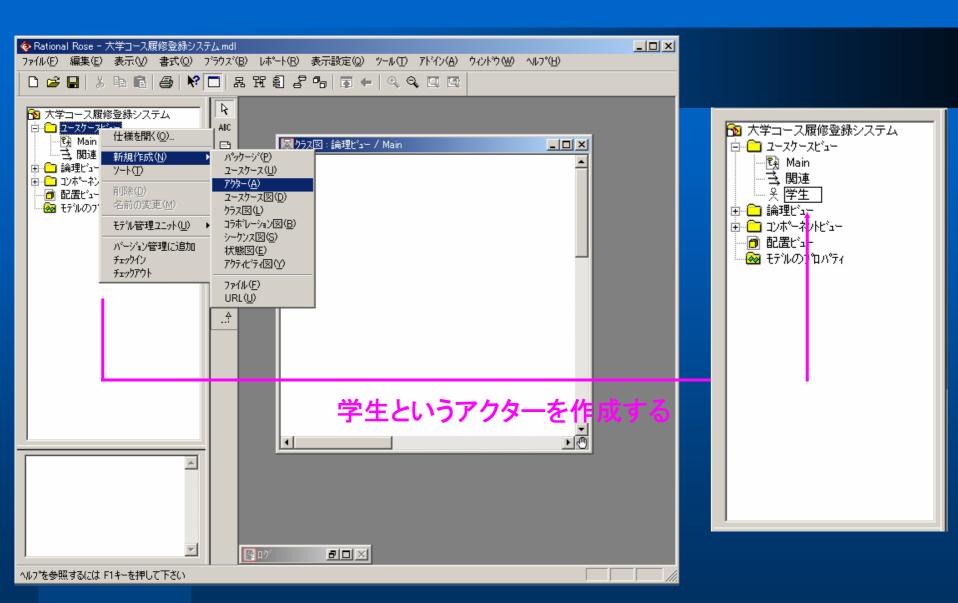
大学コース履修登録: アクターの識別

- 学生は履修コースを登録したい
- 教授は教えるコースを選択したい
- 教務はカリキュラムを作成し、その学期のカタログを生成しなければならない
- 教務はコース、教授、及び学生に関するあらゆる情報 を保守しなければならない
- 支払システムは、このシステムから支払請求情報を受け取らなければならない

提出された質問への答えに基づいて、学生(Student)、教授(Professor)、教務(Registrar)、支払請求システム(Billing System)の各アクターが識別された。

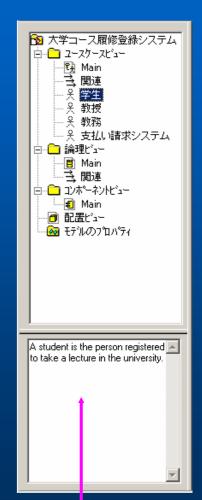
大学コース履修登録: アクターの作成

- 1. ブラウスの[ユースケースビュー]パッケージを 右クリックして、ショートカットメニューを表示す る。
- 2. [新規作成]をポイントし、[アクター]をクリックする。"NewClass"という名前の新しいアクターが ブラウズに配置される。
- 3. NewClassアクターが選択されたままの状態で、 適当なアクター名を入力する。



大学コース履修登録:アクター定義の作成

- 1. 定義ウインドウが表示されていない場合、[表示]メニューの[アイテムの定義]をクリックして、定義ウインドウを開く。
- ブラウズでアクターをクリックして選択する。
- 3. 定義ウインドウにカーソルを移動し、定義を入力する。



大学コース履修登録: ユースケースの識別 1

- 学生(Student)アクターは、コースを登録するためのシステムを使う必要がある
- コース選択処理が完了したら、支払請求システム(Billing System)に支払請求情報が送られなければならない
- 教授(Professor)アクターは、ある学期に相当するコース を選択するためにシステムを使う必要があり、コース登録 簿をシステムから受け取ることができなければならない
- 教務(Registrar)は、ある学期にコースカタログの生成と、 システムが必要とする、カリキュラム、学生及び教授についての全情報の保守に責任を負う

大学コース履修登録: ユースケースの識別 2

前のスライドのニーズに基づいて、次のユースケースが識別された。

- コースに登録する
- 相当するコースを選択する
- コース登録簿を請求する
- コース情報を保守する
- 教授情報を保守する Information)
- 学生情報を保守する
- コースカタログを作成する

(Register for Courses)

(Select Courses to Teach)

(Request Course Roaster)

(Maintain Course Information)

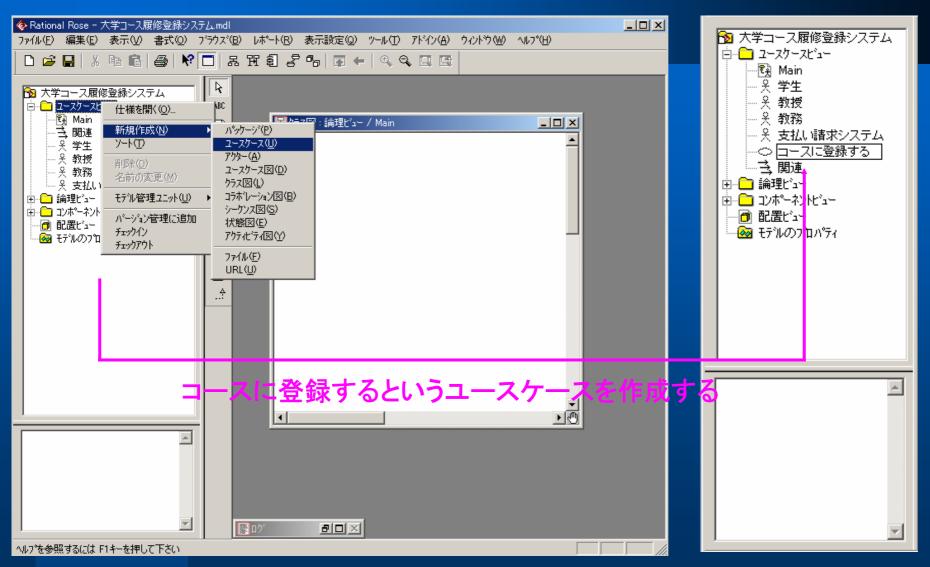
(Maintain Professor

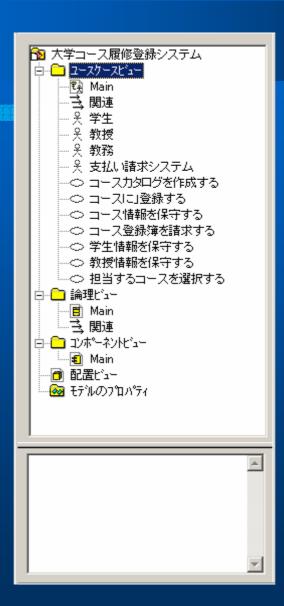
(Maintain Student Information)

(Create Course Catalog)

ユースケースモデルの例: 大学コース履修登録: ユースケースの作成

- 1. ブラウズで[ユースケースビュー]を右クリックして、ショートカットメニューを表示する。
- 2. [新規作成]をポイントし、[ユースケース]をクリックする。名前のない、新しいユースケースがブラウズに配置される。
- 3. ユースケースが選択されたままの状態で、希望するユースケース名を入力する。





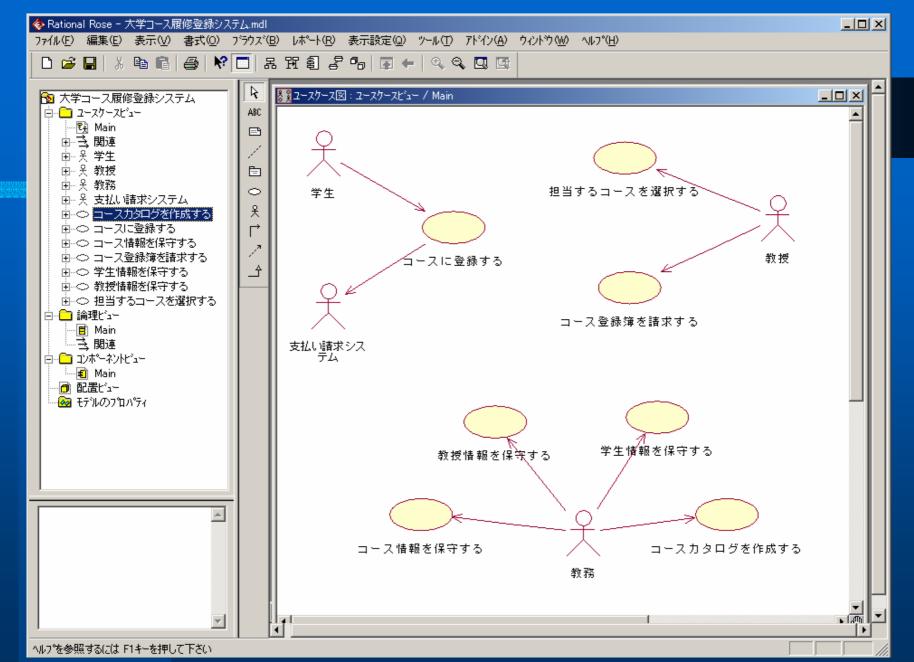
ユースケースモデルの例: 大学コース履修登録: メインユースケース図の作成

- 1. ブラウズで[ユースケースビュー]のメイン (Main)図をクリックして、図を開く。
- 2. ブラウズでアクターを選択して、図上にドラック する。
- 3. 図に必要なアクターごとに、手順2を繰り返す。
- 4. ブラウズでユースケースをクリックして選択し、 図上にドラックする。
- 5. 図に必要なユースケースごとに、手順4を繰り 返す。

ユースケースモデルの例:

大学コース履修登録:Communicates関連の作成

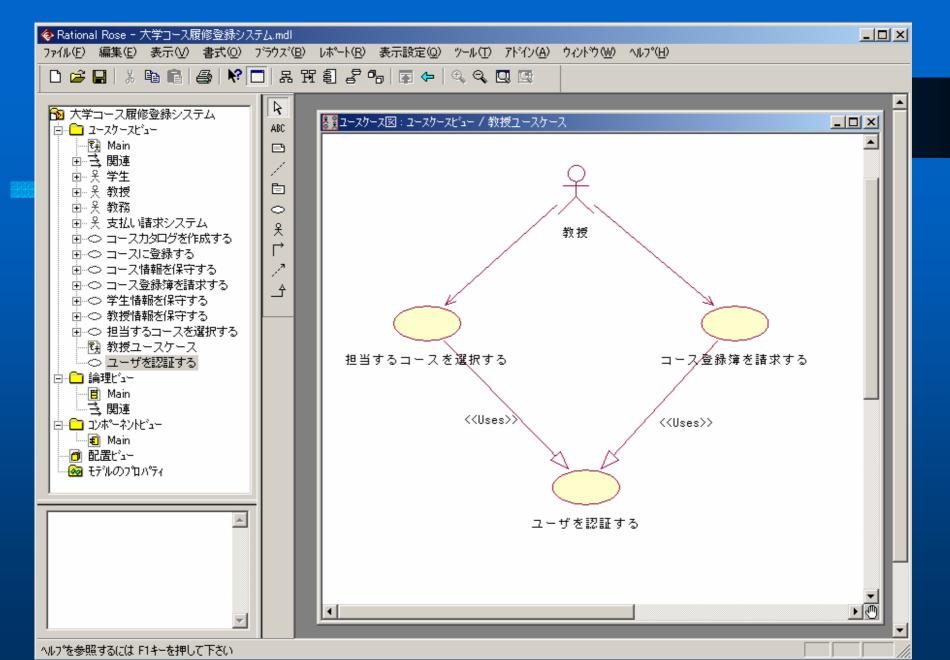
- 1. 図のツールバーにある[関連]アイコンまたは[単方向の関連]アイコンをクリックして選択する。
- 2. コミュニケーションを起動するアクターをクリックし、所望のユースケースに向かって関連直線をドラックする。



ユースケースモデルの例:

大学コース履修登録: ユースケース図の追加作成

- 1. ブラウズで[ユースケースビュー]を右クリックして、ショートカットメニューを表示する。
- 2. [新規作成]をポイントし、[ユースケース図]をクリックする。
- 3. ユースケース図が選択されている間に、ユース ケース図の名前を入力する。
- 4. 図を開き、必要に応じて、アクター、ユースケース、及びやり取りを図に追加する。



ユースケースモデルの例: 大学コース履修登録:ステレオタイプの追加

- 1. 直線関連をダブルクリックして、仕様を表示する。
- 2. ステレオタイプを含む場合は、[ステレオタイプ]ボックスに"Communicates"と入力する。Communicatesステレオタイプが既に作成されている場合は、[ステレオタイプ]ボックスの矢印のクリックしてドロップダウンメニューを表示し、[Communicates]を選択する。
- 3. [OK]をクリックして、仕様を閉じる。
- 4. 関連直線を右クリックして、ショートカットメニューを表示 する。
- 5. [ステレオタイプを表示]をクリックする。

ユースケースモデルの例: 大学コース履修登録:使用(Uses)の作成

- 1. ツールバーの[汎化]アイコンをクリックして選択する。
- 2. 使用する側のユースケースをクリックし、使用される側の ユースケースに[汎化]アイコンをドラックする。
- 3. 汎化矢印をダブルクリックして、仕様を表示する。
- 4. 仕様関係を始めてさくせいする場合、[ステレオタイプ]ボックスに"Uses"と入力する。Usesステレオタイプが既に作成されている場合、[ステレオタイプ]ボックスの矢印をクリックしてドロップダウンメニューを表示する。
- 5. [OK]をクリックして、仕様を閉じる。
- 6. 汎化矢印を右クリックして、ショートカットメニューを表示する。
- 7. [ステレオタイプを表示]をクリックする。

ユースケースモデルの例: 大学コース履修登録:拡張(Extends)の作成

- 1. ツールバーの[汎化]アイコンをクリックし、選択する。
- 2. 拡張される機能を含むユースケースをクリックし、基本となるユースケースに[汎化]アイコンをドラックする。
- 3. 汎化矢印をダブルクリックして、仕様を表示する。
- 4. 拡張関係を初めて作成する場合、[ステレオタイプ]ボックスに"Extends"と入力する。Extendsステレオタイプが既に作成されている場合、[ステレオタイプ]ボックスの矢印をクリックしてドロップダウンメニューを表示し、[Extends]を選択する。
- 5. [OK]をクリックして、仕様を閉じる。
- 6. 汎化矢印を右クリックして、ショートカットメニューを表示する。
- 7. [ステレオタイプを表示]をクリックする。

クラスの識別

オブジェクトとクラスとは

- オブジェクトとは、実世界または概念上存在するもの、明確な境界と適用目的を持った概念、抽象概念、または物体のことである。
- クラスとは、共通の特性(属性)、共通の振る舞い(操作)、他のオブジェクトとの共通の関係及び共通のセマンティックを持ったオブジェクト群を表したものである。
- クラスのUML表記法:



クラスとステレオタイプ

- ステレオタイプによって、基本のモデリング要素を拡張して新しい要素を作ることができる。
- クラスはユースケース図と同様にステレオタイプを持つことができる。
- 一般なくラスのステレオタイプは、エンティティ(entity)、バウンダリ(boundary)、コントロール(control)がある。
- クラスのステレオタイプは二重の不等号記号(<<>>)で 囲んでクラス名の下に表す。



クラスの識別

- クラスを発見あるいは識別するための「虎の巻」 は存在しない。Grady Boochも「骨が折れる作業 よ!」といったことが知られている。
- Rational Roseは、クラスを発見するため Rational Objectoryプロセスを推薦している。
- Rational Objectoryプロセスでは、バウンダリ、コントロール、及びエンティティの各クラスを探すことによって、開発中にシステムのクラスを発見あるいは識別することを提唱している。

クラスの識別: エンティティクラス

- エンティティクラスは、一般に長い間存続する情報とそれ に関連する振る舞いをモデル化する。
- エンティティクラスは、一般何らかの責務を果たすために システムに必要となるクラスである。
- 最初のステップは、明らかにされたユースケースのイベントフローに定義された責務(つまり、システムが何をしなければならないか)を検証することである。その責務を記述するために使われる名詞または名詞句を候補にするというやり方はたたき台として有効なことがある。
- しかし、名詞のリストには、問題領域とは無関係の名詞、 単なる言語表現に過ぎない名詞、冗長な名詞、クラス構造の記述である名詞などが含まれることがあるため、それらを取り捨て選択しなければならない。

クラスの識別: バウンダリクラス

- バウンダリクラスは、システムの外部とシステムの内部との間のやり取りを処理し、ユーザまたは別のシステムへのインタフェイス(アクターへのインタフェイス)を提供する。
- バウンダリクラスは、システムのインタフェイスを モデル化するために使われる。
- バウンダリクラスを発見するためには、物理的なアクターとシナリオの組のそれぞれを検証する。

クラスの識別: コントロールクラス

- コントロールクラスは、1つまたは複数のユース ケースに特有な順序付けられた振る舞いをモデ ル化する。
- コントロールクラスは、ユースケースに定義された振る舞いを実現するために必要なイベントの制御を行う。
- コントロールクラスは、ユースケースを「駆動」したり、実行したりするものと考えられる。

パッケージ

- 大半のシステムは、多数のクラスから構成されているため、使いやすさ、保守性、再利用性を高めるために、クラスを分類整理するメカニズムが必要である。そのメカニズムは、パッケージと言われている。
- モデル論理ビューにおけるパッケージは、互いに関係する下位にのパッケージやクラスを集めたものである。クラスをパッケージにまとめることにより、モデルをより高いレベル視点から見ることができる。
- UMLでは、パッケージはフォルダーとして実現されている。 パッケージのUML表記法は: ■

大学コース履修登録: バウンダリクラスの発見

- ユースケースでは、教授アクターとだけやりとる。
- ユースケースでは、教授が選択を修正、削除、 確認、および印刷できることが述べている。
- ユースケースで述べられているような、教授が利用できる全てのオプションを含むクラスが、この必要を満たすために作成される。
- よって、教授用コースオプション

 (ProfessorCourseOptions)、コース科目追加
 (AddACourseOption)の2つのバウンダリクラスを識別できる。

大学コース履修登録: エンティティクラスの発見

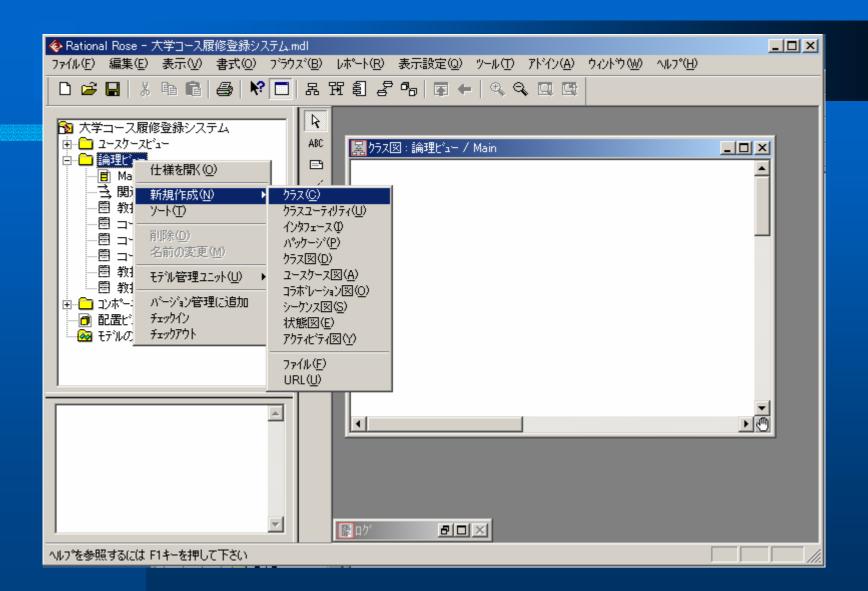
- このシナリオは、コース、コース科目、及び教授の割り当てを扱う。
- コース(Course)、コース科目(CourseOffering)、 および教授情報(ProfessorInformation)の3つ のエンティティクラスを識別できる。

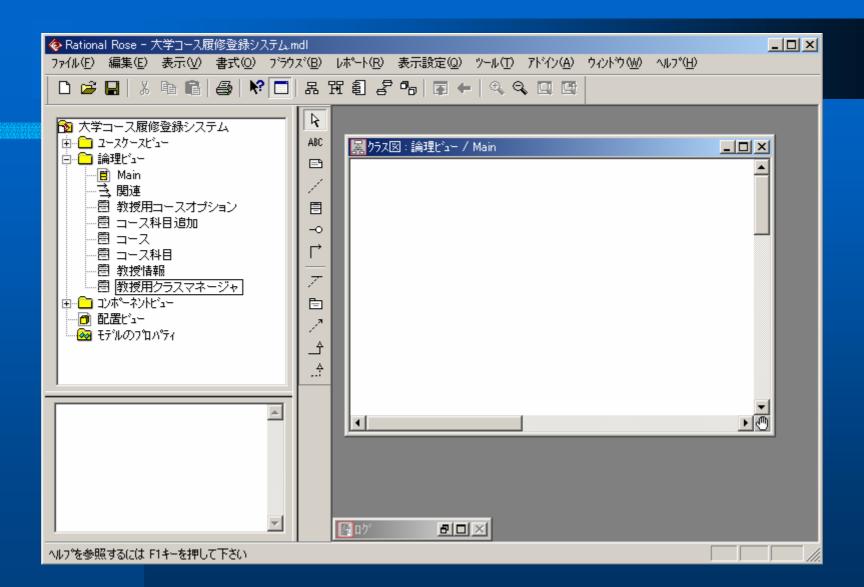
大学コース履修登録: コントロールクラスの発見

教授用コースマネージャ (ProfessorCourseManager)1つのコントロール クラスを識別できる。

大学コース履修登録: クラスの作成

- 1. ブラウズで、[論理ビュー]を右クリックして選択する。
- 2. [新規作成]をポイントし、[クラス]をクリックする。 "NewClass"という名前のクラスがブラウズに 配置される。
- 3. 新しいクラスが選択されている状態で、クラス の名前を入力する。



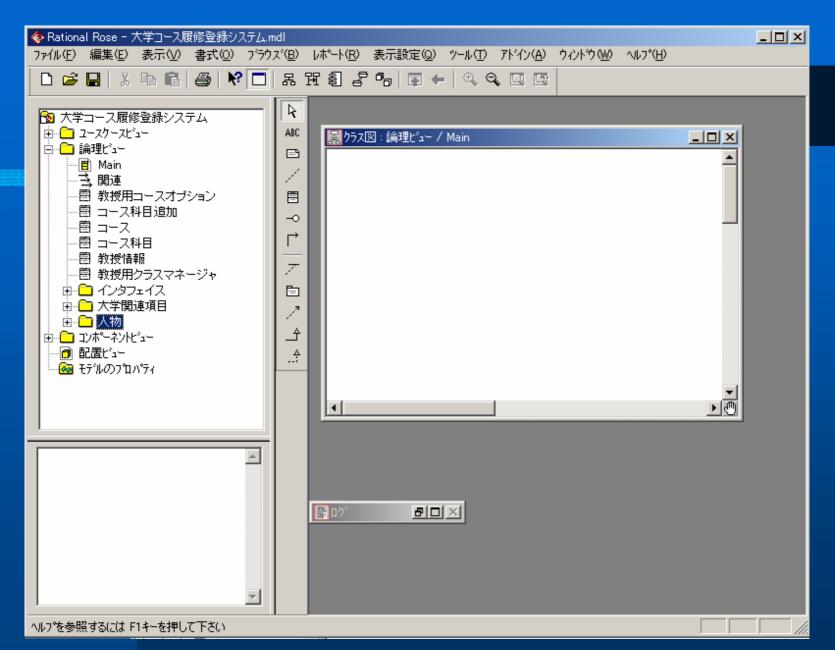


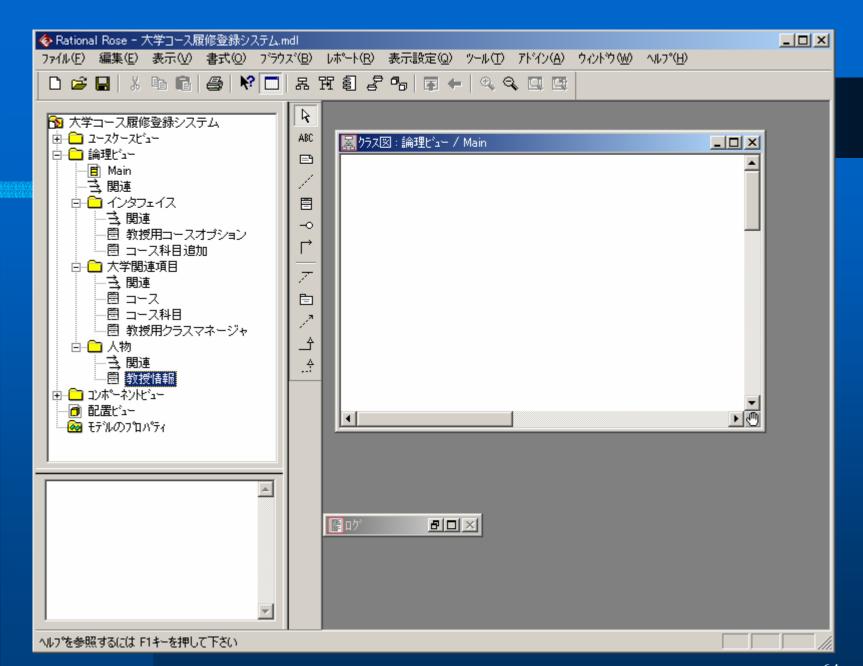
大学コース履修登録: パッケージの識別

- 大学に特有の要素、人物についての情報を含む もの、アクターへのインタフェイスとなるもの、とい う3つの論理グループに分類される。
- すなわち、インタフェイス(Interfaces)、大学関連項目(UniversityArtifact)、人物(People)という2つのパッケージを識別できる。

大学コース履修登録: パッケージの作成

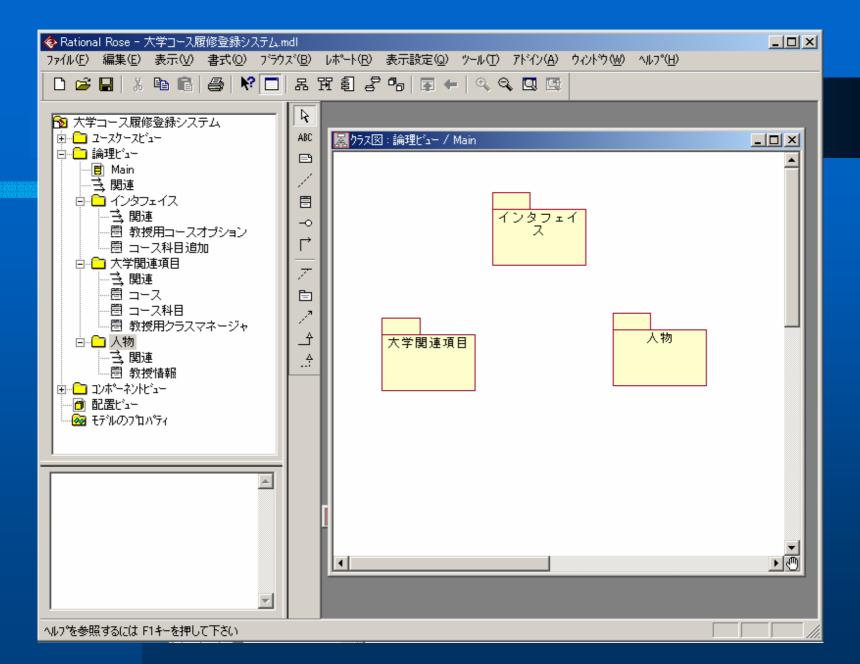
- 1. ブラウズで[論理ビュー]を右クリックして選択する。
- 2. [新規作成]をポイントし、[パッケージ]をクリック する。
- 3. パッケージが選択されたままの状態で、パッケージの名前を入力する。





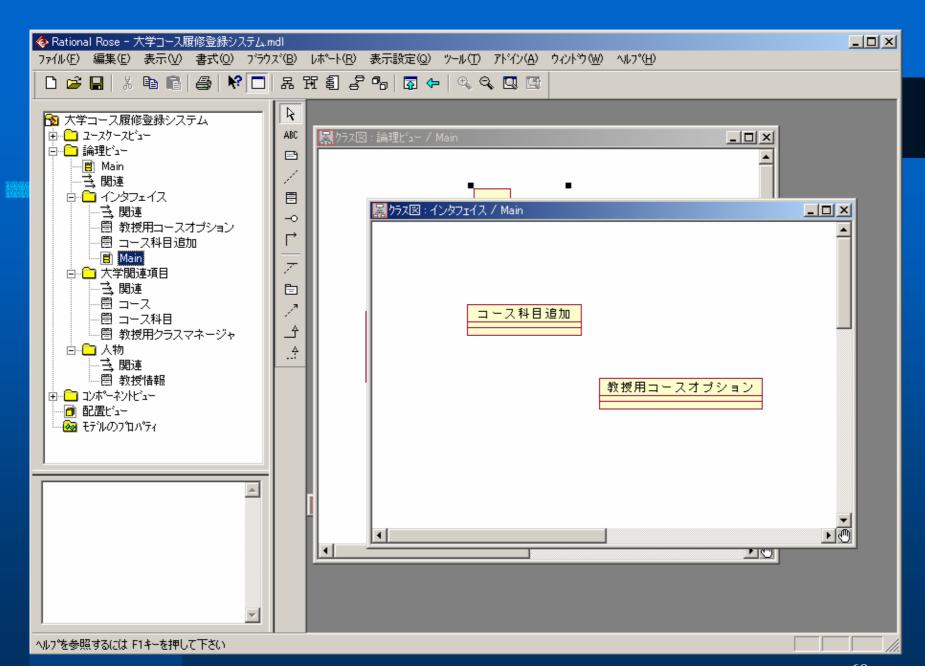
大学コース履修登録:メインクラス図にパッケージの追加

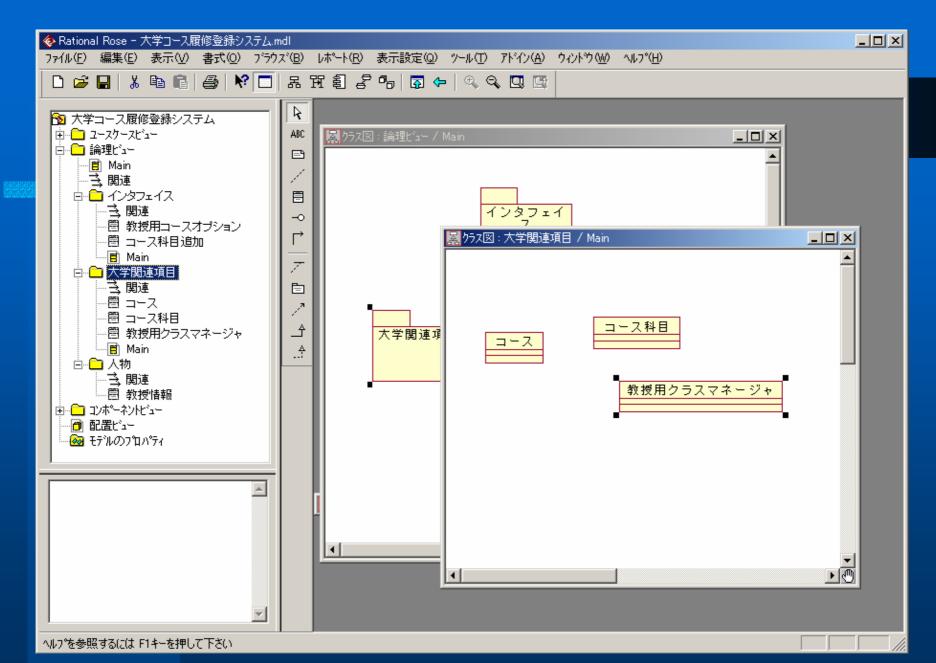
- ブラウズでメイン図をダブルクリックして、図を 開く。
- 2. ブラウズで、パッケージをクリックして選択する。
- 3. パッケージを図の上にドラックする。
- 4. 図に追加するパッケージごとに、上の手順を繰り返す。

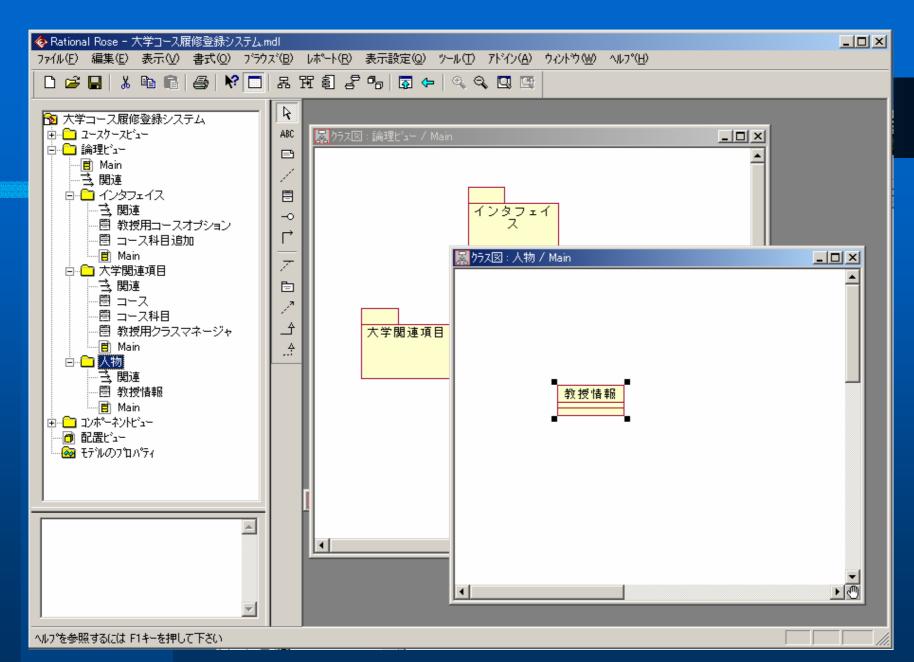


大学コース履修登録:パッケージのメインクラス図作成

- 1. クラス図上に、パッケージをダブルクリックする。
- 2. パッケージが開かれ、ぞのパッケージに対する メインクラス図が作成され(表示され)る。
- 3. ブラウズでクラスをクリックして選択し、図の上にドラックする。
- 4. 図の上に配置する追加のクラスごとに、手順3を繰り返す。







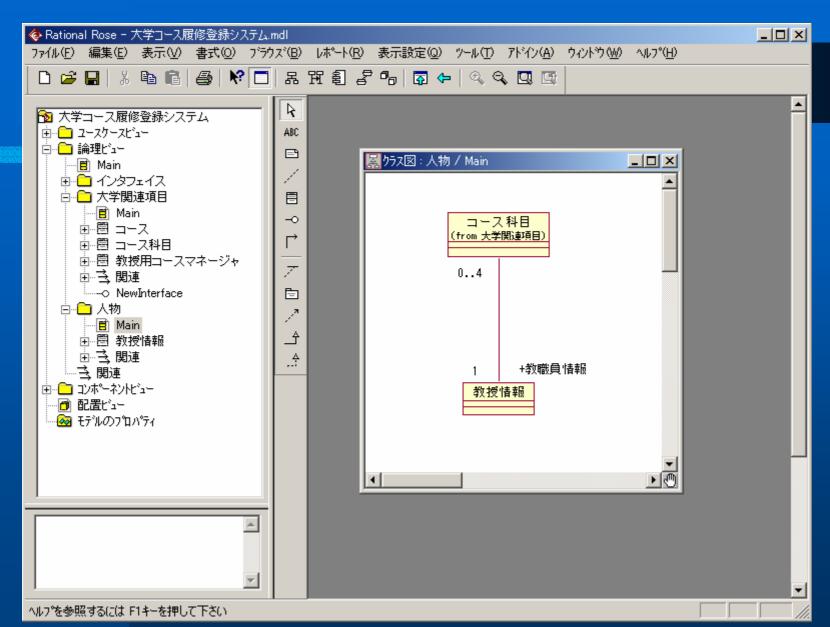
関連の識別

関連

- 関連とは、クラス間の双方向の意味的な結び付きのことである。
- クラス間の関連は、関連付けられた複数のクラス内のオブジェクト間にリンクが存在することを意味する。例えば、コースクラスと関連情報クラスとの間の関連は、コースクラスのオブジェクトが学生情報クラスのオブジェクトに結び付けられていることを意味する。
- 結び付けられるオブジェクトの数は、関連の多重度に よって異なる。

大学コース履修登録: 関連の作成

- 1. ツールバーの[単方向の関連]又は[関連]アイコンをクリックする。
- 2. クラス図で、関連付けるクラスの一方をクリック する。
- 3. 関連付けるもう一方のクラスに、関連直線をド ラッグする。

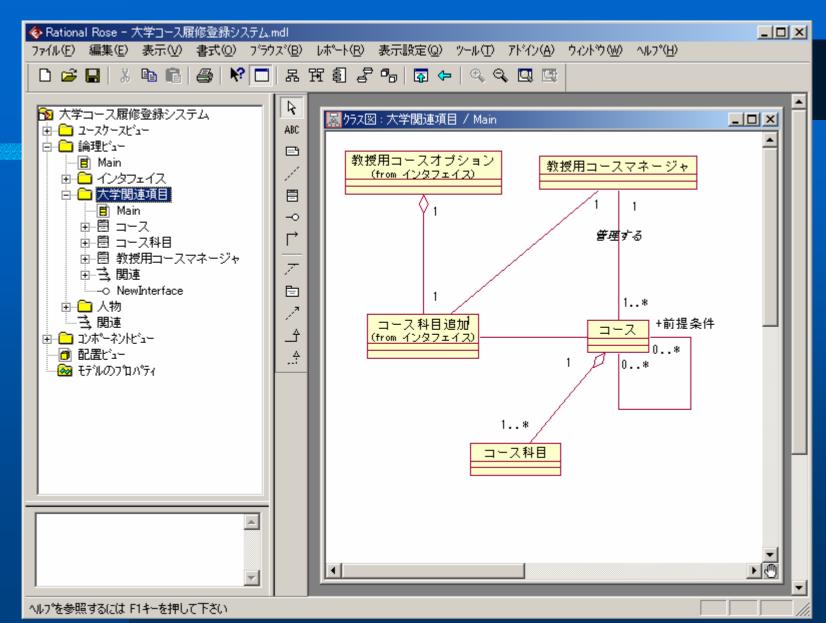


集約

- 集約は関連の特別な形で、全体と部分の間の関連である。
- 集約は"part-of"関係または包含関係として知られている。
- 例えば、1つのコース(数学1)が学期中の異なる時限に提供されることがある。それぞれの科目はコース科目(数学1の第1部や数学1第2部)として表される。コースとコース科目の間の関係は集約である。つまり、コースがコース科目を「持つ」ものとしてモデル化される。

大学コース履修登録: 集約の作成

- 1. ツールバーの[単方向の関連]又は[集約]アイコンをクリックする。
- 2. クラス図で「部分」の役割を果たすクラスをクリックし、「全体」の役割を果たすクラスに集約直線をドラッグする。

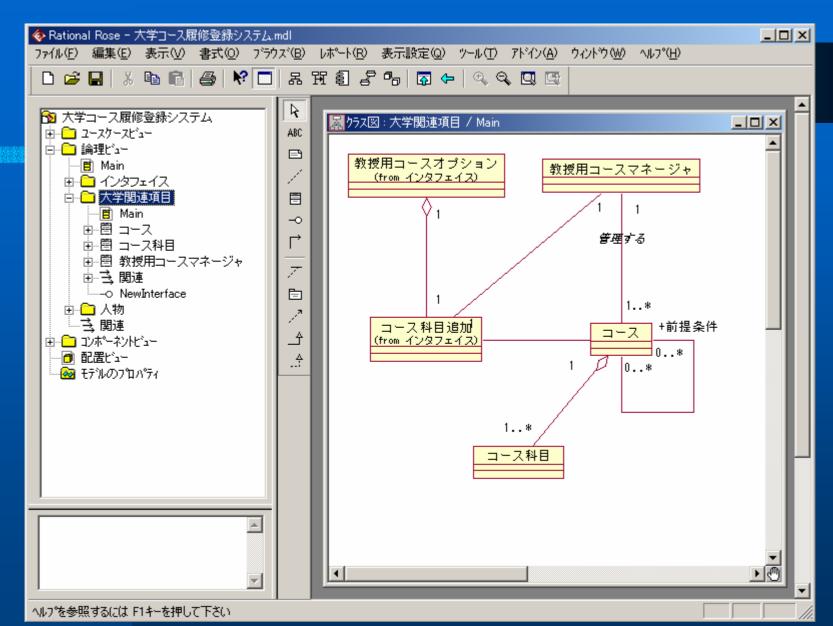


関連の命名

- 関連には名前が付けられることがある。
- 通常その名前は、関係の意味を表す能動態の動詞または動詞句にする。
- 動詞句は一般に読方向を伴うため、左から右へまたは上から下へと関係を正しく読めるように関連を命名するのが理想的である。

大学コース履修登録: 関連命名の作成

- 1. クラス図で、関係直線をクリックして選択 する。
- 2. 関係の名前を入力する。

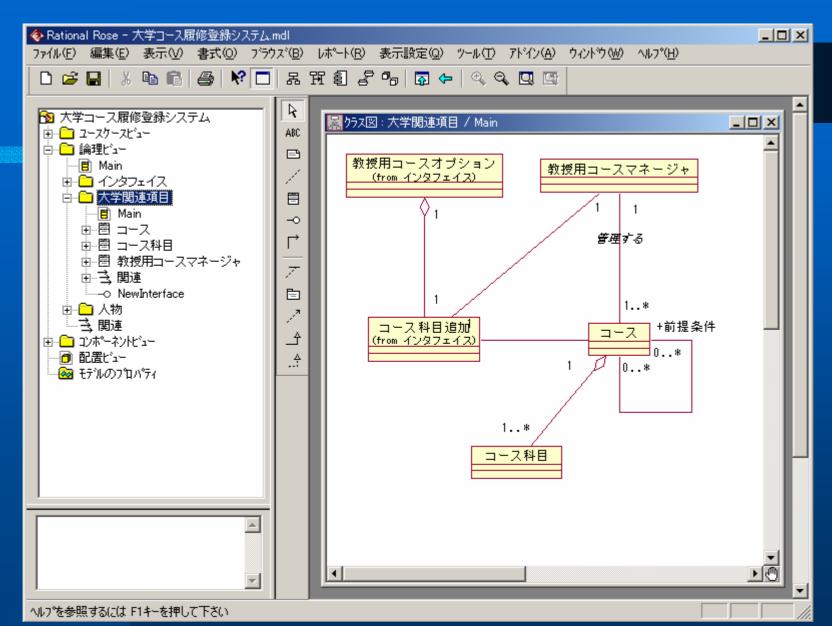


ロール名

- クラスに結び付いた関連の端末をロールと呼ぶ。
- 関連名の代わりにロール名を使うことができる。
- ロール名は、あるクラスが別のクラスと関連する 目的や役割を示す名詞である。
- ロール名は、それが修飾する方のクラスの近くに 配置する。
- ロール名は関連直線の一方または両方の端に 配置できる。
- □ール名と関連名と関連名の両方を付ける必要がない。

大学コース履修登録: ロール名の作成

- 1. 関連直線上の、ロール名が修飾するクラスの 近くに右クリックして、ショートカットメニューを表 示する。
- 2. [ロール名]をクリックする。
- 3. ロール名を入力する。



多重度表示

- 多重度はクラスに対して指定され、ある関係に参加 するオブジェクトの数を定義する。
- 多重度は、互いにリンクされるオブジェクトの数を定 義する。
- 一般の多重度表示を次に示す。
 - _ 1 厳密に1
 - 0..* 0以上
 - 1..* 1以上
 - 0..1 0または1
 - _ 5..8 指定した範囲(5,6,7, または8)
 - 4..7,9 組み合わせ(4,5,6,7,または9)

大学コース履修登録: 多重度の作成

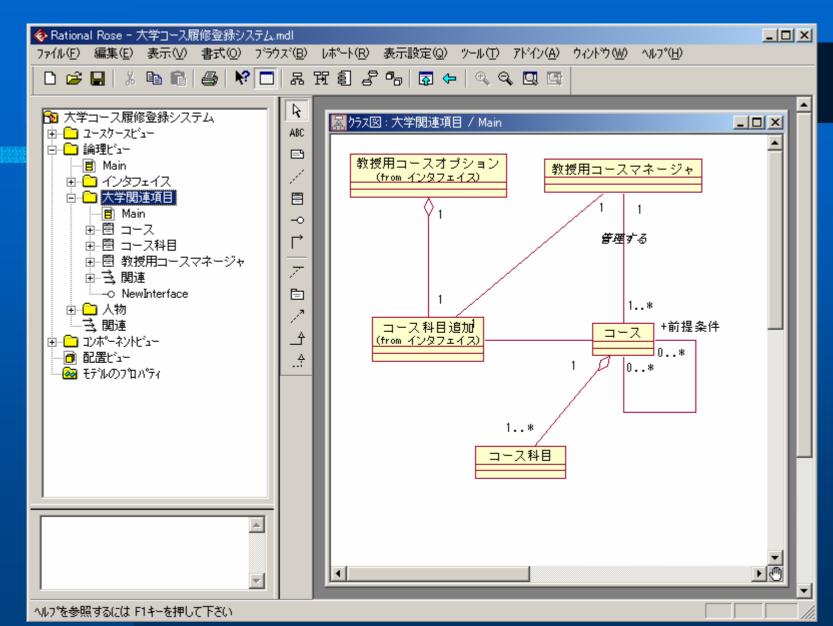
- 1. 関係直線をダブルクリックして、仕様を表示する。
- 2. 修飾されえちるロールの[詳細]タブをクリックする([ロールAの詳細]または[ロールBの詳細]タブ)。
- 3. 多重度を入力する。

再起的な関係

- 同じクラスに属している複数のオブジェクトがメッセージを授受しなければならない。
- これはクラス図では、再起的な関連または 集約として示される。
- 再起的な関係については、通常関連名ではなくロール名が使われる。

大学コース履修登録: 再起的な関係の作成

- 1. ツールバーの[単方向関連]又は[関連]アイコンをクリックする。
- 2. クラスをクリックし、関連(または集約)直線をクラス の外側にドラッグする。
- 3. マウスボタンを放す。
- 4. 関連(または集約)直線をクリックし、元のクラスに 再びドラッグする。
- 5. 再起的な関連(または集約)のそれぞれの端に、 ロール名と多重度を入力する。

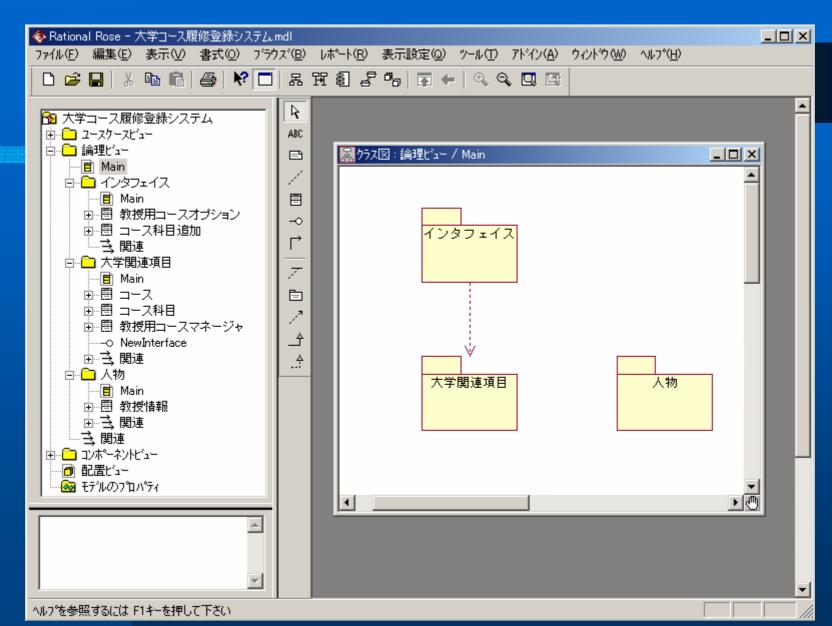


パッケージ関係

- モデルには、パッケージ関係も追加される。
- この種の関係は依存関係であり、依存している パッケージへの破線の矢印で示される。
- パッケージAがパッケージBに依存している場合、これはパッケージAに含まれる1つ以上のクラスが、パッケージBに含まれる1つ以上の公開クラスの操作を呼ぶことを意味する。このとき、パッケージAをクライアントパッケージ、パッケージBをサプライヤパッケージと呼ぶ。

大学コース履修登録: パッケージ関係の作成

- 1. ツールバーの[依存関係]アイコンをクリックする。
- 2. 依存する側のパッケージをクリックし、依存される側のパッケージに矢印をドラッグする。



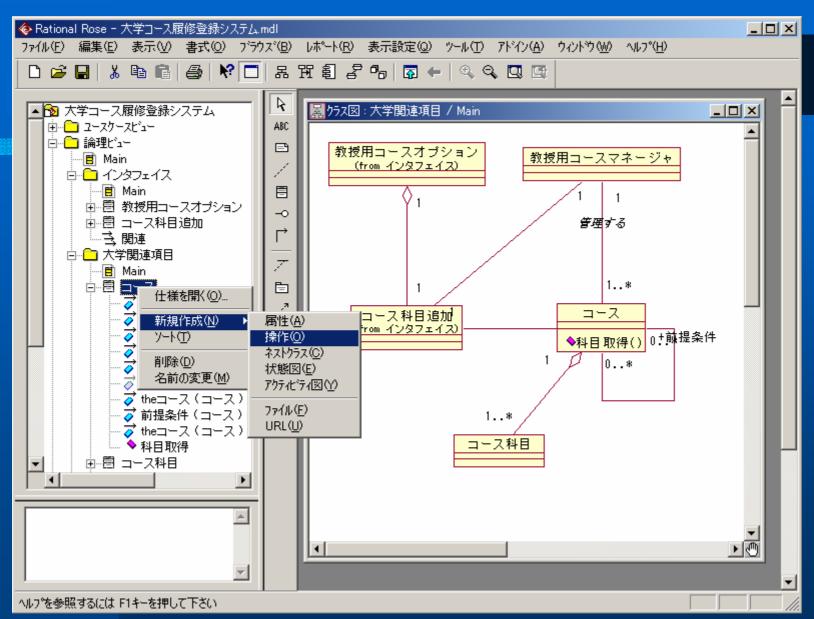
振る舞いと属性の追加

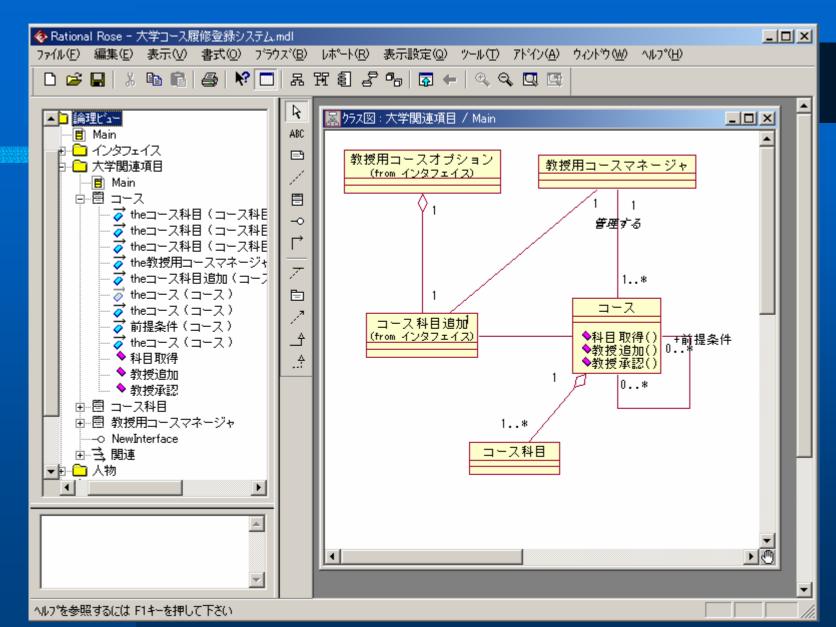
振る舞いと属性

- オブジェクトの構造は、クラスの属性によって 規定される。それぞれの属性は、クラスのオ ブジェクトによって保持されるデータ構造であ る。クラスに対して定義されたオブジェクトは、 そのクラスのすべての属性に対する値を持つ。
- クラスに関していえば、コードの可読性と保守性を向上させるために、スタイルガイドに従って属性と振る舞い(操作)を定義することは大事なことである。

振る舞い(操作)の作成

- ブラウズでクラスを右クリックし、ショートカットメニューを表示する。
- (新規作成]をポイントし、[操作]をクリックする。 "opname"という名前の操作がブラウズに作成される。
- 3. 新しい操作が選択されたままの状態で、希望 する名前を入力する。



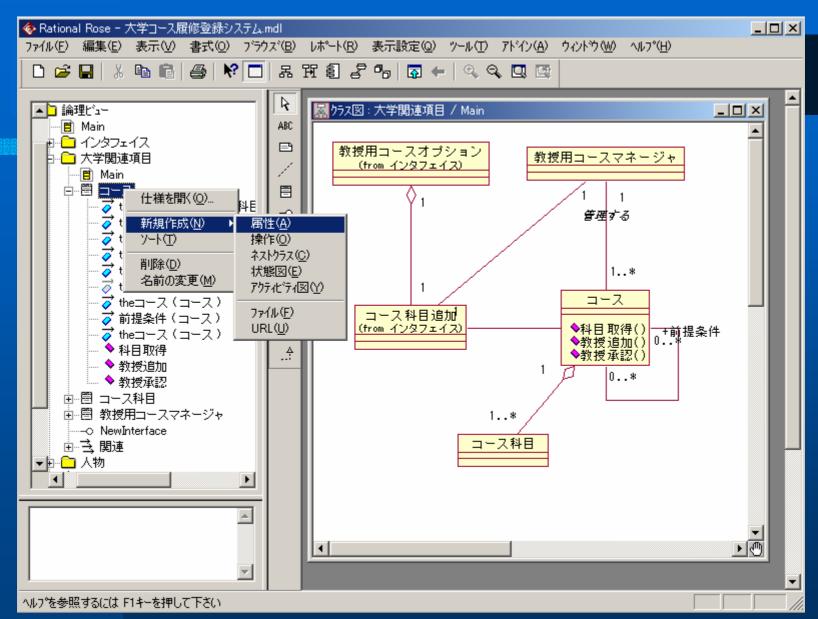


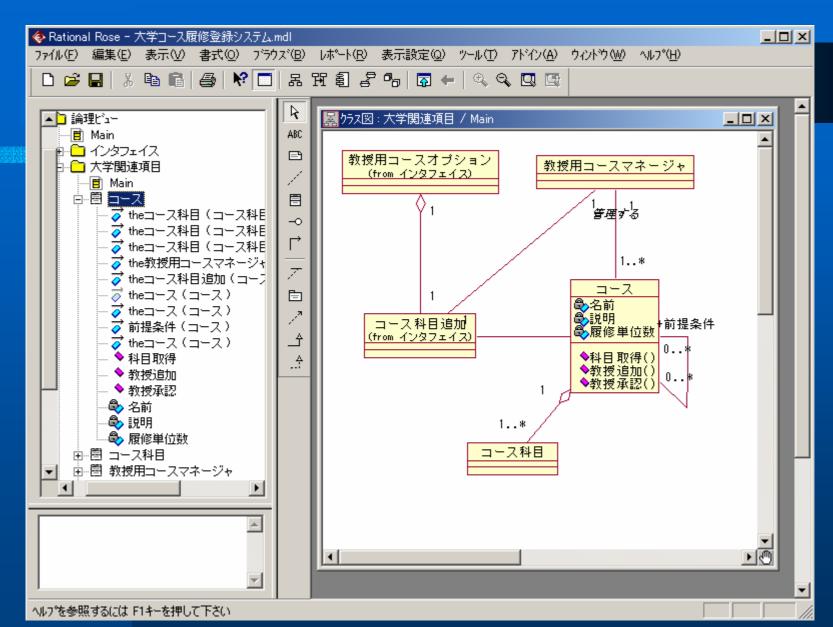
振る舞い(操作)定義の作成

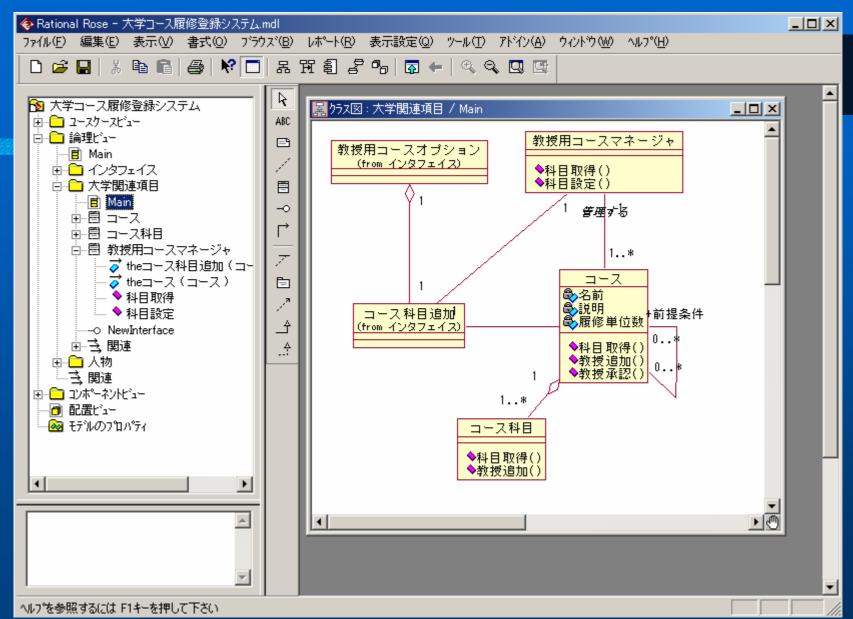
- 1. ブラウズで、クラスの左の"+"をクリックして、クラスを展開する。
- 2. 操作をクリックして選択する。
- 3. 定義ウインドウにカーソルを置き、操作の 定義を入力する。

属性の作成

- ブラウズでクラスを右クリックして、ショートカットメニューを表示する。
- 2. [新規作成]をポイントし、[属性]をクリックする。 "Name"という名前の属性がブラウズに作成される。
- 3. 新しい属性が選択されたままの状態で、希望 の名前を入力する。







属性定義の作成

- 1. ブラウズで、クラスの左の"+"をクリックして、 クラスを展開する。
- 2. 属性をクリックして選択する。
- 3. 定義ウインドウにカーソルを置いて、属性の 定義を入力する。

継承の識別

継承

- 継承とは、1つまたは複数のクラスが1つのクラス構造や振る舞いを共通しているような、クラス間の関係を定義する概念である。継承は、is-a階層またはkind-of階層と呼ばれる場合もある。
- サブクラスが1つまたは複数のスーパークラスを 継承する形で抽象化の階層が作成される。
- サブクラスはスーパークラスで定義されている属性、操作及び関連のすべてを継承している。
- 継承を識別するためには、汎化及び特殊化の2 通りの方法がある。

汎化

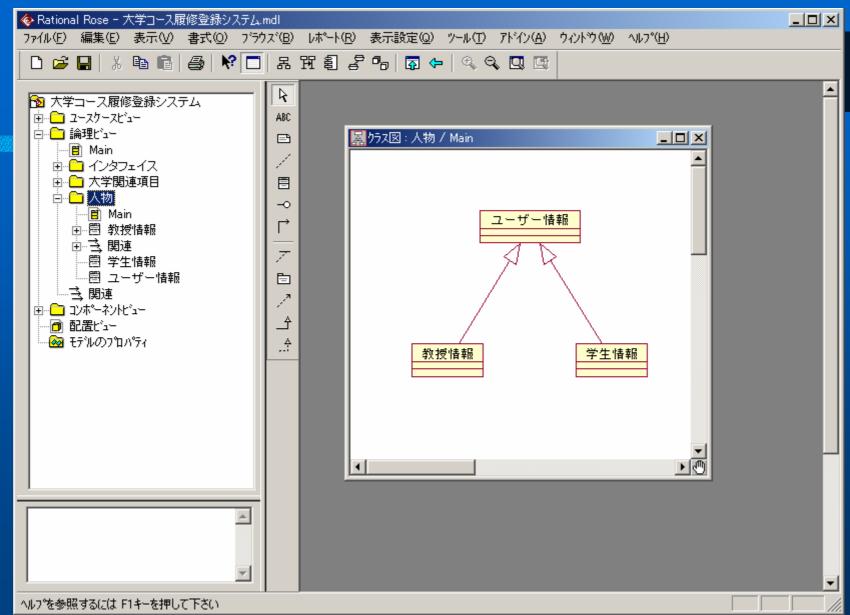
- 汎化とは、複数のクラスに共通な属性や振る 舞いをカプセル化したスーパークラスを作ることをいう。
- 例えば、学生情報クラス及び教授情報クラスはどちらも、名前、住所、電話番号を属性として持つので、ユーザ情報クラスの継承と定義できる。

特殊化

- 特殊化とは、サブクラスを作ることであり、 スーパークラスの属性や振る舞いを詳細化さ せたものである。
- 通常、サブクラスには、新たな属性や振る舞いが追加される。
- サブクラスで振る舞いをオーバーライドすることもできる(多相性(polymorphism))。

継承の作成

- 1. 継承階層を作成するクラス図を開く。
- ツールバーの[クラス]をクリックし、クラス図をクリックしてクラスを描画する。
- 3. クラスが選択されたままの状態で、クラス名を入力する。
- 4. ツールバーの[汎化]をクリックする。
- 5. サブクラスの1つをクリックし、汎化直線をスーパークラスにドラッグする。
- 6. 各サブクラスごとに、手順5を繰り返す。

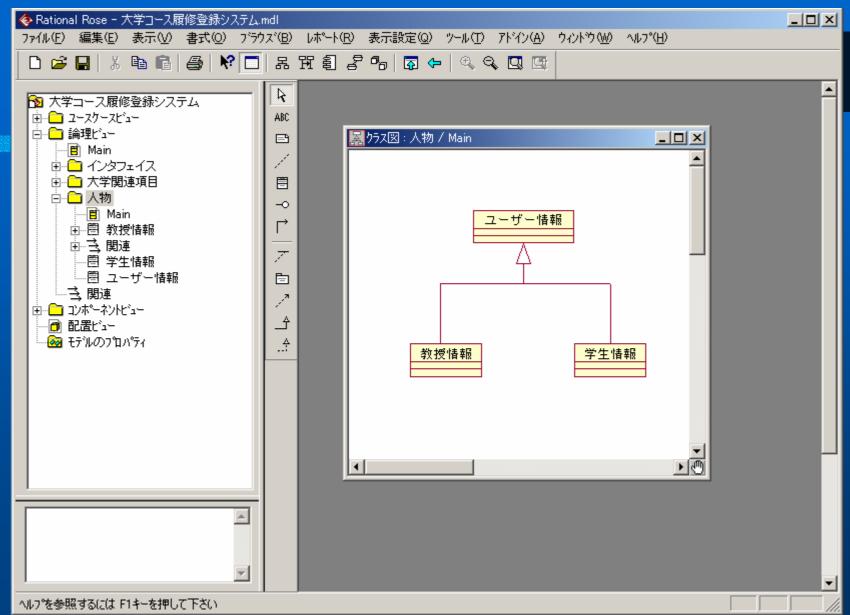


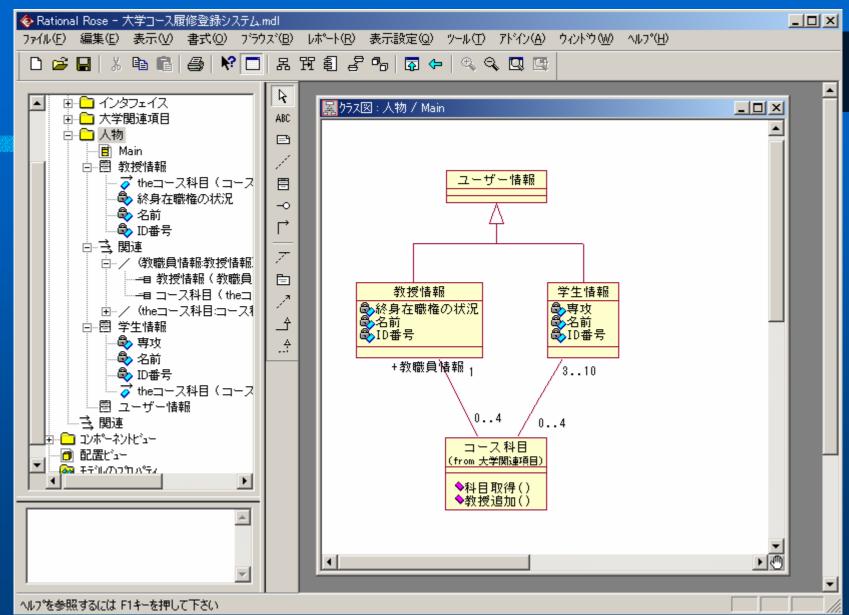
継承ツリー

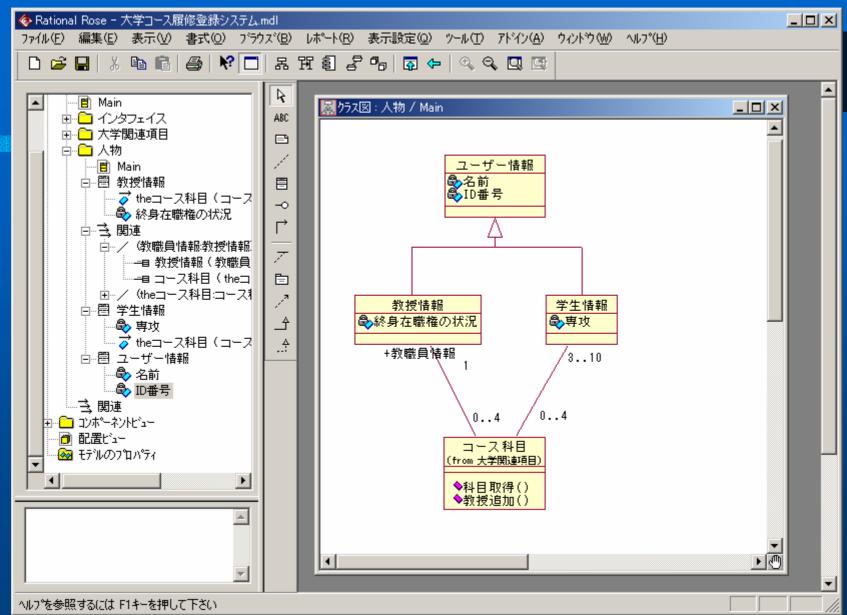
- 継承関係において特殊化を行う根拠(サブクラスを作成 理由)を弁別子(discriminator)という。
- 弁別子は、一般的に有限個の値を持ち、各値ごとにサブクラスを作成できる。
- 例えば、コースクラスに対する弁別子の1つとして、コース場所が考えられる。この弁別子に基づいて、コースクラスに構内コースと構外コースの2つサブクラスを作成できる。
- 継承関係では、1つの弁別子から作成されたサブクラスはすべて、1つのツリーとして表現される。

継承ツリーの作成

- 1. 継承階層を作成するクラス図を開く。
- ツールバーの[クラス]をクリックし、クラス図をクリックしてクラスを描画する。
- 3. クラスが選択されたままの状態で、クラス名を 入力する。
- 4. ツールバーの[汎化]をクリックする。
- 5. サブクラスの1つをクリックして、汎化直線を スーパークラスにドラッグする。







単一継承と多重継承

- 単一クラスでは、クラスは一系統の親を持つ。つまり、 継承階層の各クラスには1つ以下のスーパークラスが 存在する(例えば、自動車はモーター付きの乗り物である)。
- 多重継承には、複数のスーパークラスの系列が含まれる(水陸両用車は、モーと一付きの乗り物であり、水上の乗り物である)。
- 多重継承に関しては、多数の問題が発生し、コードの 保守性が低下する可能性がある。
- スーパークラスが増えるほど、どこから何を継承したか、 また変更によってどういう影響があるかを判断すること が困難になる。

114

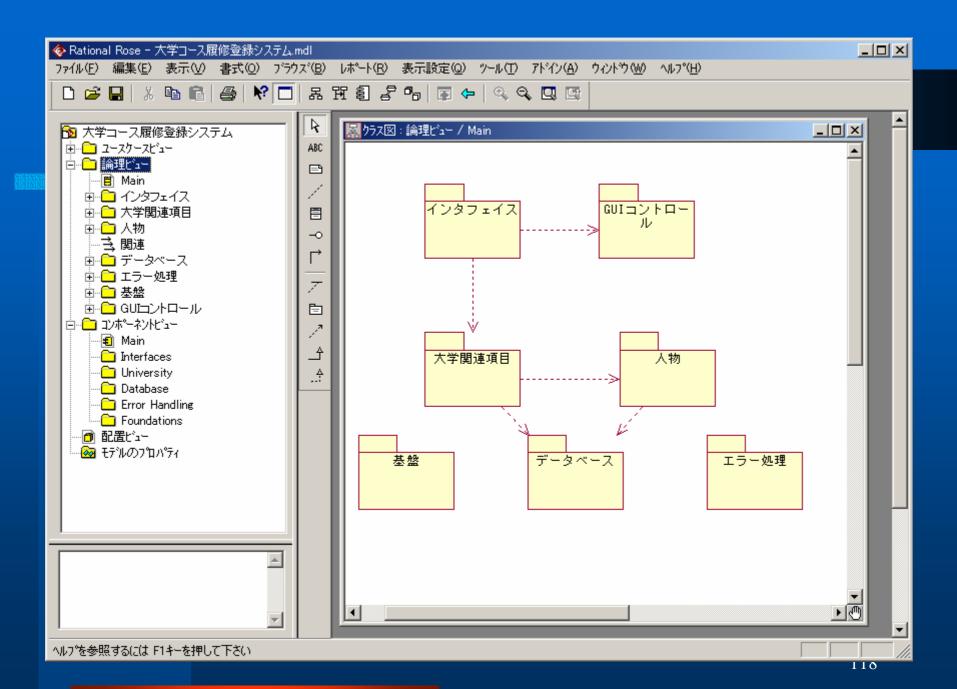
継承と集約

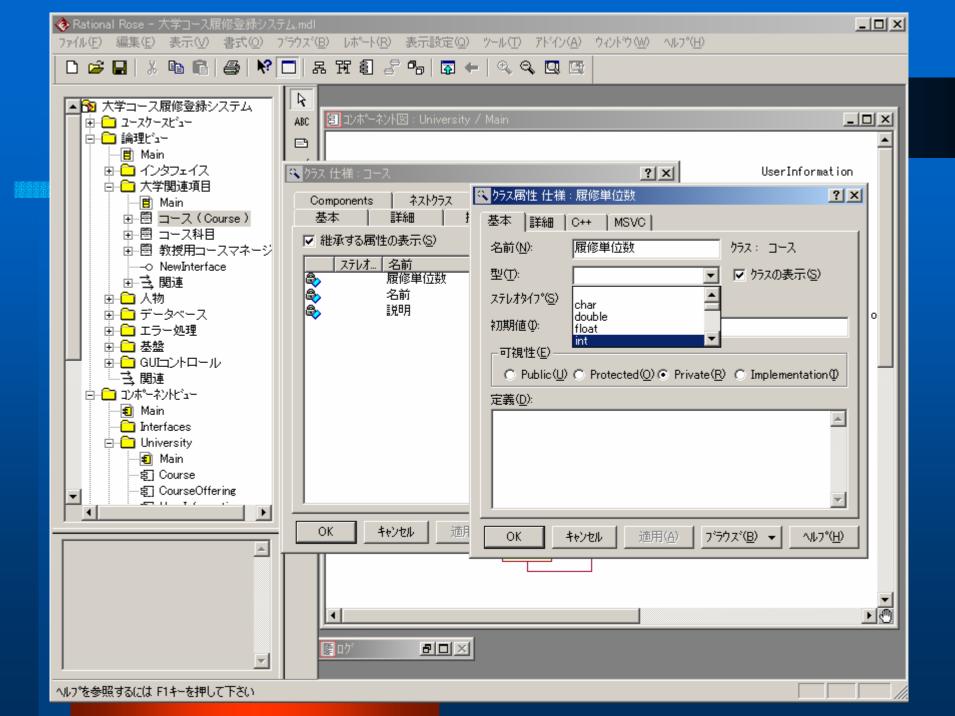
- 「継承は良いものだからたくさん使えばそれだけコードが良くなる」という考え方は、正しくない。継承の誤った使用により、問題が発生する場合がある。
- 継承は、特殊なものから共通性を分離するために使用されるべきである。
- 一方、集約は複数の要素から構成されている関係を示す ために使用されるべきである。
- この2種類の関係は、よく併用される。例えば、学生情報 クラスは、昼間コースまたは夜間コース(継承)の分類 (集約)を持つ。

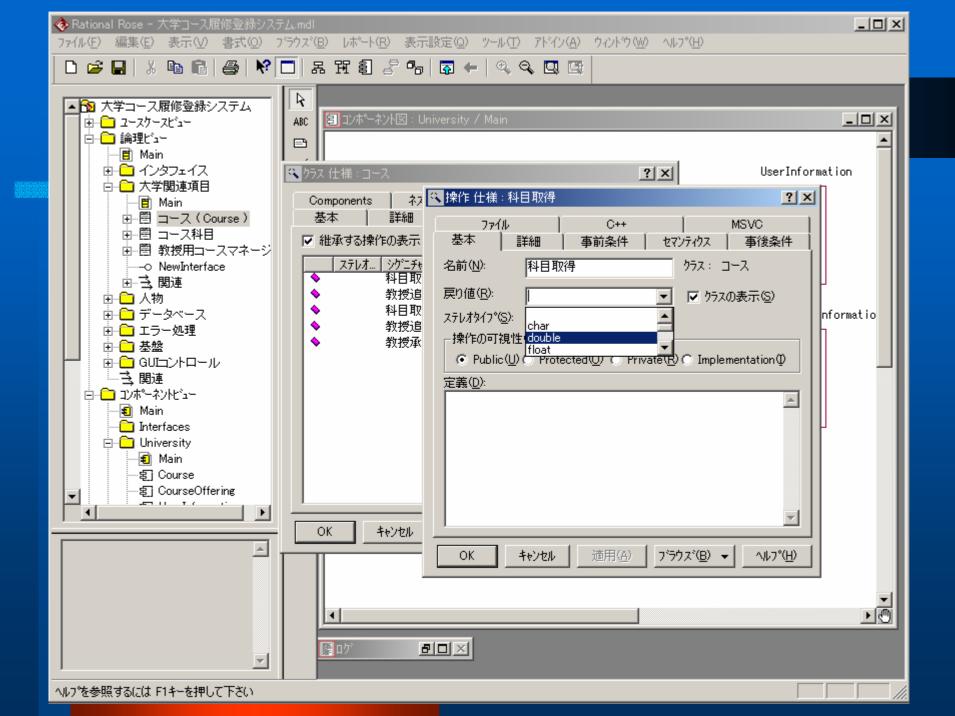
システムアーキテクチャーの設計

論理ビューのチェック

- 論理ビューには、開発中のシステムの主要な抽象概念を表すクラスと関係が含まれる。ここまで述べられてほとんどのUML表記(クラス、関連、集約、汎化、パッケージなど)は、このビューに含まれる。
- コード生成する前に、まず論理ビューに含まれている、クラス、クラスの属性と操作、関連、パッケージなどチェックしなければならない。
- クラスの属性と操作の型と戻り値を設定する。





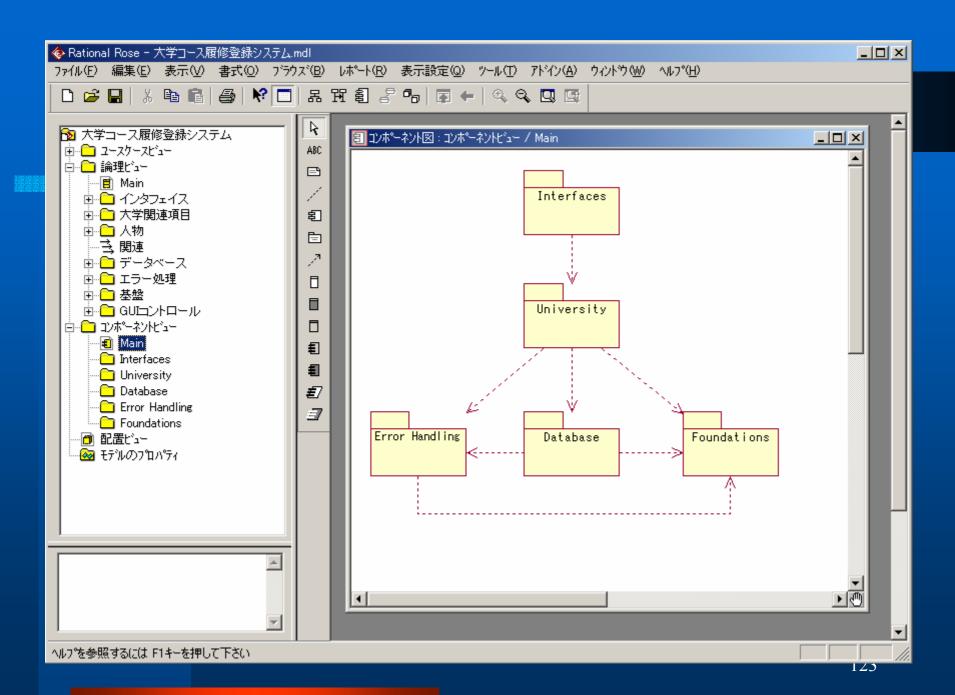


コンポーネントビュー

- コンポーネントビューは、開発環境内の実際のソフトウエアモジュール構成を表す。このビューは、開発、ソフトウエア管理、再利用、及びプログラム言語や開発ツールによる制約を容易にすることを目的に作成する。
- コンポーネントビューの要素は、パッケージとコンポーネント、及びそれらの依存関係である。
- コンポーネントビューのパッケージは、システムの物理的な区分を表し、サブシステムとも呼ばれている。

コンポーネントビューパッケージの作成

- 1. ブラウズで[コンポーネント]パッケージを右ク リックして、ショートカットメニューを表示する。
- 2. [新規作成を]をポイントし、[パッケージ]をクリックする。ブラウズに"NewPackage"というアイテムが追加される。
- 3. "NewPackage"が選択されたままの状態で、 パッケージの名前を入力する。

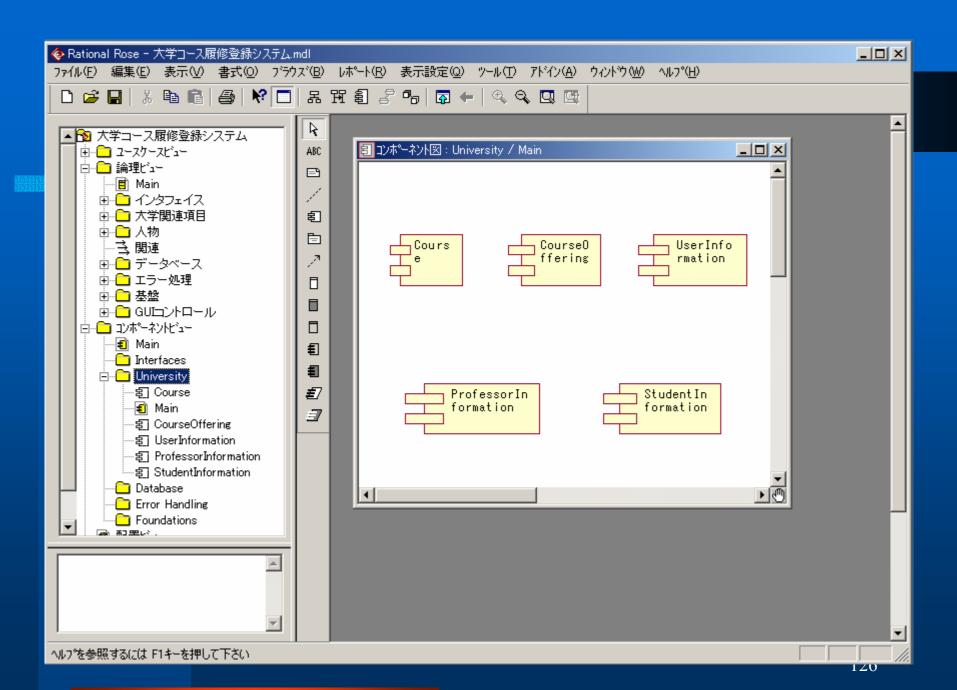


コンポーネント

- コンポーネントは、パッケージ(サブシステム)に 含まれるソフトウエアのファイルを表す。
- ファイルの種類は使用言語によって異なる。例えば、C++では.h及び.cppファイル、Javaでは、.javaファイルなどがそれぞれソフトウェアコンポーネントになる。

コンポーネントの作成

- 1. コンポーネント図を開く。
- 2. ツールバーの[パッケージ仕様]をクリックする。
- 3. 図をクリックしてコンポーネントを配置する。同時にブラウズにもコンポーネントが追加される。
- 4. コンポーネントが選択されたままの状態で、コンポーネントの名前を入力する。

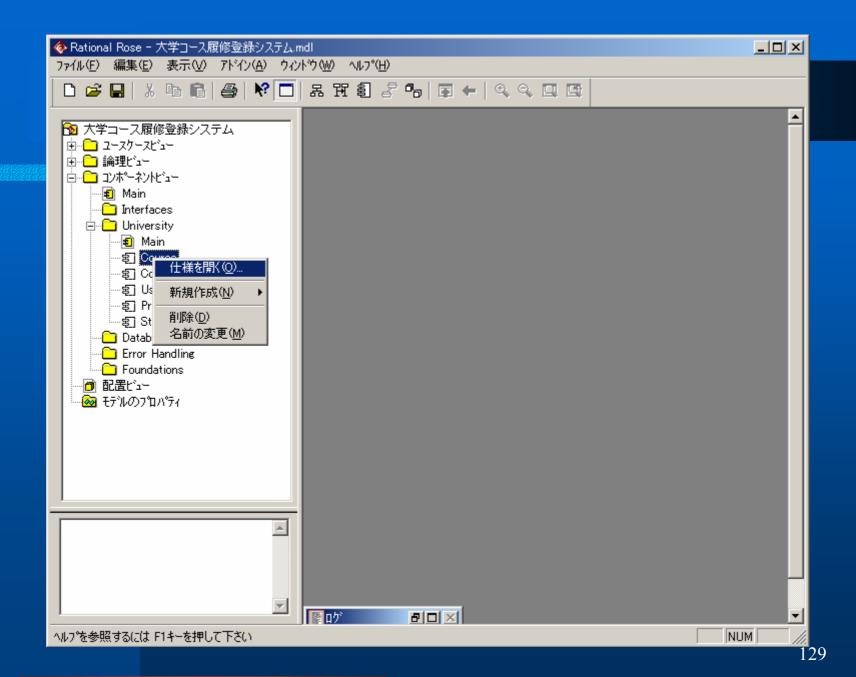


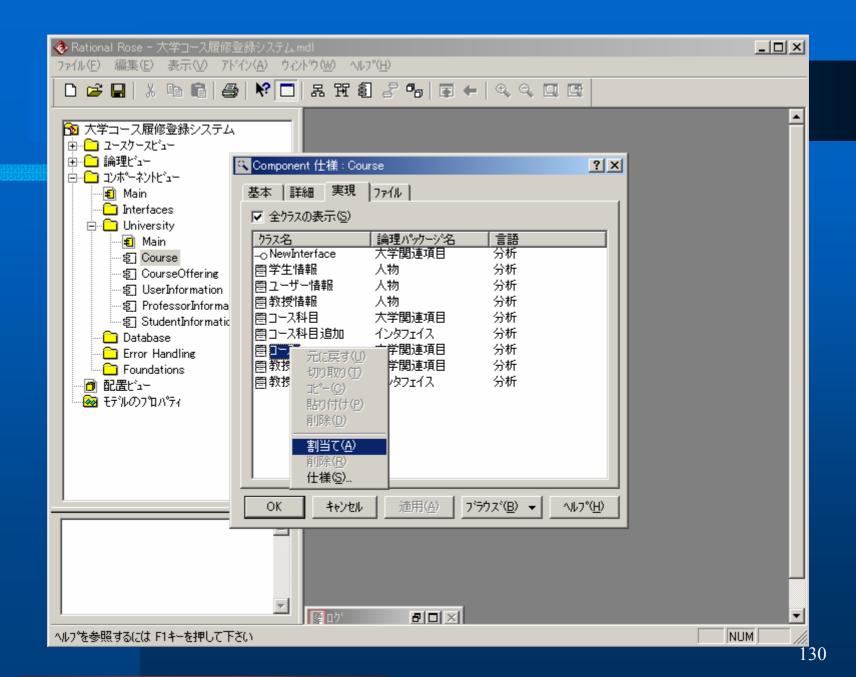
コンポーネントへのクラスの対応付け 1

- 論理ビューのクラスをコンポーネントビューのコンポーネントに対応付けることにより、モデルの論理ビューの情報がコンポーネントビューの情報に関連付けられている。
- 一般的に、論理ビューのクラスはコンポーネント ビューのコンポーネントに直接対応(1対1)する。

コンポーネントへのクラスの 対応付け 2

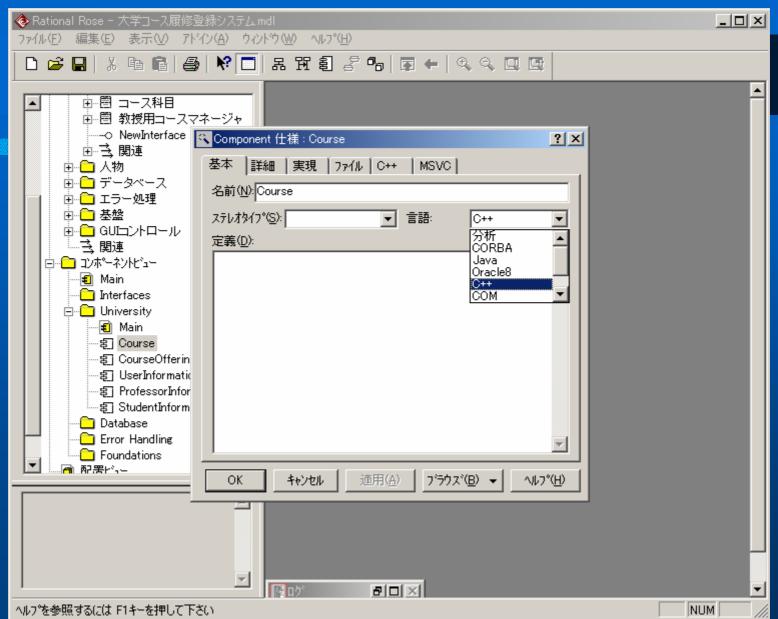
- ブラウズでコンポーネントを右クリックし、ショートカットメニューを開く。
- 2. [仕様を開く]をクリックする。
- 3. [実現]タブをクリックする。
- 4. クラスを右クリックして、ショートカットメニューを 表示する。
- 5. [割当て]をクリックする。
- 6. [OK]をクリックして、[コンポーネント仕様]ダイアログボックスを閉じる。





実装言語の選択

- 1. ブラウズでコンポーネントを右クリックし、 ショートカットメニューを開く。
- 2. [仕様を開く]をクリックする。
- 3. [基本]タブをクリックする。
- 4. 言語を選択する。



Rational Roseによる ラウンドトリップエンジニアリング

- ✓ Forward Engineering(コード生成)
- ✓ Reverse Engineering(ディサイン生成)

Forward Engineering

Forward Engineeringの手順

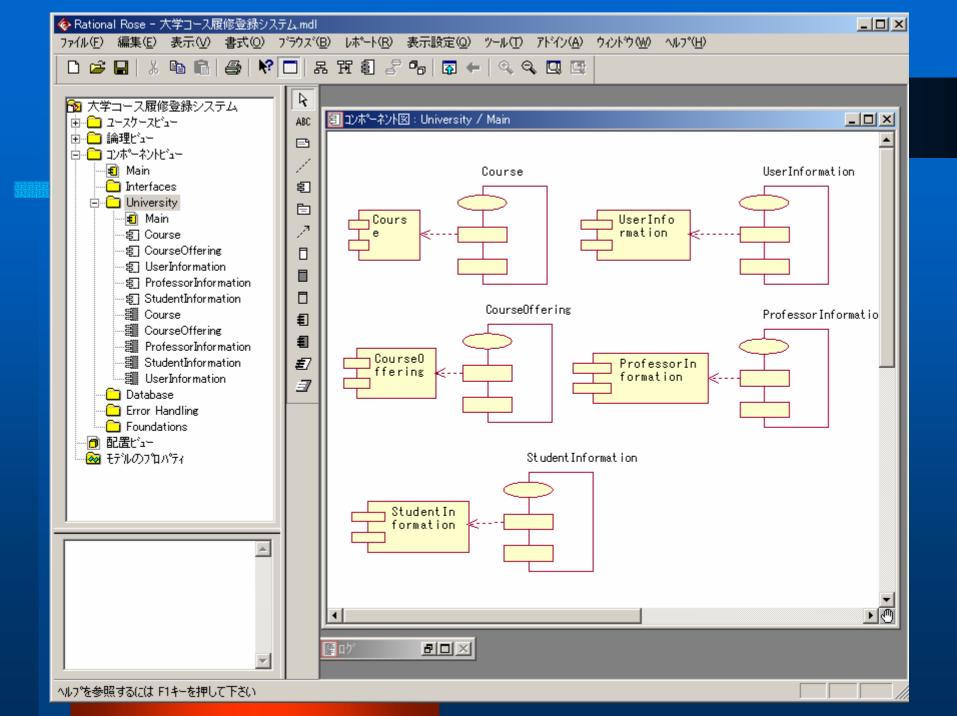
- 1. コンポーネント図に本体コンポーネント を作成する。
- 2. コンポーネントを選択し、コードを生成 する。
- 3. コード生成エラーを評価する。

コンポーネント図に本体コンポーネ ントを作成する 1

- クラスがコンポーネントに対応付けられている場合、 Rational Roseでは、コンポーネント型に基づいてコード が生成される。
- ヘッダーファイルを表すコンポーネントしか定義されていない場合は、クラスの定義情報を記述した .h ファイルが1つだけ生成される。ソースファイル本体を表す対応コンポーネントが定義されている場合は、そのクラスの宣言情報を記述した .cpp ファイルが生成される。
- クラスがソースファイル本体を表すコンポーネントに対応 付けられている場合は、クラスの .h ファイルと .cpp ファイルが生成される。

コンポーネント図に本体コンポーネ ントを作成する 2

- 1. コンポーネント図をダブルクリックして、図を開く。
- 2. ツールバーの[パッケージ本体]をクリックする。
- 3. 図をクリックしてパッケージ本体を配置する。
- 4. 本体が選択されたままの状態で、本体の名前を入力する。一般的には、仕様の名前と同じにする。
- 5. ツールバーの[依存関係]をクリックする。
- 6. 図のパッケージ本体をクリックし、依存関係をパッケージ仕様にドラッグする。

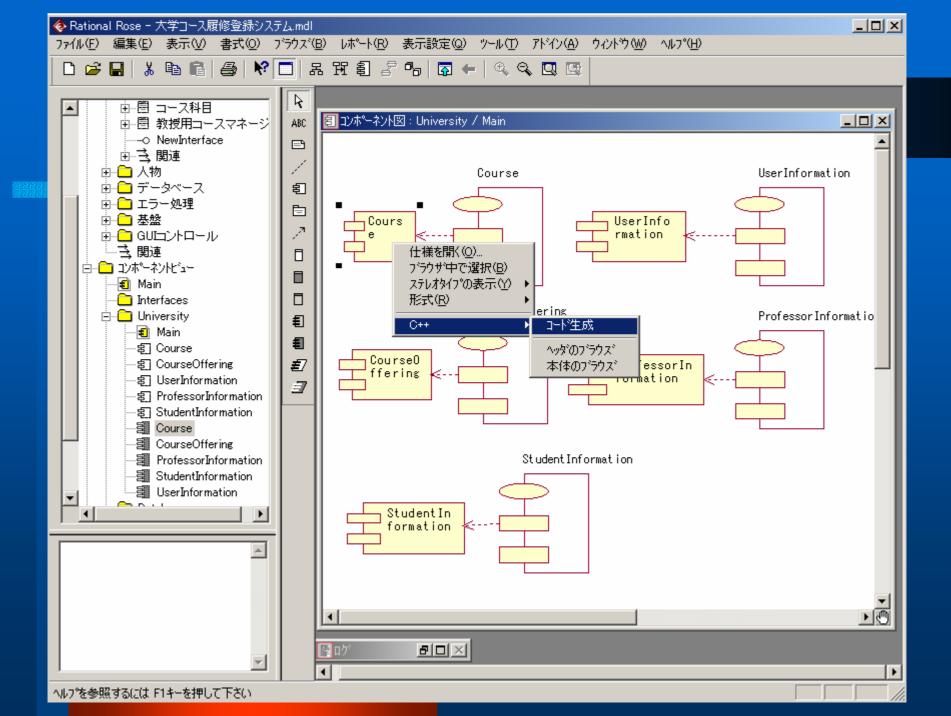


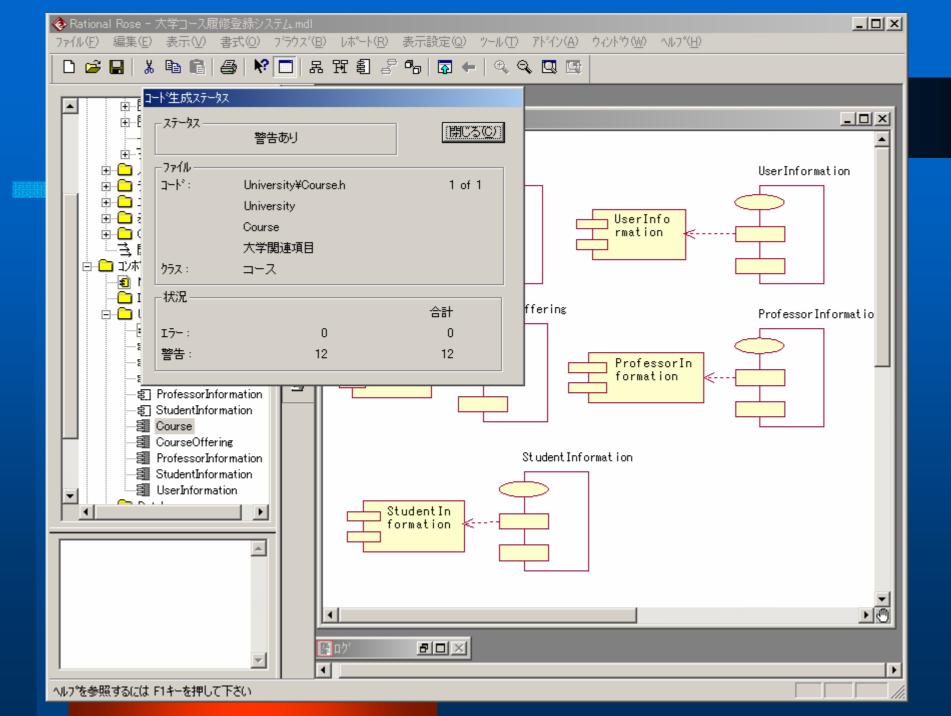
コンポーネントを選択し、コードを生成する 1

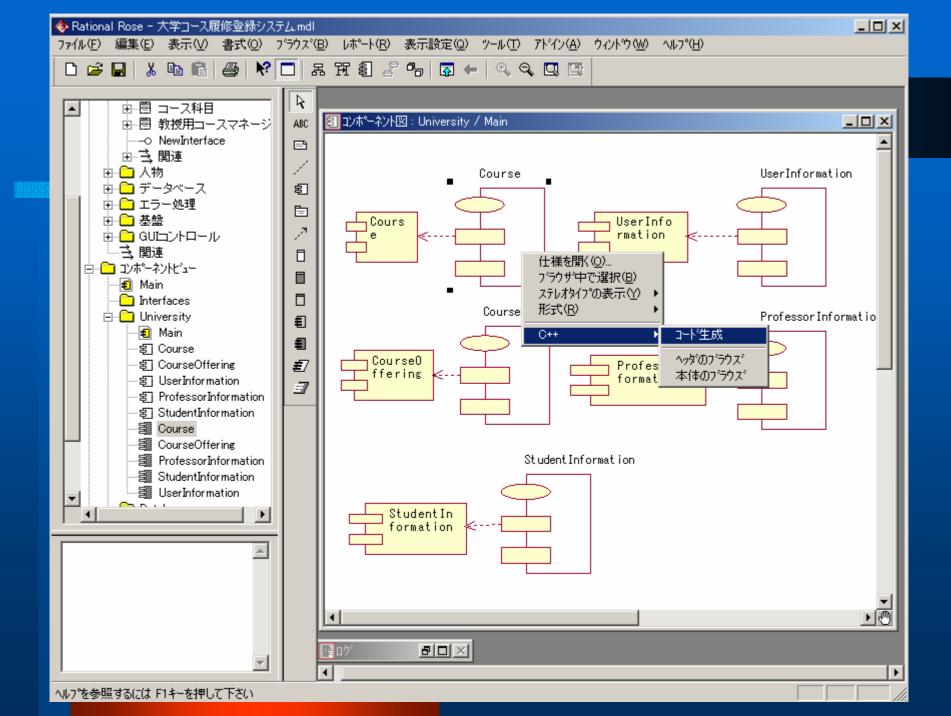
- コードはパッケージ全体、1つのクラス、またはクラスの 集合に対して生成可能である。
- クラスがコンポーネントに対応付けられていない場合は、 クラスの名前がコードのファイル名に使用される。生成されたコードは、論理ビューのパッケージ名に対するディレクトリに保存される。
- クラスがコンポーネントに対応付けられている場合は、コンポーネントの名前がコードのファイル名に使用される。 生成されたコードは、コンポーネントビューのパッケージ名に対応するディレクトリに保存される。

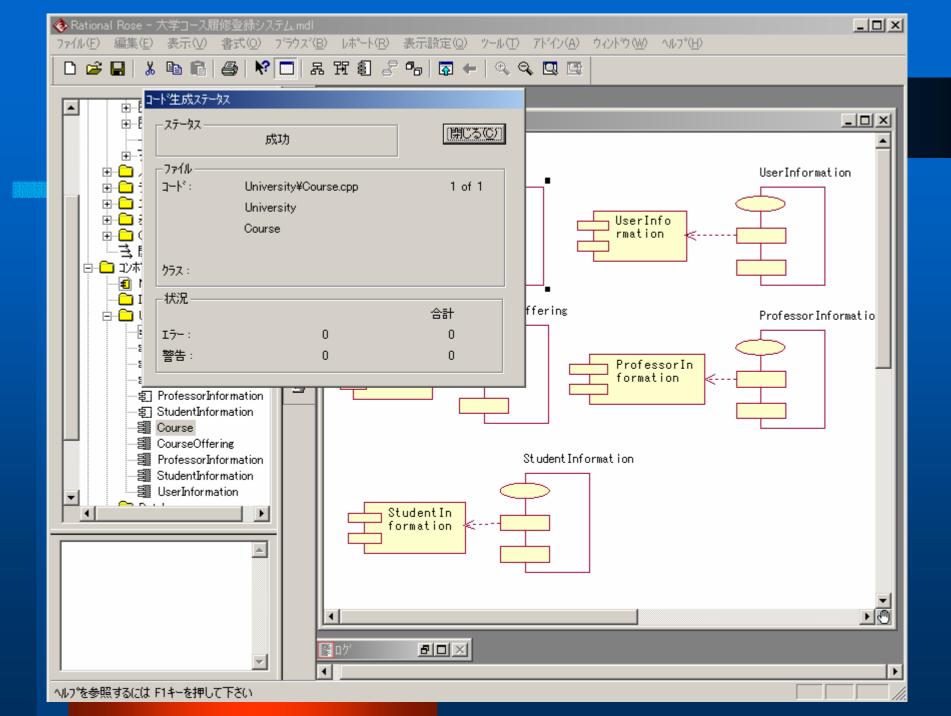
コンポーネントを選択し、コードを生 成する 2

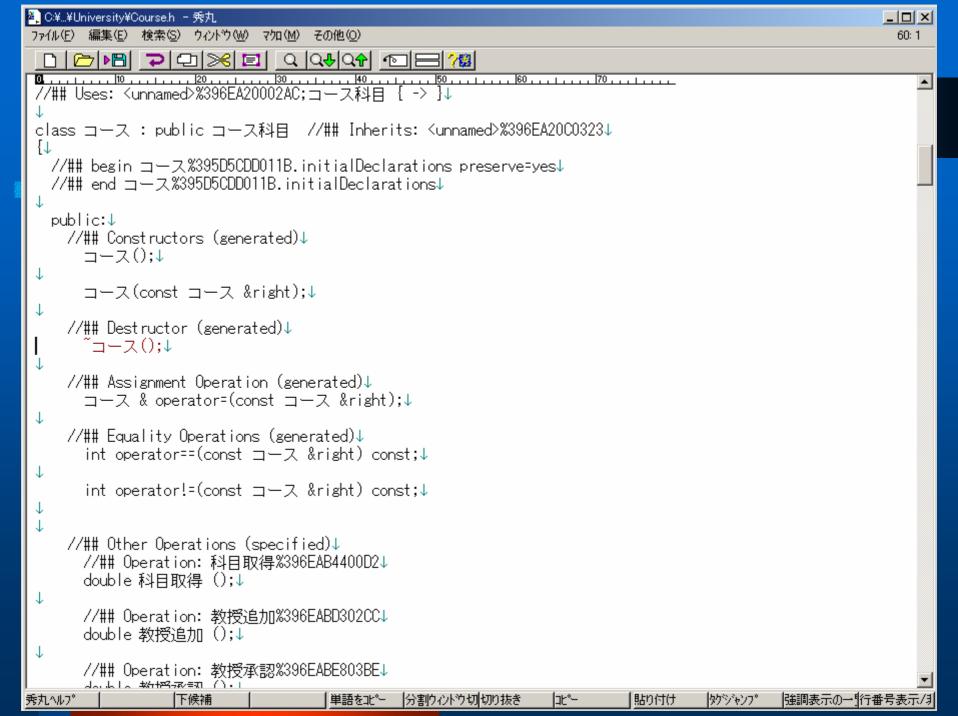
- パッケージ、クラス、またはクラス集合をクリックする。
- 2. [ツール]メニューの[C++]をポイントし、[コード生成]をクリックする。
- 3. [コード生成ステータス]ダイアログボックスに、 ステータスが表示される。











コード生成エラーを評価する

- Rational Roseでは、警告及びエラーはすべて 「ログ」ウインドウに記録される。
- クラスの設計の一部が完全でない場合、 Rational Roseは警告メッセージをログに書き込み、デフォルトの値を使用する。
- 繰り返し型の開発アプローチで開発を行う場合、 1回のイテレーションで1つのクラス全体が実装されない場合もあるので、この機能が特に重要となる。

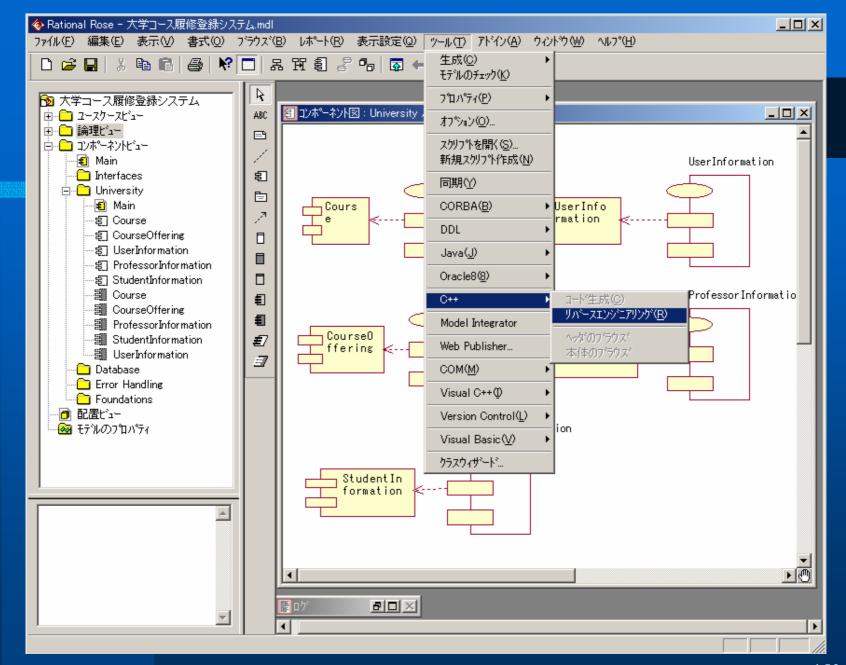
Reverse Engineering

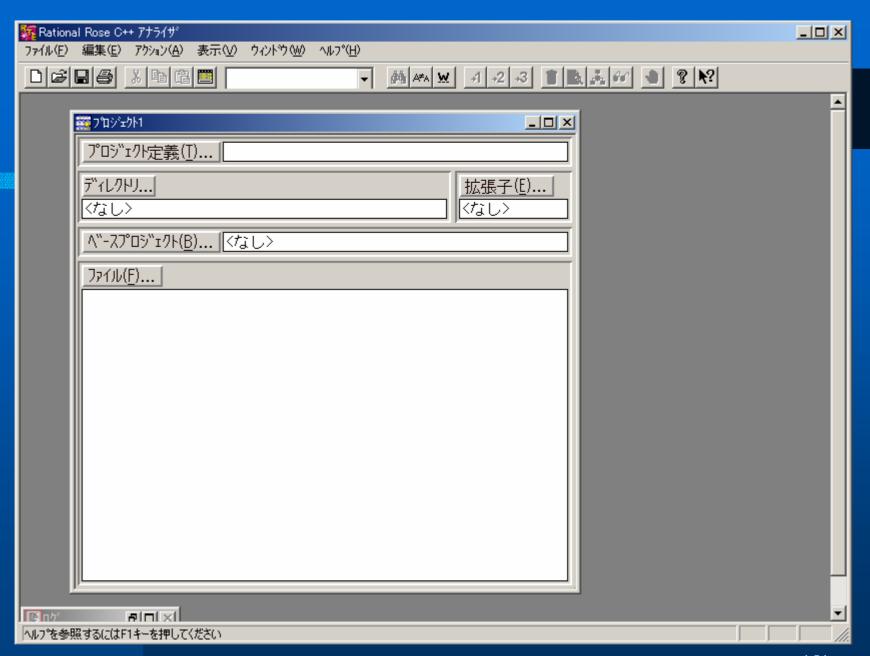
Reverse Engineering の手順

- 1. プロジェクトを作成する。
- 2. プロジェクト定義を追加する。
- 3. 参照ライブラリとベースプロジェクトを追加する。
- 4. ファイルタイプを設定、ファイルを解析する。
- 5. エラーを評価する。
- 6. エクスポートオプションを選択し、Roseにエクスポートする。
- 7. Roseモデルを更新する。

プロジェクトを作成する

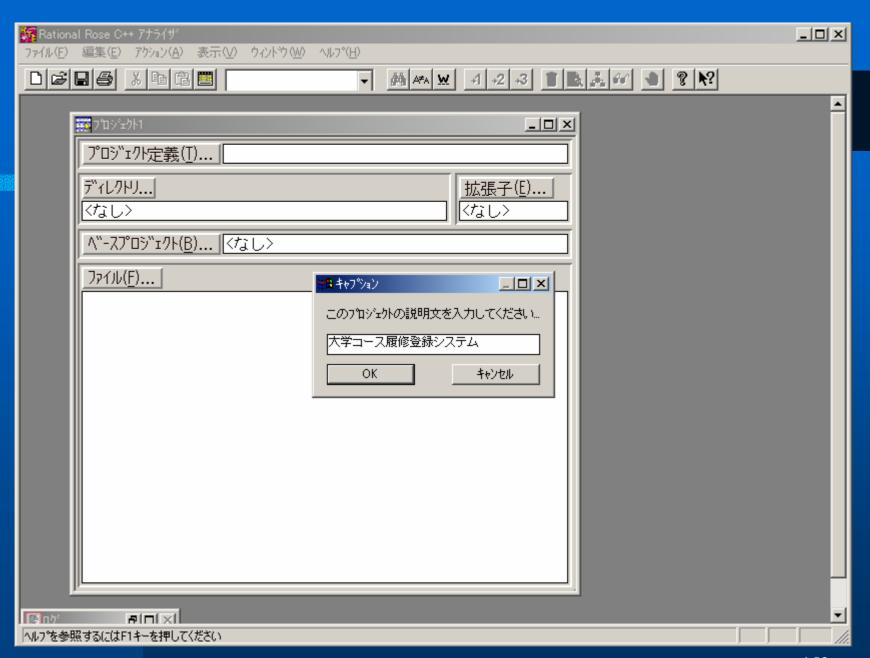
- 1. Roseで[ツール]メニューの[C++]をポイントし、[リバースエンジニアリング]をクリックする。C++アナライザーが起動する。
- 2. [ファイル]メニューの[新規作成]をクリックする。





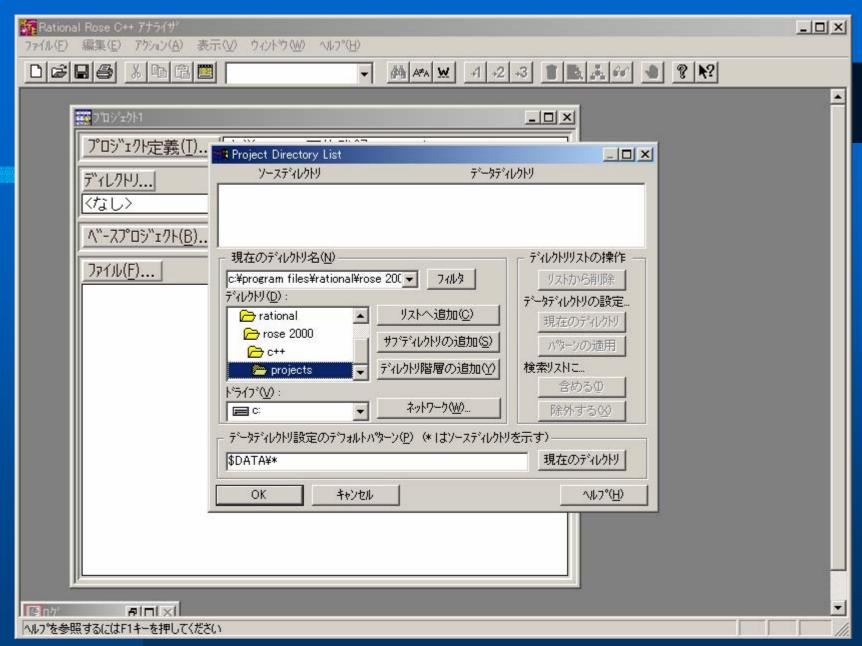
プロジェクト定義を追加する

- 1. [プロジェクト定義]をクリックして、[プロジェクト 定義]ダイアログボックスを表示する。
- 2. [プロジェクト定義]ダイアログボックスに情報を 入力する。
- 3. [OK]をクリックして、[プロジェクト定義]ダイアロ グボックスを閉じる。



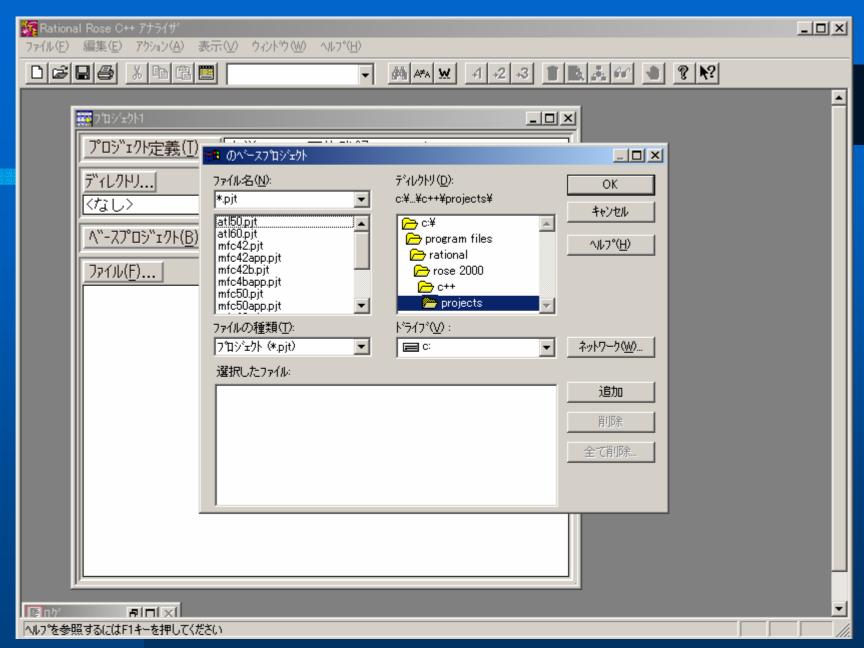
参照ライブラリとベースプロジェクト を追加する: ディレクトリリストの追加

- 「ディレクトリ]をクリックして、[ディレクトリリスト]ダイアログボックスを表示する。
- [ディレクトリ]ボックスで、ディレクトリをクリックする。ディレクトリは現在のディレクトリに設定されている。
- 3. 現在のディレクトリをディレクトリリストに追加するには、[リストへ追加]をクリックする。
- 4. 現在のディレクトリとその直下にあるサブディレクトリだけをディレクトリリストに追加するには、[サブディレクトリの追加]をクリックする。
- 5. 現在のディレクトリとそれ以下のすべてのサブディレクトリをディレクトリリストに追加するには、[ディレクトリ階層の追加]をクリックする。



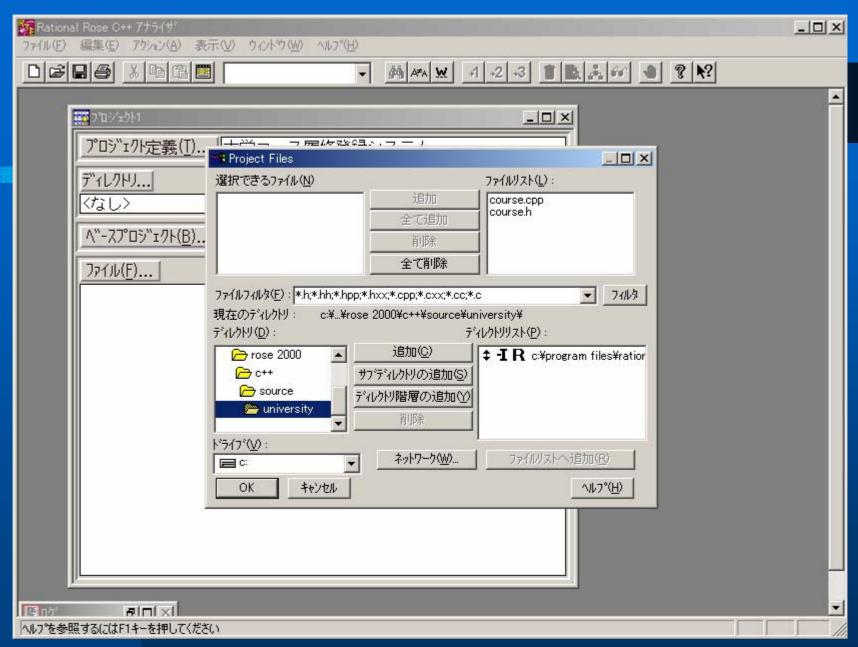
参照ライブラリとベースプロジェクト を追加する: ベースプロジェクトの追加

- [ベースプロジェクト]をクリックして、[ベースプロジェクト]ダイアログボックスを表示する。
- 2. [ファイル名]ボックスに、使用するプロジェクト名が表示されるように、ディレクトリを移動する。
- 3. 追加するプロジェクトをクリックする。
- 4. [追加]をクリックして、ベースプロジェクトを追加する。



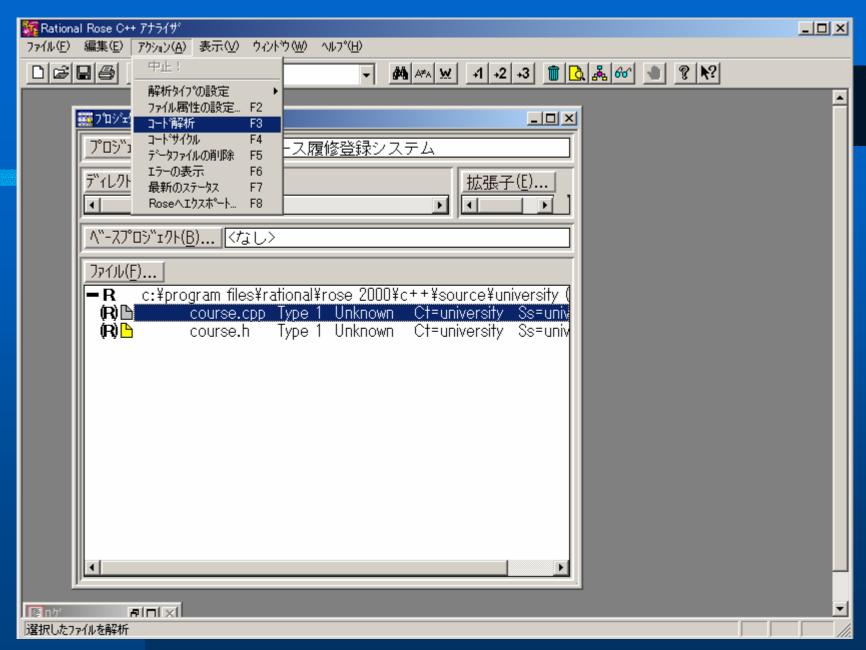
ファイルタイプを設定、ファイルを解析する: 解析タイプの変更

- 1. [アクション]メニューの[解析タイプの設定]をポイントし、適切なタイプをクリックする。
- 2. ファイルリストでファイルをクリックする。



ファイルタイプを設定、ファイルを解析する: ファイルの解析

- 1. 解析する各ファイルに対して解析タイプを設定する。
- 2. ファイルリストでファイルをクリックする。
- 3. [アクション]メニューの[コード解析]をクリックして、ファイルを解析する。ファイルを解析して、Roseで必要となるアノテーションを挿入する場合は、[アクション]メニューの[コードサイクル]をクリックする。

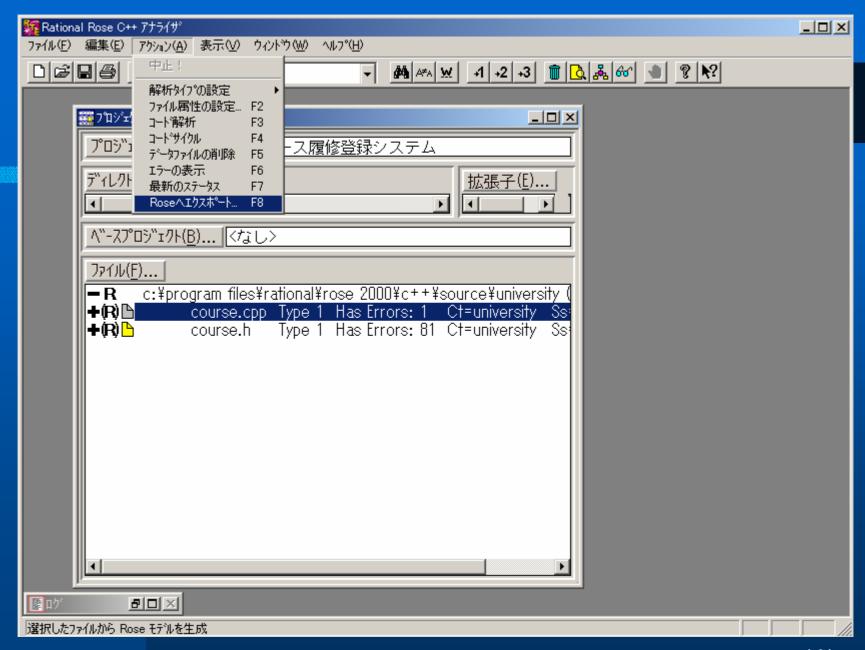


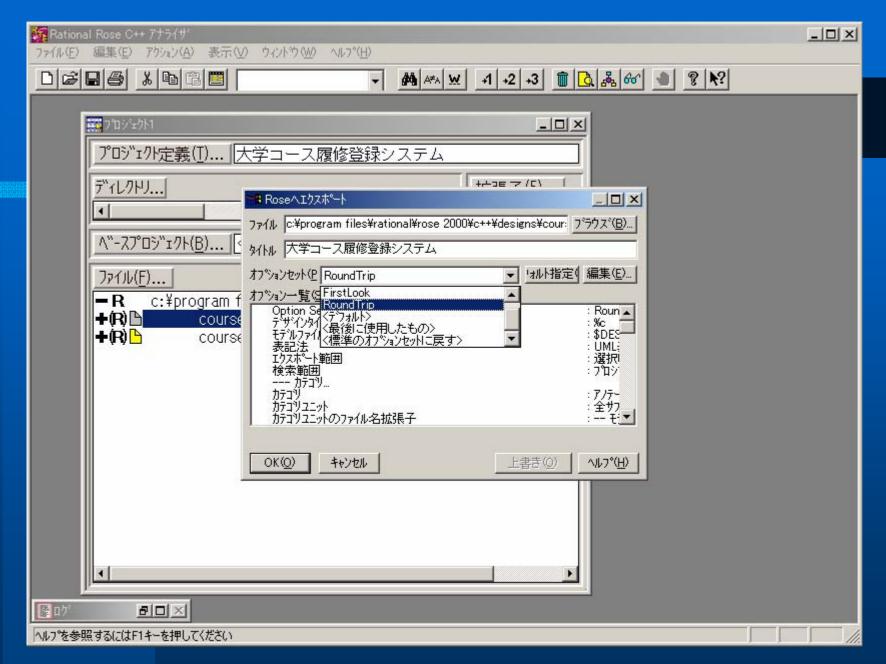
エラーを評価する

- アナライザーは、エラーを全て[ログ]ウインドウに 記録する。
- ファイルリストのファイルをダブルクリックして、エラーを確認できる。

エクスポートオプションを選択し、 Roseにエクスポートする

- 1. エクスポートするファイルをクリックする。
- 2. [アクション]メニューの[Roseへエクスポート]をクリックする。
- 3. [アクションセット]ボックスの矢印をクリックして、 ドロップダウンリストを表示する。
- 4. 設定するエクスポートオプションをクリックする。
- 5. [OK]または[上書き]をクリックして、Roseにエクスポートする。





Roseモデルを更新する

- 1. 更新するRoseモデルを開く。
- 2. [ファイル]メニューの[アップデート]をクリックする。
- 3. ディレクトリを参照して、.red ファイルを検索する。
- 4. 使用する .redファイルをクリックする。
- 5. [OK]をクリックして、[モデルのアップデート]ダイ アログボックスを閉じる。

