

---

# Introduzione a UML

## UML: casi d'uso

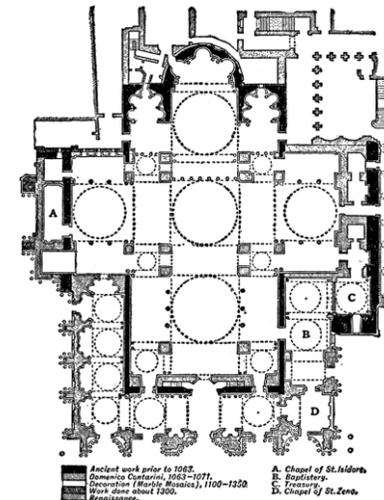
### narrative dei casi d'uso

---



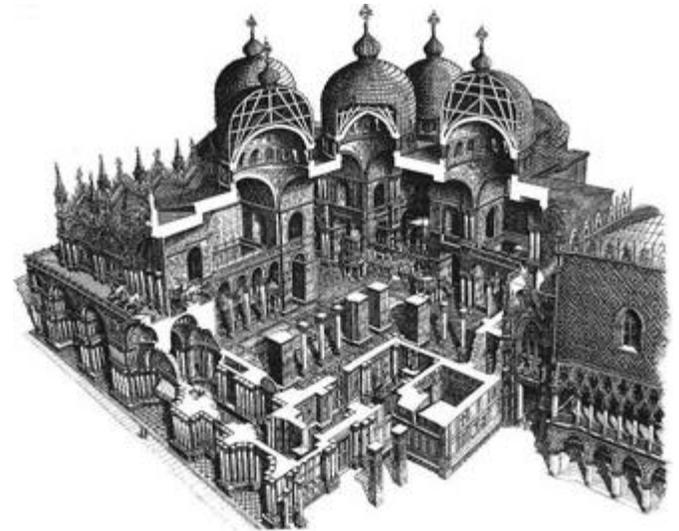
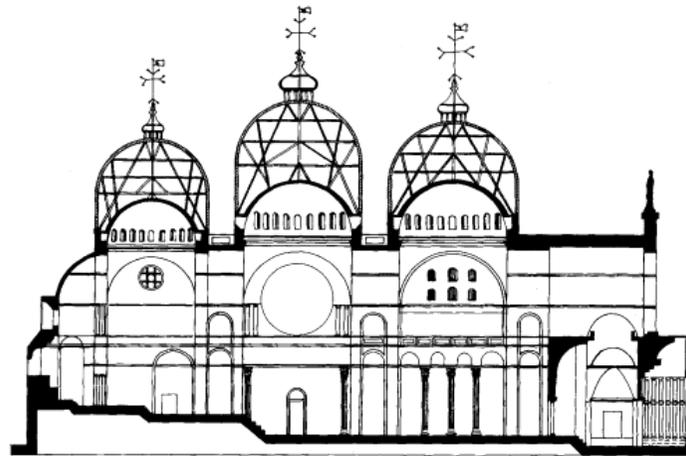
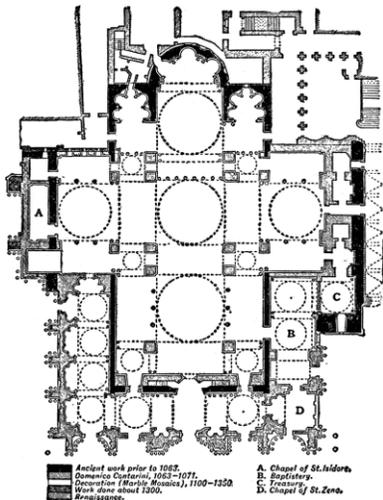
# Cosa è un modello

- Astrazione del sistema (o del dominio) usato per specificarne struttura e/o comportamento
- Un modello:
  - cattura aspetti importanti e astrae dai dettagli
  - è espresso con un formalismo che ne rende facile l'uso e la comprensione



# Diverse viste su un modello

Un sistema è descritto non da una singola vista ma da un insieme di viste che nel loro insieme ci danno una visione completa del modello



# Ancora sui modelli

---

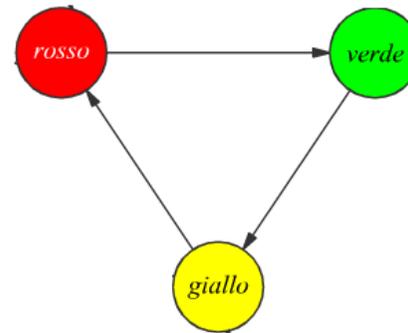
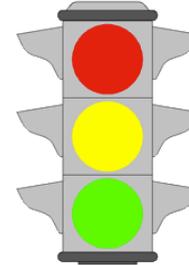
- Strumento di documentazione, comunicazione e discussione
  - Fondamentale per un processo di progettazione collaborativo, al centro del moderno sviluppo sw
- 1. Come si modella un sistema?
- 2. Come si rappresenta un modello?
- 3. Come si usa un modello?

# 1. Come si modella un sistema?

---

Si decide se fornire:

- modello statico
- modello dinamico
- entrambi



In ogni caso si decide a che livello di astrazione porsi

## 2. Come si rappresenta un modello?

---

- Con un linguaggio
  - Formale o
  - Semi-formale

# 3. Come si usa un modello?

---

- Un modello può essere:
  - Bozza (sketch)
    - *modello non completo, usato per descrizioni iniziali*
    - *Si possono rendere visibili soluzioni alternative*
  - Progetto dettagliato (blueprint)
    - *contiene dettagli sufficienti per permettere agli sviluppatori di creare un ready-to-run system senza prendere decisioni di progettazione*
  - Eseguitibile
    - *talmente completo e preciso da permettere di generare il codice automaticamente dal modello*

# UML

---

Unified Modeling Language: linguaggio di modellazione unificato

- Serve per supportare la descrizione e il progetto di sistemi software in particolare applicazioni Object Oriented, ma non solo
- Famiglia di notazioni grafiche
  - Permettono di descrivere diversi modelli da diversi punti di vista
  - Sono correlate (descritte da un meta-modello comune)
  - Sono generalmente facilmente comprensibili a clienti e utenti

# UML

---

- UML è adatto a descrivere aspetti diversi di un progetto software:
  - Descrizione strutturale (statica) vs Descrizione di un comportamento (dinamica)
  - Bozza di progetto vs progetto finale
  - Descrizione del dominio vs descrizione della struttura del codice

# Storia di UML

---

- . . . 1994: molti linguaggi e metodi di modellazione OO. Esistevano comunque alcuni primi della classe - Booch e Rumbaugh per i linguaggi e Jacobson per le metodologie
- 1994: primo tentativo di unificazione - il linguaggio Fusion
- 1994: Booch e Rumbaugh si uniscono nella Rational Corporation dando vita a quello che chiamano UML
- 1996: Object Management Group (OMG) lancia una prima proposta di standardizzazione di UML
- 1997: OMG approva lo standard UML 1.0
- 2000: UML 1.4
- 2006: UML 2.0
- 2006 . . . : Model Driven Architecture (MDA)
- Attualmente UML 2.5.1

# Modello statico e dinamico

---

## Modello statico

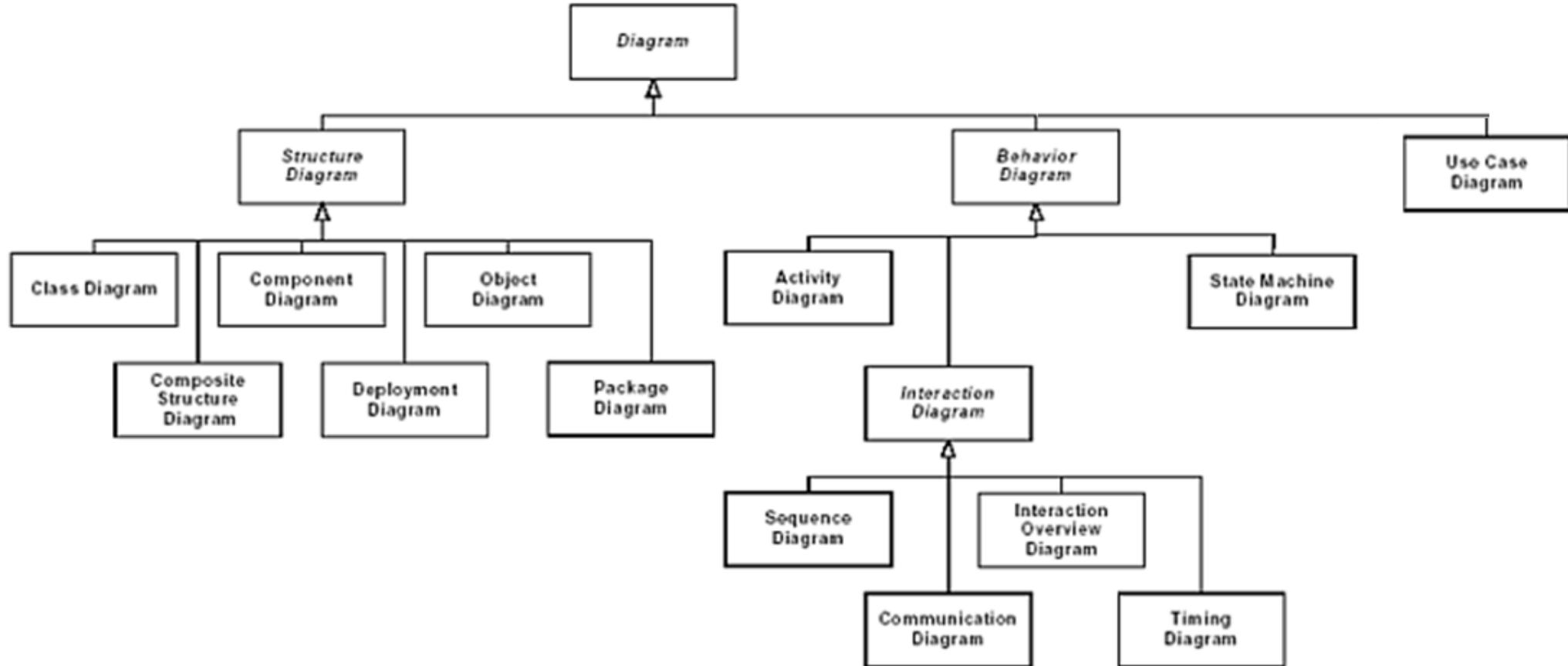
- Entità e relazioni per descrivere:
  - Concetti del dominio
  - Componenti architettura
  - Classi di realizzazione
- Assenza degli aspetti dipendenti dal tempo

## Modello Dinamico

- Modella il comportamento delle entità descritte nel modello statico

# Diagrammi in UML: 14 diversi

---



# Diagrammi che vedremo nel corso

---

- Diag. dei casi d'uso
- Modello statico
  - Diag. delle classi
  - Diag. degli oggetti
  - Diag. delle componenti
  - Diag. di dislocazione
- Modello dinamico
  - Diag. di macchina a stati
  - Diag. di attività
  - Diag. di sequenza

Diagramma:

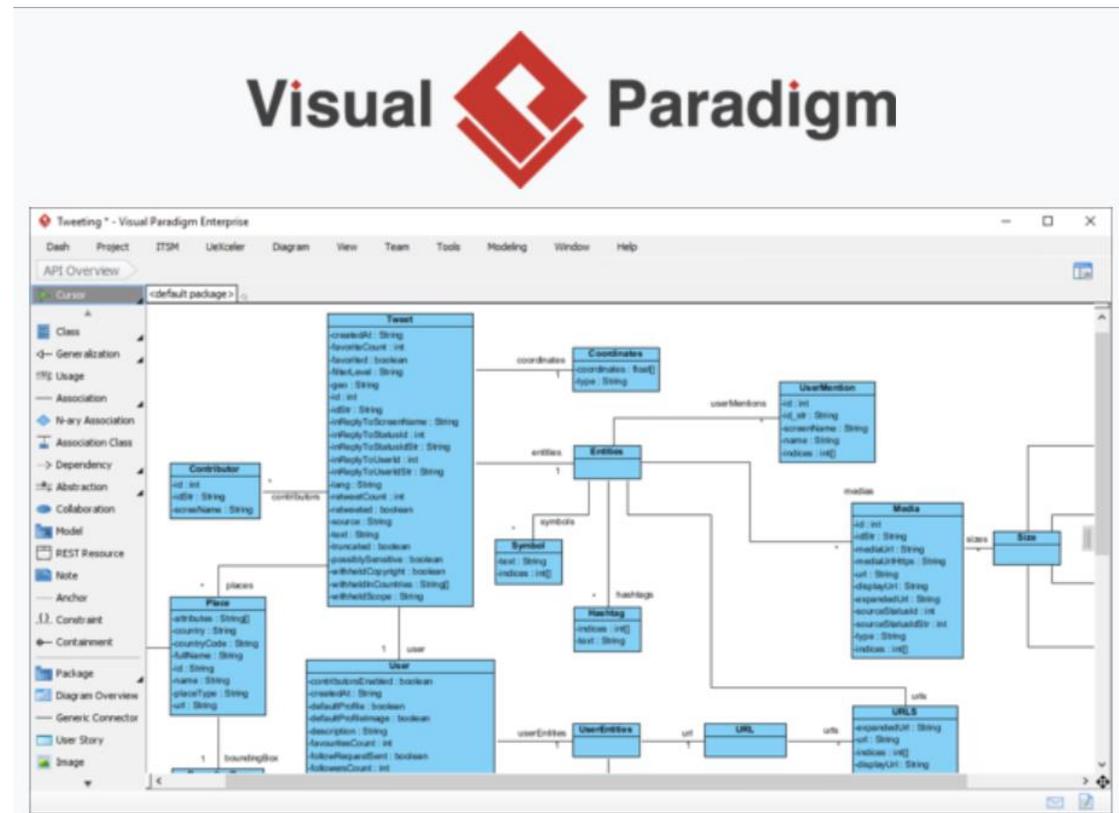
- Rappresentazione grafica
  - di un insieme di elementi del modello
- Grafo
  - nodi = elementi del modello
  - archi = relazioni fra elementi

# Strumenti per UML

Esistono tantissimi strumenti per UML:

[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_Uniformed\\_Modeling\\_Language\\_tools](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Uniformed_Modeling_Language_tools)

Noi useremo: Visual paradigm,  
in particolare la  
Free Community Edition



---

# Diagramma dei casi d'uso

---



# Contenuti

---

- **Modellazione dei Requisiti:**
  - aiuta a raccogliere i requisiti, elaborarli e documentarli
  
- **Modello statico:**
  - diagramma dei casi d'uso
- **Modello dinamico:**
  - narrazioni associate ai casi d'uso

# Diagramma dei casi d'uso

---

- Descrive i **requisiti funzionali** del sistema
- Cattura le funzionalità che un sistema deve offrire, **visto dall'esterno**: *i compiti che un utente può fare con l'aiuto del sistema.*
- Un **attore** è un'entità esterna al sistema, che interagisce direttamente con esso in un determinato ruolo
  - utente
  - altro sistema
  - tempo (attore speciale)

# Diagramma dei casi d'uso

---

- Un *caso d'uso* è
  - una funzionalità o un servizio offerto dal sistema a uno o più attori
    - formalmente: un compito che un attore può svolgere con l'aiuto del sistema
    - espressa come un insieme di SCENARI
- Uno *scenario* è
  - Una sequenza di interazioni (scambi di messaggi) tra sistema e attori

# Costruzione del diagramma dei casi d'uso

---

La modellazione dei requisiti usando il diagramma dei casi d'uso prevede i seguenti passi:

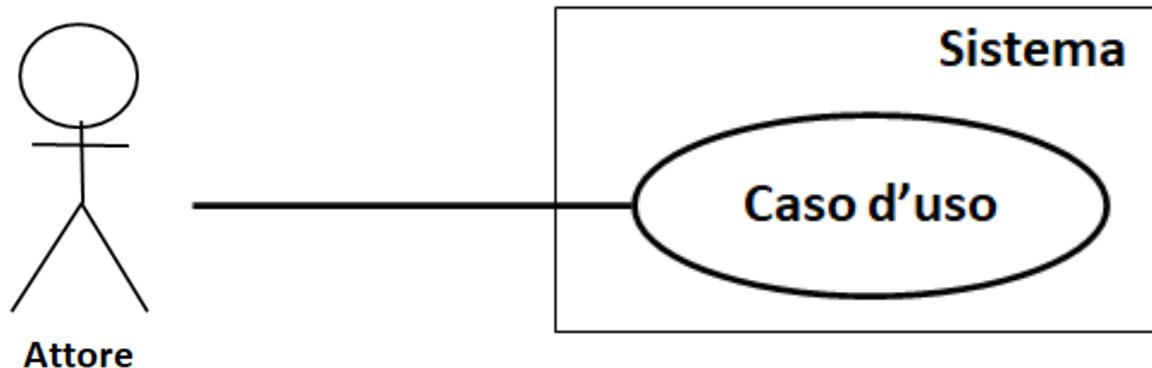
1. Individuare il confine del sistema
2. Individuare gli attori
3. Individuare i casi d'uso
4. Individuare le relazioni attore-caso d'uso
5. Specificare il caso d'uso con una descrizione testuale (narrativa)

# Diagramma dei casi d'uso

---

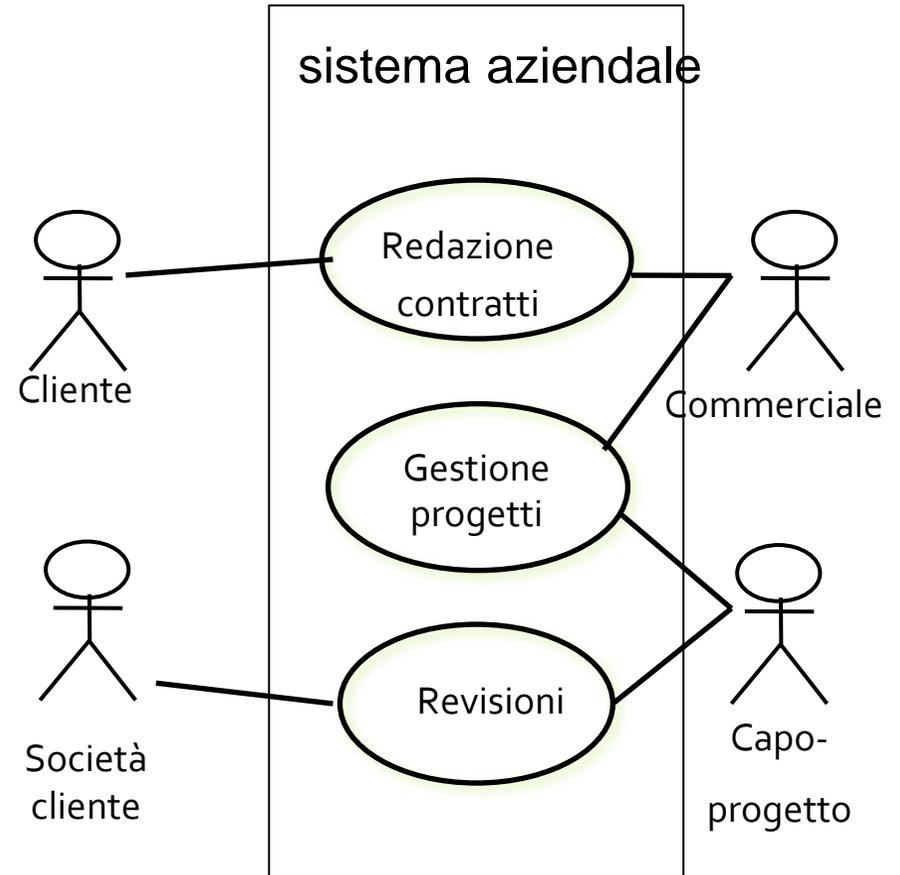
Il diagramma è composto da:

- **Attori:** hanno un nome (Maiuscolo, è una classe)
- **Casi d'uso:** ha un nome (Maiuscolo, è un verbo che denota il compito)
- **Relazioni:** relazioni significative tra gli attori e casi d'uso
  - Rappresentano interazione (sequenze di messaggi).
- **Confine del sistema:** un rettangolo disegnato intorno ai casi d'uso per indicare il confine del sistema oggetto del modello



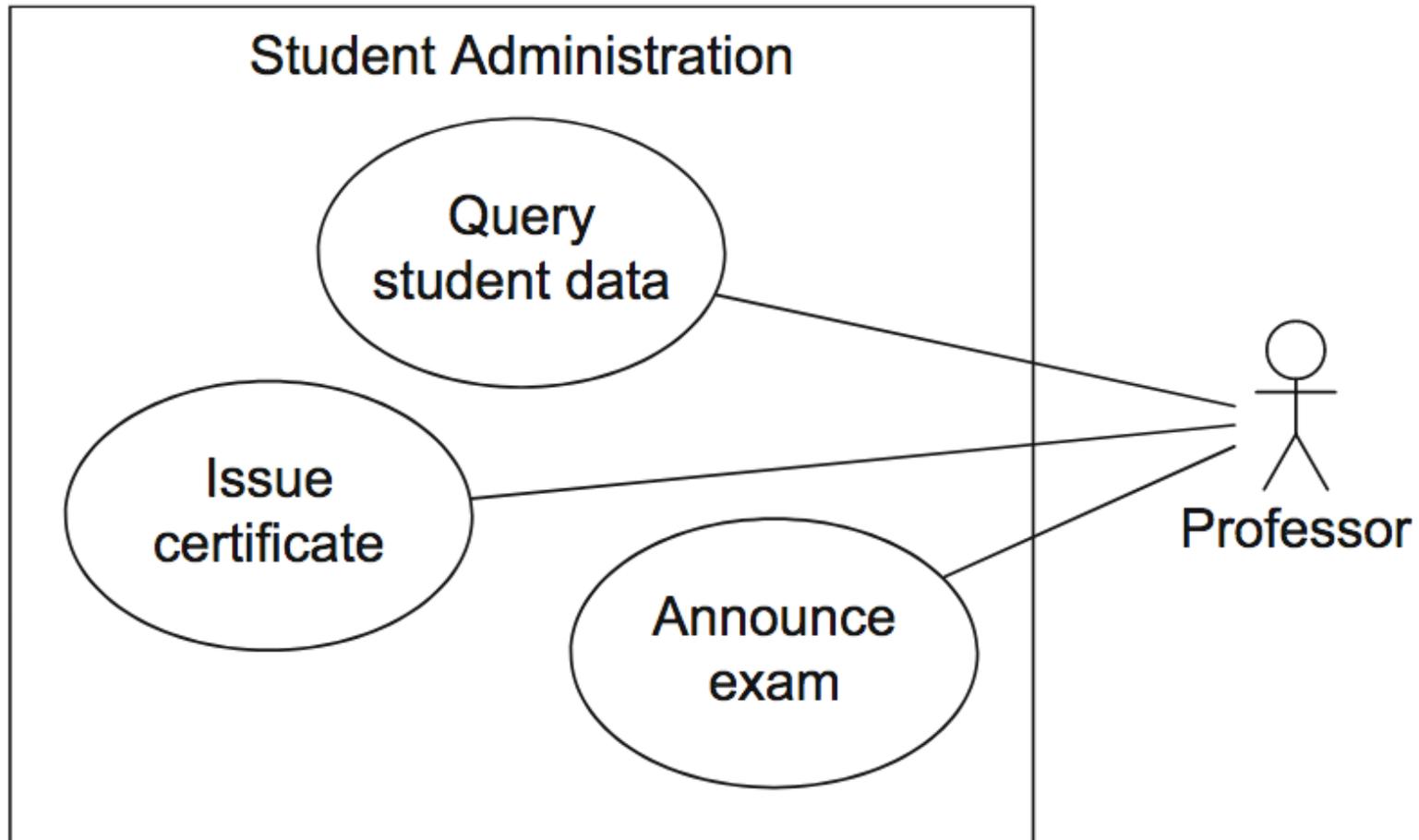
# Diagramma dei casi d'uso

- L'associazione attori—casi d'uso è molti a molti: un attore può essere associato a più casi d'uso e viceversa
- Un caso d'uso è iniziato sempre da un solo attore (principale, vedere narrativa)
  - Casi d'uso non collegato a un attore sono in casi particolari che vedremo
  - Eventualmente Tempo



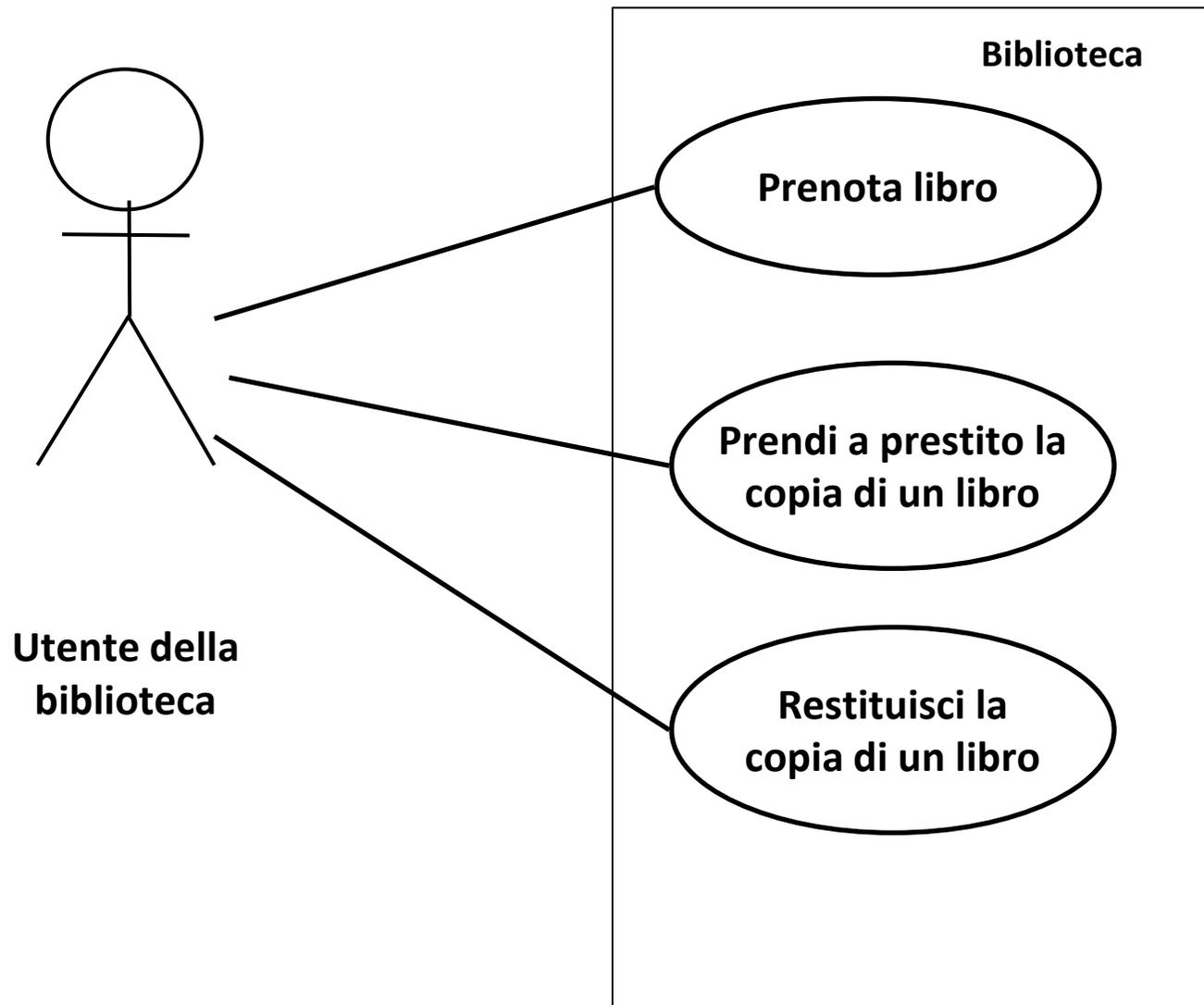
# Esempio di diagramma dei casi d'uso

---



# Esempio di diagramma dei casi d'uso

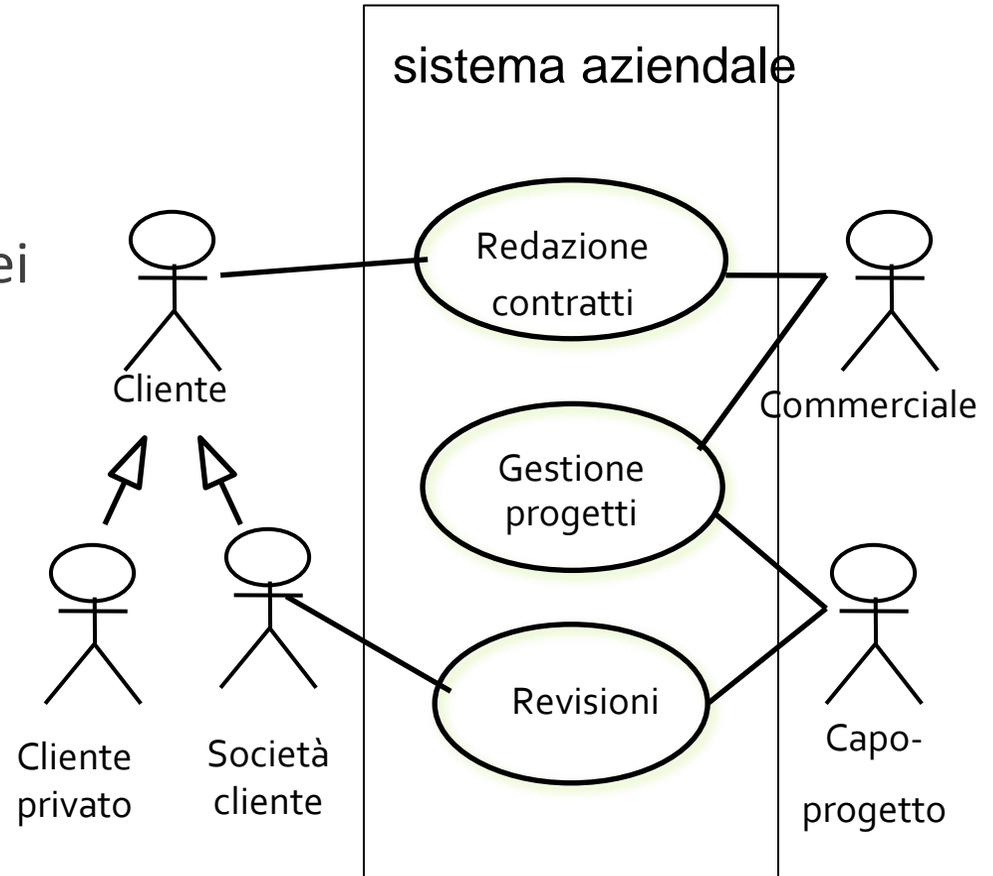
---



# Esempio di diagramma dei casi d'uso

## ■ Esempio

- I clienti possono essere privati o società
- Clienti e commerciali partecipano alla redazione dei contratti
- Società e capiprogetto partecipano alle revisioni
- Commerciali e capiprogetto gestiscono i progetti



# Narrativa di un caso d'uso

---

- Documento che descrive il modello dinamico
  - gli scenari rilevanti di un caso d'uso
  - dal punto di vista degli attori
- Caratteristiche
  - Inizio, fine, passi intermedi
  - Condizioni eccezionali
  - Precondizioni, postcondizioni

# Narrativa di un caso d'uso

---

<i>Nome:</i>	Nome del caso d'uso
<i>ID:</i>	identificatore
<i>Breve descrizione:</i>	Due righe riassuntive
<i>Attore primario:</i>	Attore che avvia il caso d'uso
<i>Attori secondari:</i>	Altri attori che interagiscono con il caso d'uso
<i>Precondizioni:</i>	Devono valere prima dell'esecuzione del caso d'uso
<i>Sequenza degli eventi principale:</i>	Sequenza di passi
<i>Postcondizioni:</i>	Della sequenza principale
<i>Sequenze alternative degli eventi:</i>	Errori, ramificazioni e interruzioni nella sequenza principale

# Narrativa di un caso d'uso: esempio

---

<i>Nome:</i>	Estendi il prestito
<i>Breve descrizione:</i>	Un utente desidera prolungare il periodo di prestito di un libro
<i>Attore primario:</i>	Utente della biblioteca
<i>Attori secondari:</i>	Nessuno
<i>Precondizioni:</i>	Il libro è già assegnato all'utente
<i>Sequenza degli eventi principale:</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente chiede di prolungare il prestito</li><li>2. Il Sistema accerta che nessuno l'abbia prenotato</li><li>3. Il Sistema accerta che l'utente sia ammesso al prestito</li><li>4. Il Sistema aggiorna utente e stato del libro</li></ol>
<i>Postcondizioni:</i>	Prestito esteso, stato utente aggiornato
<i>Sequenze alternative degli eventi:</i>	Il libro è già prenotato, utente non ammesso al prestito

# Narrativa di un caso d'uso: esempio

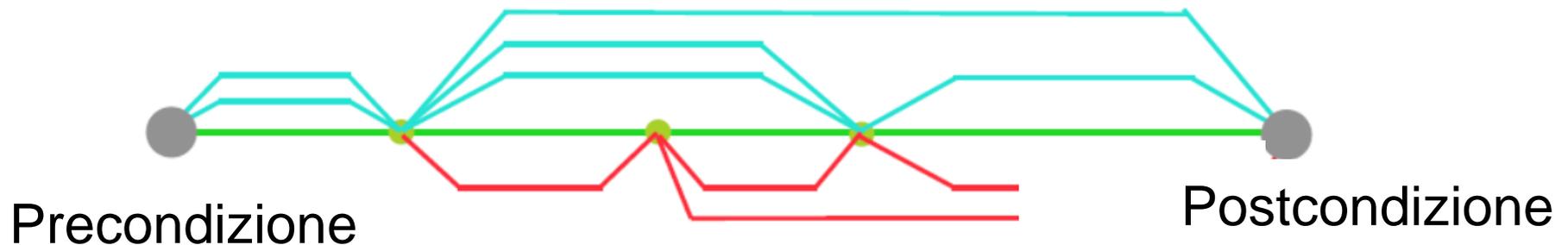
---

<i>Nome:</i>	Estendi il prestito
<i>Breve descrizione:</i>	Un utente desidera prolungare il periodo di prestito di un libro
<i>Attore primario:</i>	Utente della biblioteca
<i>Attori secondari:</i>	Nessuno
<i>Precondizioni:</i>	Il libro è già assegnato all'utente
<i>Sequenza degli eventi principale:</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente chiede di prolungare il prestito</li><li>2. Il Sistema verifica se qualcuno ha prenotato il libro</li><li>3. If (prenotato)<ol style="list-style-type: none"><li>3.1 Il sistema avverte l'utente</li></ol></li><li>4. else<ol style="list-style-type: none"><li>4.1 Il Sistema accerta che l'utente sia ammesso al prestito</li><li>4.2 Il Sistema aggiorna utente e stato del libro</li></ol></li></ol>
<i>Postcondizioni:</i>	Prestito esteso, stato utente aggiornato OR libro già prenotato e utente avvisato
<i>Sequenze alternative degli eventi:</i>	Utente non ammesso al prestito

# Scenario

---

- Uno scenario è un'istanza di un caso d'uso: una sequenza di passi che produce un risultato osservabile da uno o più attori
- Gli scenari descritti dalla sequenza principale degli eventi sono quelli che portano alla postcondizione



# Relazione tra preconditione, postcondizione, sequenza principale e sequenza alternativa

---

- Parallelo con le triple di Hoare:
- {Precondizione} sequenza principale {Postcondizione}
- Quindi:
  - per ogni stato  $\sigma$  che soddisfa la preconditione, l'esecuzione del caso d'uso a partire da  $\sigma$  termina producendo uno stato  $\sigma'$  che soddisfa la postcondizione
- ... a meno che non si verifichi qualche imprevisto come quelli elencati nella sequenza alternativa, in questo caso la postcondizione non è garantita

# Sintassi della sequenza principale degli eventi (S.P.E.)

---

- La S.P.E. elenca i passi che compongono il caso d'uso.
- La sequenza è numerata e ogni passo dovrebbe avere la struttura:  
*<numero>. <soggetto><azione><complementi>*
- Il primo passo (attivazione) è sempre compiuto dall'attore principale.
  1. L'utente chiede di prolungare il prestito
  2. Il sistema controlla .....
  3. ....

# Sintassi della sequenza principale degli eventi (S.P.E.)

---

Nella S.P.E. si possono descrivere condizioni e cicli.

1. Se (espressione booleana)

1.1 ...

1.2 ...

Altrimenti [OPZIONALE]

1.3 ...

2. For (espressione di iterazione)

2.1 ...

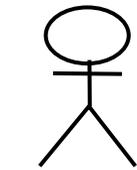
3. While (espressione booleana)

3.1 ...

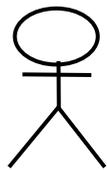
3.2 ...

# Casi d'uso: generalizzazione tra attori

---



Cliente



Cliente privato



**{abstract}**  
**Research**  
**Associate**

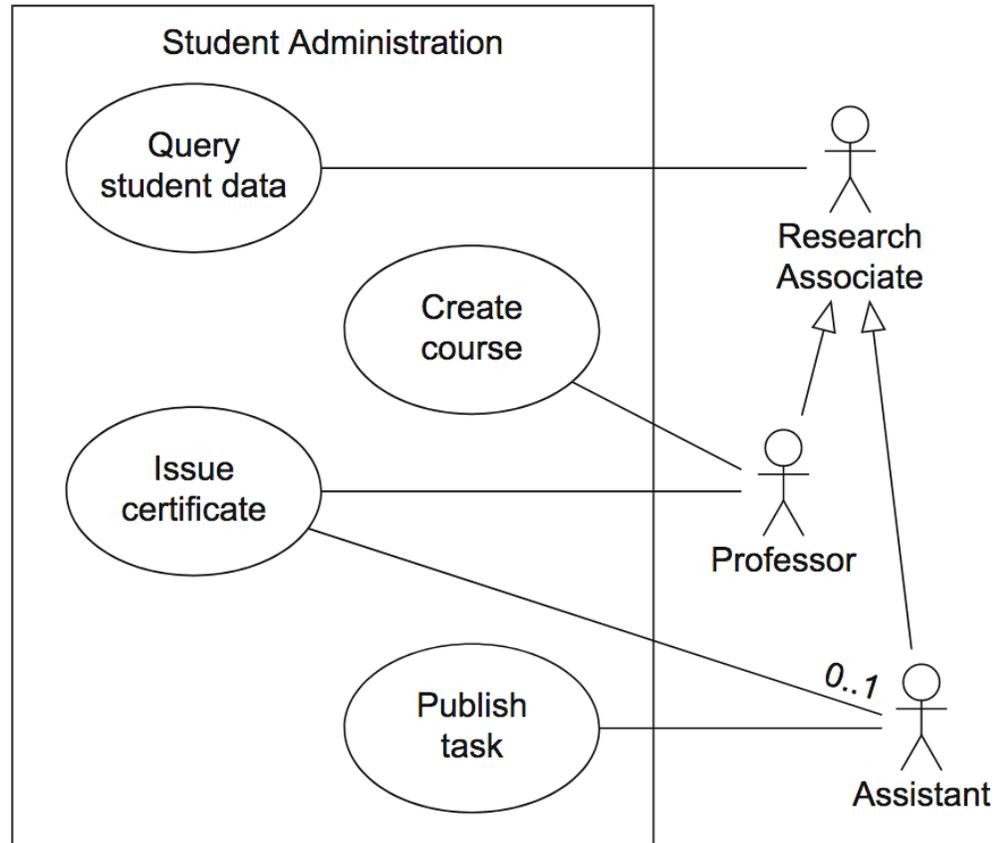


**Professor** **Assistant**

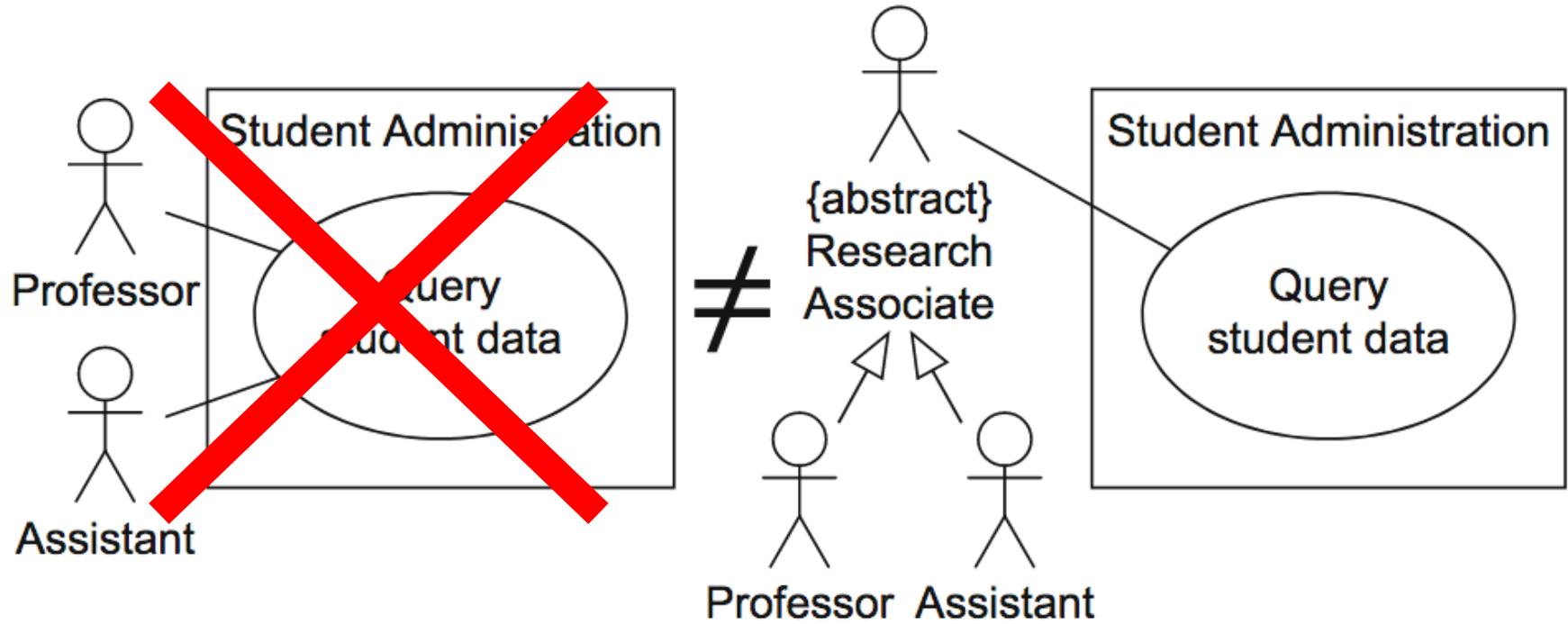
È possibile che  
l'attore padre  
sia astratto

# Esempi di generalizzazione

---

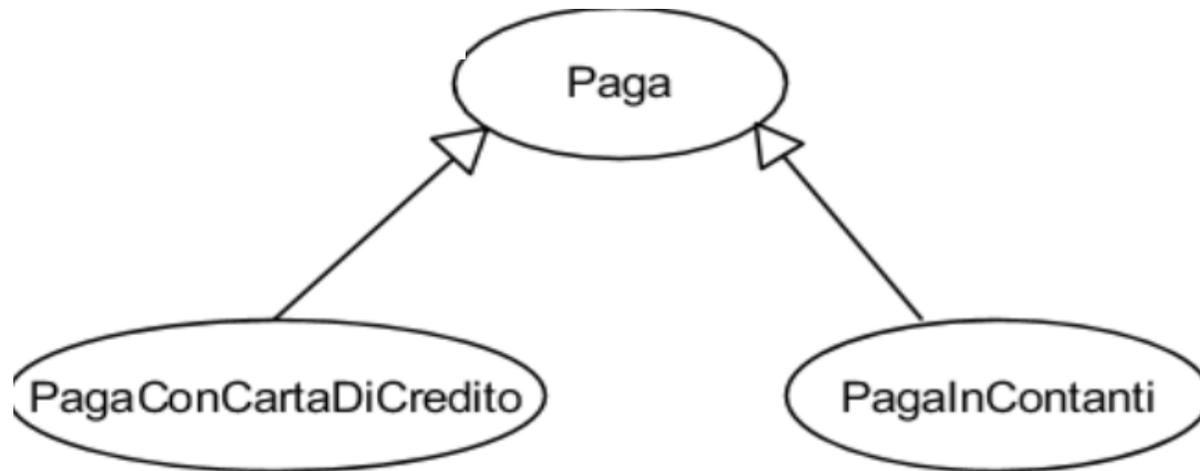


# Esempi di generalizzazione



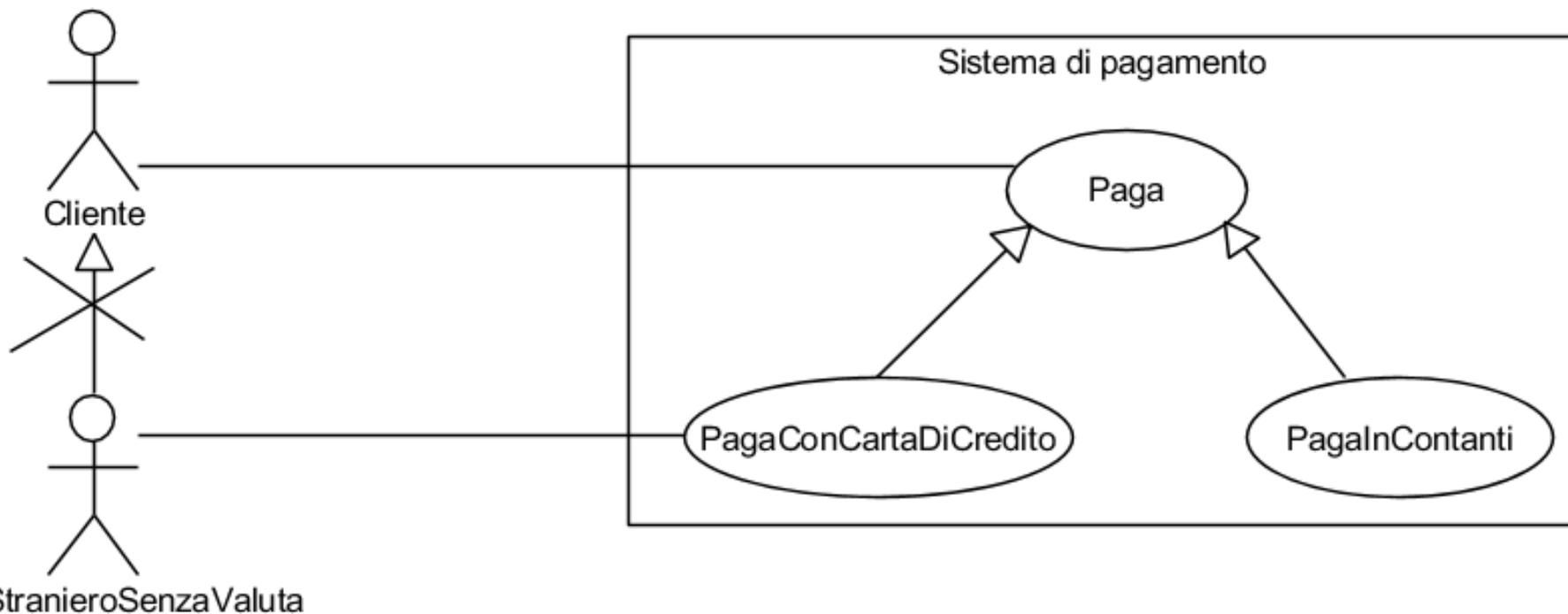
# Generalizzazione dei casi d'uso

---



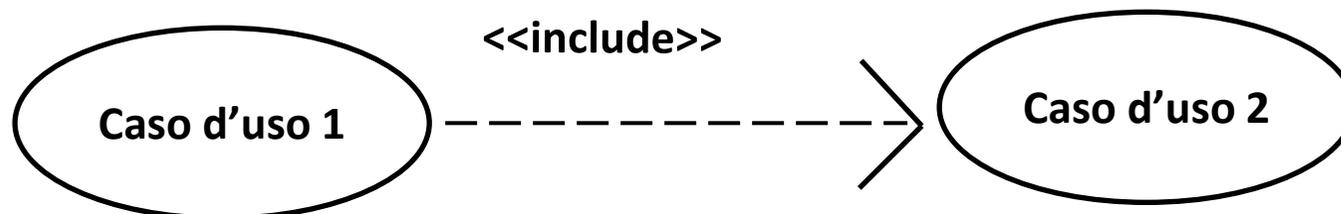
# Attenti alla generalizzazione...

Usando la generalizzazione fare attenzione che il classificatore specializzato eredita tutte le relazioni del classificatore padre (Liskov)



# Inclusione di caso d'uso

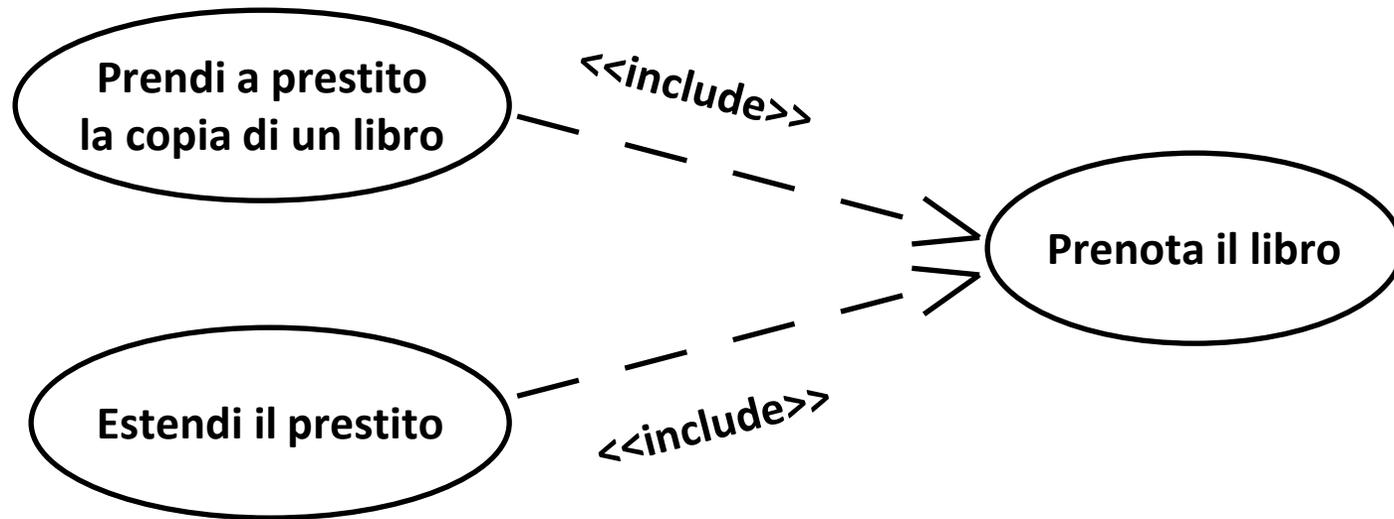
---



- Il caso d'uso 1 incorpora l'interazione descritta dal caso d'uso 2 come parte dell'interazione che esso (1) descrive
- La relazione *include* punta al caso d'uso che si include
- Simile ad una chiamata di funzione
  - La narrazione del caso 1 dovrebbe invocare l'esecuzione del caso incluso (2)
- <<include>> è uno stereotipo
  - Gli stereotipi sono keywords tre « » che annotano elementi di un diagramma, per precisarne il significato
  - In questo caso specifica che la **relazione di dipendenza** ----> è un'inclusione

# Esempio di inclusione

---



Sia per prendere in prestito la copia di un libro che per estendere il prestito occorre prenotare il libro

# Inclusione nella narrativa

---

1. ...

2. ...

3. **Include (nome caso incluso)**

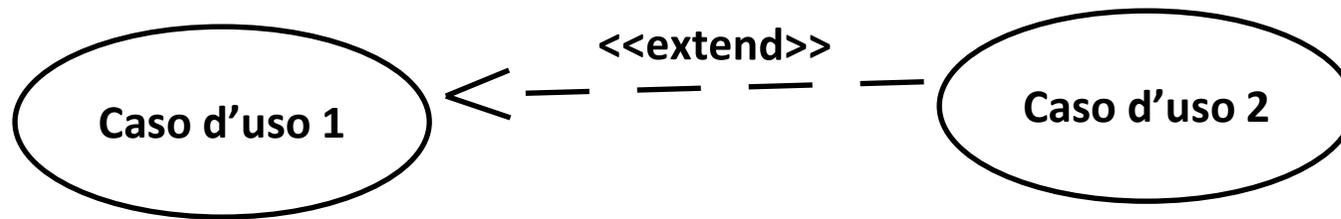
4. ...

- Il caso d'uso incluso è specificato a parte
  - Può essere istanziabile (completo) (avviato da un attore)
  - ....o non istanziabile (eseguito solo quando incluso)

# Estensione di un caso d'uso

---

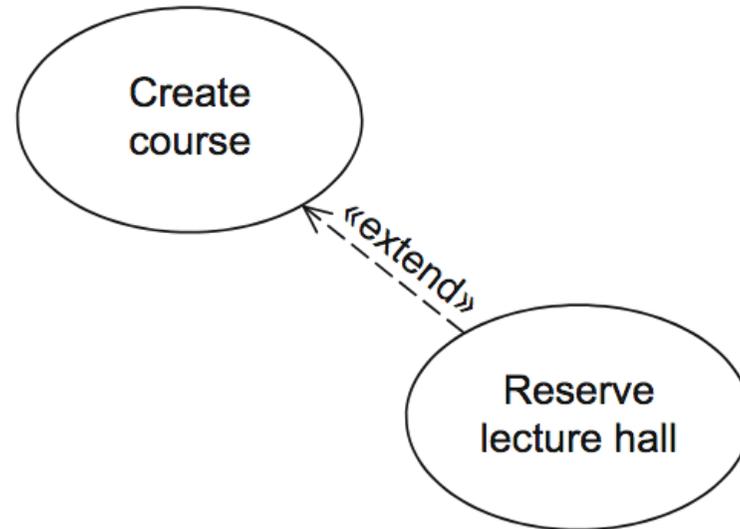
Attenzione al verso della freccia  
opposto all'include



- Il caso d'uso1 può incorporare l'interazione descritta dal caso d'uso2 (non dipende da esso)
- La relazione *extend* punta al caso d'uso che viene esteso
  - La narrazione del caso 1 può in qualche caso invocare l'esecuzione del caso (2)
- <<extend>> è anch'esso uno stereotipo

# Esempio di Estensione

---

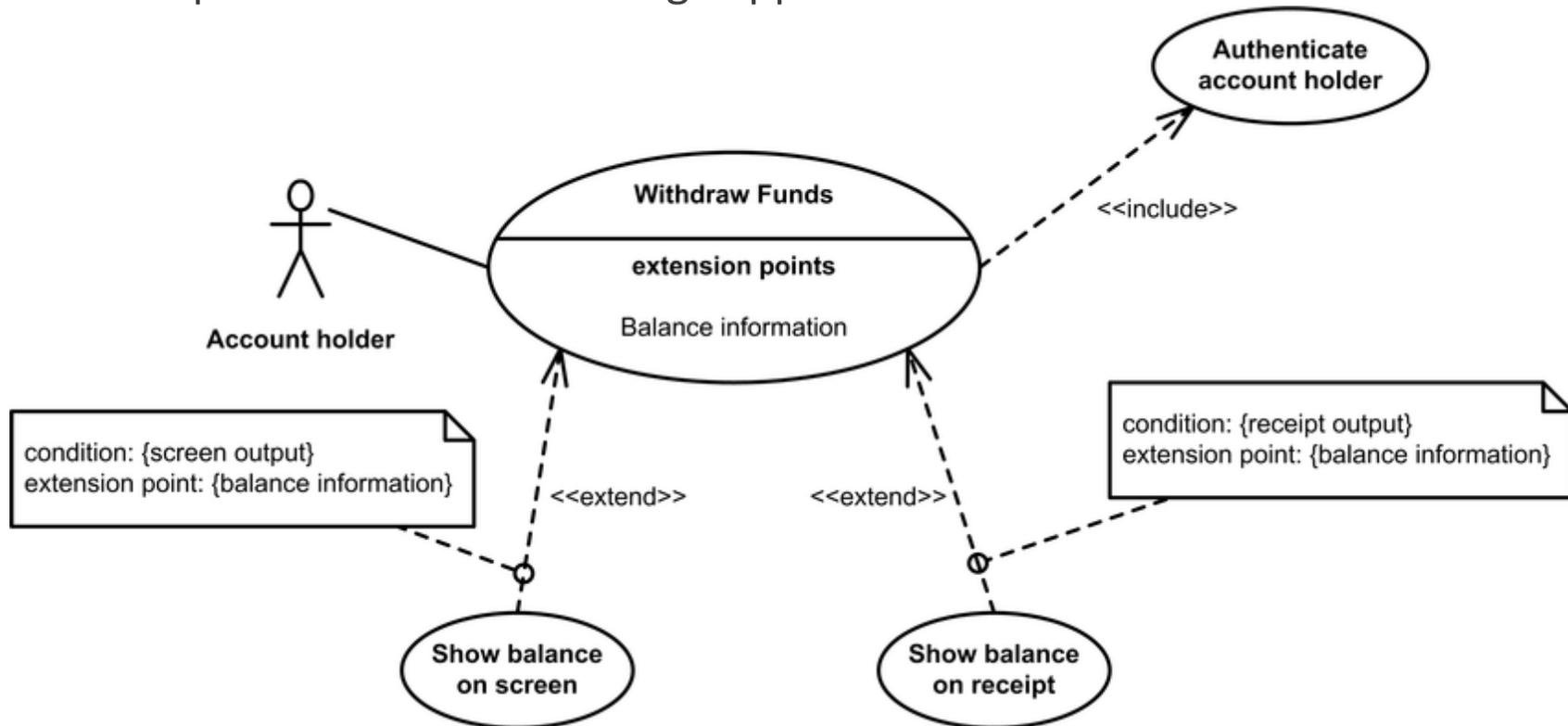


Quando si crea un nuovo corso **si può** riservare un'aula ma **non è obbligatorio**

# Extension points e condizioni

Le estensioni sono opzionali dal punto di vista del Caso d'uso base → esiste una notazione aggiuntiva che aiuta a identificare quando e dove inserire l'estensione.

Possiamo collegare un vincolo alla freccia "extend", indicando la condizione che deve essere vera perché l'estensione venga applicata.



# Syllabus

---

UML@Classroom, Martina Seidl, Marion Scholz, Christian Huemer, Gerti Kappel, Springer Verlag, 2015

Cap 1-2-3

# Homework

---

- Disegnare il diagramma dei casi d'uso del seguente sistema (chiavi magnetiche)
- Per motivi di sicurezza, un'organizzazione ha deciso di realizzare un sistema secondo il quale a ogni dipendente è assegnata una chiave magnetica per accedere (aprire) determinate stanze. I diritti di accesso dipenderanno in generale dalla posizione e dalle responsabilità del dipendente. Quindi sono necessarie operazioni per modificare i diritti di accesso posseduti da una chiave se il suo proprietario cambia ruolo nell'organizzazione.