

نتابع في هذه المحاضرة مع الـ **System Modelling** فقد توقفنا في المحاضرة الماضية عند الـ **Use Case Diagram** والذي يُستخدم في منظور الـ **Interaction** عند نمذجة متطلبات النظام، وقد ابتدأ الدكتور في هذه المحاضرة بالتذكير ببعض النقاط الهامة من المحاضرات السابقة:

- تم ذكر الـ **Modelling** في عدّة **Process Models** على أنها طور **Milestone** من أطوار تطوير المنتج البرمجي فهل يعتبر الـ **Modelling** هو نفسه طور التحليل أو التصميم **Analysis or Design**؟؟ لا، بل يعتبر الـ **Modelling** جزءاً أو أداة في طور التحليل.
- كما تم ذكر مصطلح الـ **Modelling** في الـ **Requirement Specification** والـ **Specification** هو تقرير كامل ومفصل عن المشروع يوضح جميع المتطلبات التي تم جمعها من الـ **Stakeholders** وهذا التقرير سيعبر عن وجهتي نظر، الأولى من وجهة نظر المستخدم **User** أي ستكون هذه المتطلبات مكتوبة بطريقة سهلة و أكثر تجريباً بحيث يستطيع أن يفهمها المستخدم ووجهة النظر الثانية ستكون من وجهة نظر المطور **Developer** حيث سيكتب بطريقة أكثر تقنية ليحدد ما يقوم به النظام بالضبط كما أنه سيكون نقطة مرجعية في عملية التأكيد على المتطلبات **Validation**.
- من أهم الطرق والـ **Notations** في كتابة تقارير الـ **Requirements Specification** هي الـ **Text** والـ **Models**.

- الـ **Models** هي وسيلة و أداة للتعبير عن متطلبات و مواصفات النظام **بطريقة بيانية** عن طريق المخططات **Diagrams**.

- من غير الممكن التعبير عن كامل متطلبات النظام بمخطط واحد أو حتى بتقرير واحد، حيث يجب تقسيم المتطلبات بحيث كل منها يعبر عن وظيفة معينة ومن ثم تجميع هذه المتطلبات من عدّة وجهات نظر ومن عدّة أجزاء ثم نعبر عن هذه الأجزاء بالمخططات

المناسبة ليتكون لدينا نظرة كاملة ومتكاملة Integrated View عن النظام ويتم بعد ذلك الانتقال إلى مرحلة التصميم وكتابة الكود.

ونكمل الآن مع نوع جديد من المخططات :

مخطط الصفوف Class Diagram:

من أهم المخططات التي تعبر عن Structural Components لأي نظام برمجي هي الـ Class Diagrams , وهو تمثيل تجريدي لأجزاء النظام فهو يعتبر من المخططات المستخدمة لتوضيح وجهة النظر البنيوية Structural.

لكن ما هو الصف Class ؟

الصف يعبر عن مجموعة من الكائنات Entities or Objects التي تشترك بمجموعة من الصفات والسلوكيات فالكائن هو شيء يخزن بداخله صفات محددة وسلوك محدد والصف يعتبر كحاوي Container لهذه السلوكيات والصفات ومهمته الأساسية هي تغليف Encapsulation هذه الأشياء المشتركة وجمعها.

ولكن ما الذي يتم تحديده أولاً، الصفوف أم الكائنات؟

يتم أولاً تحديد الكائنات أو الـ Objects ومن ثم يتم تحديد الصفوف التي يمكن تشكيلها من الكائنات ويتم الحصول على الكائنات عن طريق قراءة تفصيلية و فهم دقيق لـ المتطلبات النظام والمتطلبات يتم الحصول عليها من Use Case Diagrams.

والمخطط Diagram هو رسم العلاقات والروابط بين الـ Classes (Classes with Relations) .

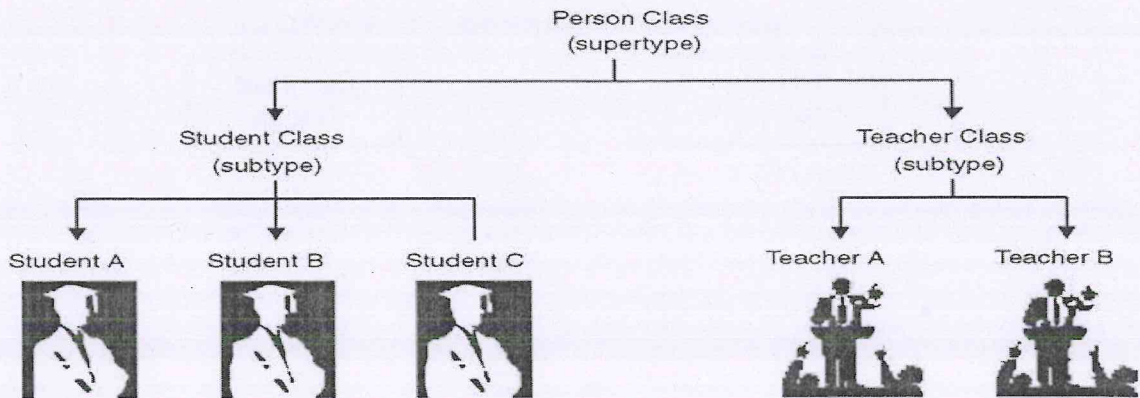
ويتم تمثيل الـ Class في الـ UML notation بمستطيل يحوي اسم الصف ويمكن وضع الصفات أو الـ Attributes و الطرائق (السلوكيات) Methods أيضاً.

Consultation
Doctors
Date
Time
Clinic
Reason
Medication Prescribed
Treatment Prescribed
Voice Notes
Transcript
...
New ()
Prescribe ()
RecordNotes ()
Transcribe ()
...

من المهم تحديد العلاقات التي تربط بين الـ Classes ولها عدة أنواع:

✦ الوراثة Inheritance:

هي عملية اشتقاق مجموعة من الصفوف تسمى Subtypes من صف Supertype لتربث صفاته Attributes وسلوكياته Behaviours ويضيف كل Subtype صفاته وسلوكياته الخاصة به وتكون العلاقة بين صفوف الآباء Supertypes والأبناء Subtypes علاقة وراثة.

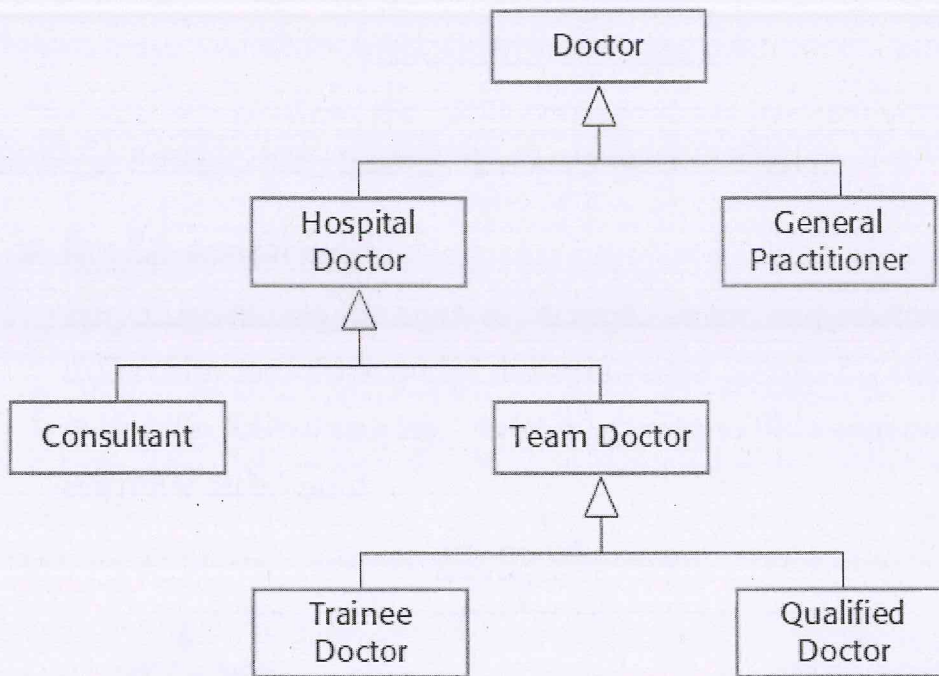


التعميم :Generalization

هي عملية جمع الصفات Attributes و السلوكيات Behaviours المشتركة في عدة صفوف مختلفة في صف واحد يسمى Supertype ثم نشق منه الصفوف المختلفة التي شكلناها منه وتسمى Subtypes.
(تشبه ال Inheritance لكن بوجهة نظر مختلفة)

Polymorphism – the concept that different objects can respond to the same message in different ways.

Override – a technique whereby a subclass (subtype) uses an attribute or behavior of its own instead of an attribute or behavior inherited from the class (supertype).

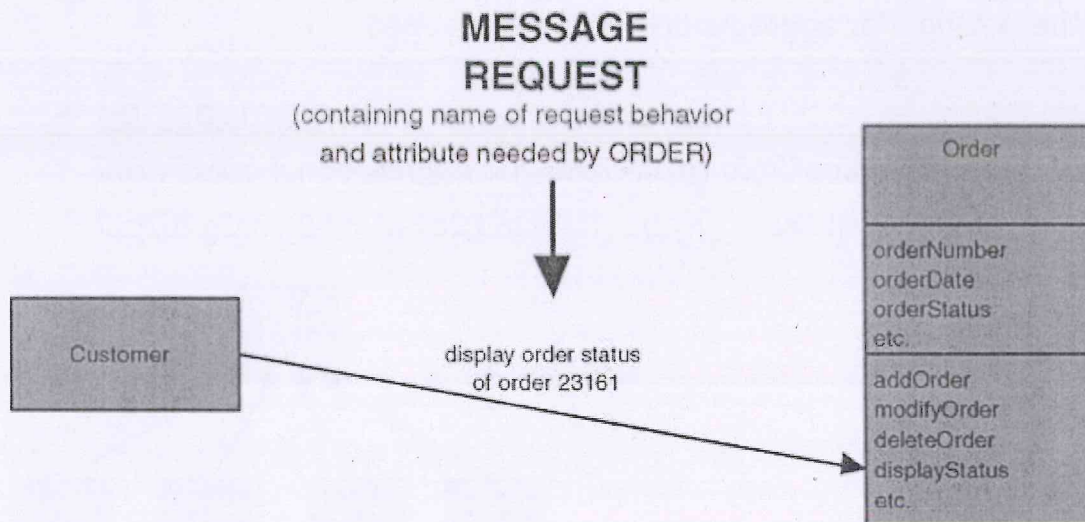


Association +

هي علاقة الربط بين صف وصف آخر وعلاقة الربط تكون باستدعاء صف لطرائق وصفات الصف الآخر ويتم تمثيله بخط ويمكن قراءتها بعدة اتجاهات و يمكن أن تكون موجهة.

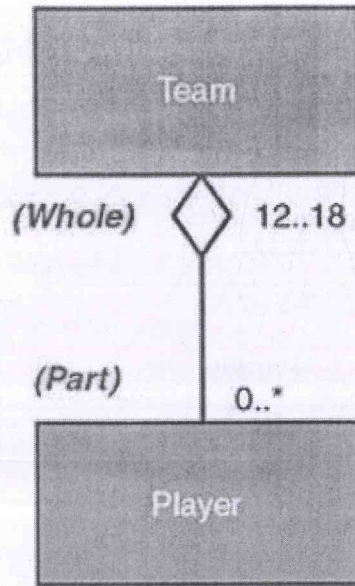
- **Multiplicity**: هي التي تحدد تماما عدد ال Object من Class معين التي تتفاعل مع عدد معين من ال Object من ال Class الآخر.

Multiplicity – the minimum and maximum number of occurrences of one object/class for a single occurrence of the related object/class.



:Aggregation ✚

هي علاقة تربط بين صفين حيث يكون صف أول يحوي جزء أو عدة أجزاء (كائنات) من صف ثانٍ ويتم تمثيلها بخط يحوي من طرف الصف الأول **Diamond Shape**.



In UML 2.0 the notation for aggregation has been dropped.

:Composition ✚

تشبه علاقة الـ **Aggregation** لكن الصف الأول يكون مسؤول عن إنشاء الصفوف الجزئية وتدميرها ويتم تمثيلها بشكل دیناري **Diamond Shape** مطمس.

