



ENTERPRISE ARCHITECT

用户指南系列

其它域

Author: Sparx Systems

Date: 2022-08-30

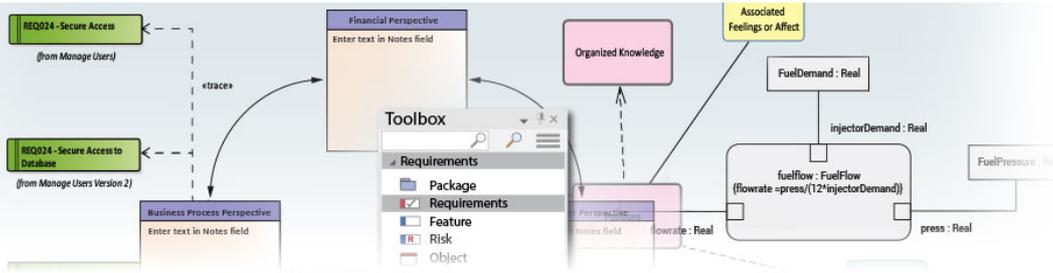
Version: 16.0

创建于  **ENTERPRISE
ARCHITECT**

目录

更多领域模型.....	3
基于领域的图表.....	4
建模学科.....	5
网络构造型.....	6
用户接口图表.....	7
屏幕.....	9
示例用户接口图表.....	10
用户界面控件元素.....	11

更多领域模型



Enterprise Architect是一个多功能和全面的分析和设计、执行和测试工具，可帮助您创建企业、业务、工程、实时和软件系统的模型。它的特征集非常丰富，无论您想做什么，几乎总是有一个工具特征可以帮助您完成任务。Enterprise Architect支持广泛的框架、建模语言以及技术平台和语言。每个学科都将从使用该工具中受益，当整个团队使用该工具时，每个团队创建的模型可以无缝集成为一个整体，这将为项目或工作计划带来极大的清晰度和效率，并大大降低风险的失败。

高层管理者可以创建思维导图，战略思考者可以创建利益相关者档案并定义业务目标和驱动因素；企业架构师可以创建路线图和应用清单，分析师可以描述当前和未来的流程模型，需求分析师可以创建需求模型。在模型的解决方案方面，解决方案建筑师可以细节说明应用程序之间的接口，开发人员可以创建代码块，测试人员可以定义测试用例，仅细节说明一些可能性。

Enterprise Architect允许您遵循任何项目方法，无论是敏捷流程还是正式的军事流程，或者是 TOGAF 或 Zachman 等标准框架之一。您还可以自由设置自己的建模过程，Enterprise Architect内置了用于定义软件开发过程的特征。建模可以从任何时候开始，在实际项目中，它通常不遵循教科书中描述的顺序；Enterprise Architect允许您以灵活的方式工作，但通过一组多功能工具为您提供支持。

Enterprise Architect有一个灵活的特征，可以帮助您创建UML的Profiles，因此即使您无法找到内置到核心产品中的合适的建模解决方案，您也可以通过创建自己的配置文件来扩展该工具。

基于领域的图表

Enterprise Architect支持广泛的建模语言，例如UML、SysML和BPMN，但除了定义为这些语言的一部分的图表之外，Enterprise Architect还具有一组丰富的附加（扩展）图表，包括思维导图、用户接口图和数据建模图；甚至还有一个一般的自定义图表。这使得战略思想家、用户体验设计师和科学家等几位专家可以为模型做出贡献，并创建一个以前无法实现的清晰知识库。

基于领域的图表

图表类型	细节
分析图表	分析图是一种简化的活动图，用于捕获高级业务流程和系统行为和元素的早期模型。
自定义图表	A定义图是用于捕获需求、用户界面或自定义设计模型的扩展类图。
需求图表	需求图是A自定义图，用于描述系统的需求或作为视觉模型的特征。
维护图表	维护图是用于描述系统模型中的变更请求和问题项A自定义图。
用户接口图表	用户接口图表是自定义图表，用于使用表单、控件和标签直观地模拟系统的用户界面。
数据建模图表	数据建模模型图是用于表示数据库模式A类图。
文档	虚拟文档使您能够独立于浏览器窗口的组织，通过选择、分组和排序单个包来构建和过滤您的文档和 Web 报告。
业务建模交互业务	业务建模模型图和业务交互图使您能够了解业务系统的结构和行为。 业务建模图是基于一个业务模型（UML类序列图），而业务模型（交互）图是基于UML图。

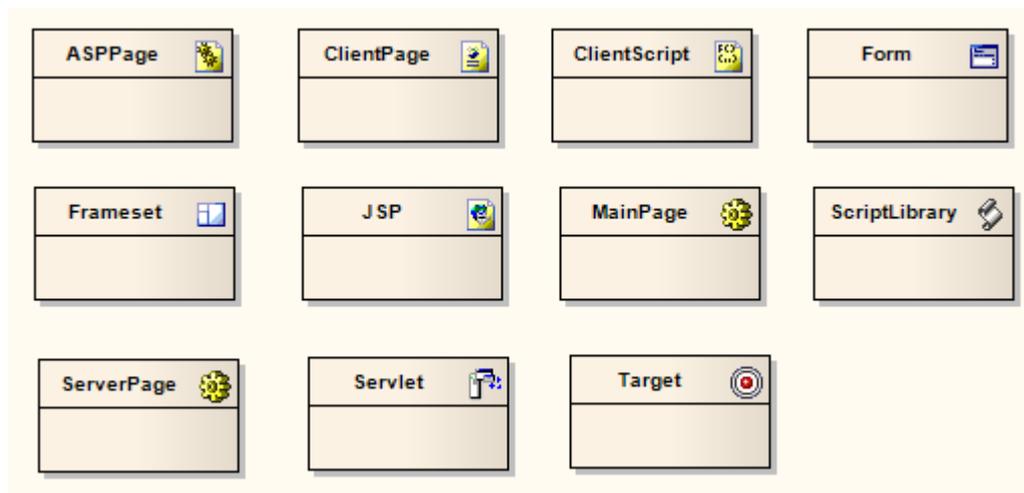
建模学科

所有学科和领域的建模者都可以创建行业标准模型

无论系统开发生命周期中的学科或您的特定领域如何，您都会找到建模工具和选项来创建富有表现力的行业标准模型。无论您是创建新系统组件还是选择商用产品，还是在组织的战略、业务、技术或工程部门工作，**Enterprise Architect**都允许您创建协作模型，展示产品的各个方面如何匹配一起。协作特征确保需求、设计和实施选择都在开发解决方案时得到解决。

网络构造型

Enterprise Architect支持许多用于网页建模的原型，这些图形元素以图形图标而不是通常的«stereotype» 格式显示。这些构造型仅支持类元素。这些是各种图形图标及其相关的刻板印象：



A组类似的 Web 建模元素及其关系也可通过图形工具箱中的专用“网络建模”图表工具箱。

设置网页图标

节	行动
1	在图表中创建一个新的类元素。
2	显示类的“属性”对话框。
3	在“构造型”字段中，输入所需的构造型名称或单击下拉箭头并选择所需的构造型（如前所述）。
4	点击确定按钮。 类显示为所示示例之一。

用户接口图表

用户体验和用户界面设计传统上是在与其他学科分开的各种工具中建模的，导致这些模型与其他分析和技术模型之间的脱节。

Enterprise Architect允许您模型各种用户界面和平台，包括客户端软件、网站和页面，以及手机和平板电脑等移动设备。它使用令人信服的物理设备和平台表示，使这些模型对用户的演练具有吸引力和有用性。这些模型中的元素也可以追溯到存储库中的其他元素，包括设计原则、需求、用例和用户故事、利益相关者的关注点、信息模型、架构和设计模型。还可以创建状态机图来表示用户界面的重要状态，这些可以追溯到测试模型。

用户接口图是一种扩展的图表类型，它提供了一组线框工具箱页面，其中包含丰富的用户界面元素调色板，适用于 Android 和 Apple 设备，以及网页和对话框。还有一个用于建模功能用户界面的功能，工具箱页面包含各种控件，例如选择框、旋转控件、树控件等等。

示例图表

[Example User Interface Diagram](#)

用户界面图表元素工具箱接口

图标	描述
 Package	包用于组织您的项目内容，但是当添加到图表时，它们可以用来描述您的模型的结构和关系。
 Screen	A屏幕元素用于原型化一个用户接口的流程。
 UI Control	A用户界面控件元素表示用户界面元素（如编辑框）。
 Object	物件是类在运行时的特定实例。

用户接口图形连接器工具箱图表

图标	描述
 Associate	关联意味着两个模型元素具有关系，通常实现为一个或两个类中的实例变量。
 Aggregate	聚合连接器是一种显示元素包含其他元素或由其他元素组成的关联类型。
 Generalize	A概括用来表示继承。
 Realize	A连接器表示源object实现或实现其目标object。

注记

- 使用原型类，您可以模型网页用户界面的设计
- Enterprise Architect专业版、企业版、统一版和终极版还包括MDG Win32 UI技术，您可以使用它设计更精确地呈现为 Win32 ®用户接口元素的用户界面组件

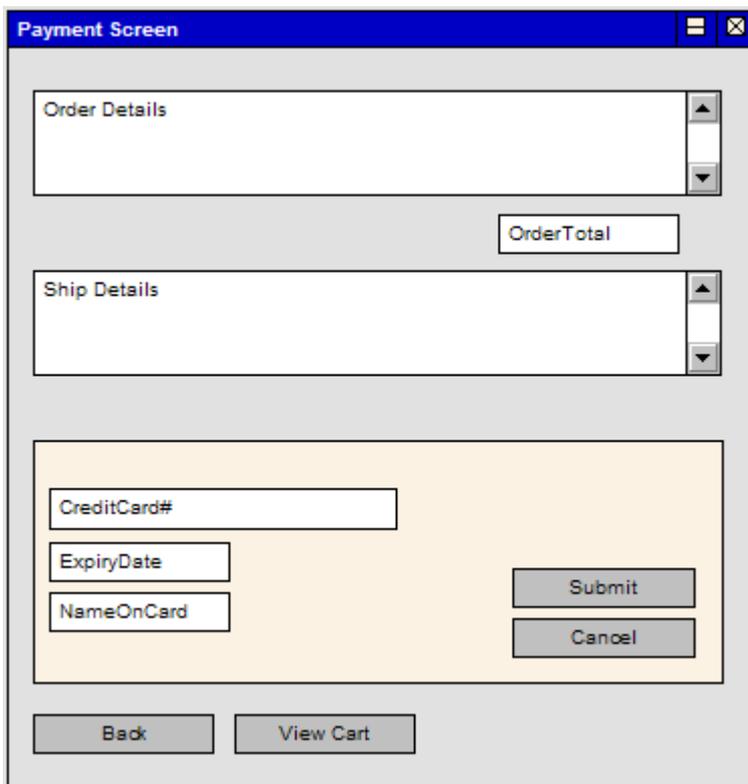
屏幕

A用于屏幕用户接口屏幕流程。通过对用户接口图元素使用需求、约束和场景等UML特征，您可以在不使用代码的情况下对用户界面行为建立扎实而详细的理解。这为从用户的角度建立系统的精确行为提供了一种极好的方法，并结合使用用例模型，准确地定义了用户如何完成工作。

网络页面也可以使用Enterprise Architect的自定义界面扩展进行原型设计和严格指定。

示例

此示例图说明了Enterprise Architect的一些支持网页原型设计的屏幕建模扩展的特征。通过向每个元素添加要求、规则、场景和注记，一个详细的模型由表单或网页构建，而无需求助于 GUI 构建器或 HTML。



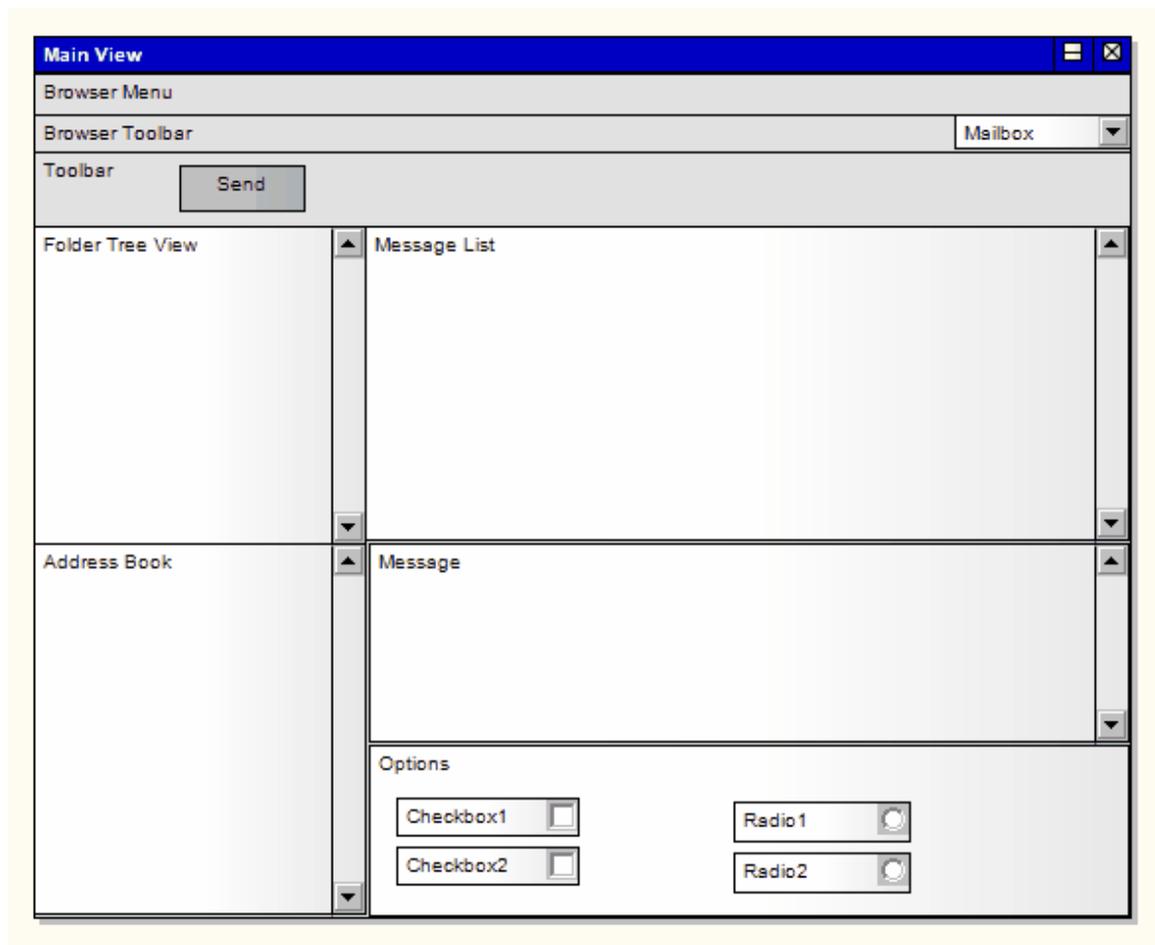
Enterprise Architect将 UI 控件显示为一系列特殊图标，具体取决于使用的构造型；例如，一个定型为«列表»的控件显示一个垂直滚动条。

工具箱icon



示例用户接口图表

在这个示例用户接口图中，表格、控件和标签排列在图表上，以定义用户界面屏幕和控件的外观。用户界面控件用户界面控件元素也可以通过底层实现链接到其他模型元素。



注记

- 屏幕元素是所有用户界面控件的父元素；在浏览器窗口中，展开屏幕元素，列出其子 UI 元素
- 如果您有多个屏幕，并且想要将界面用户界面控件元素从一个屏幕移动到另一个屏幕，您可以在浏览器窗口中执行此操作 - 单击界面用户界面控件元素并将其拖动到目标屏幕元素下方；在用户界面控件接口图上，将用户界面控件元素从屏幕源中屏幕并显示在目标屏幕

用户界面控件元素

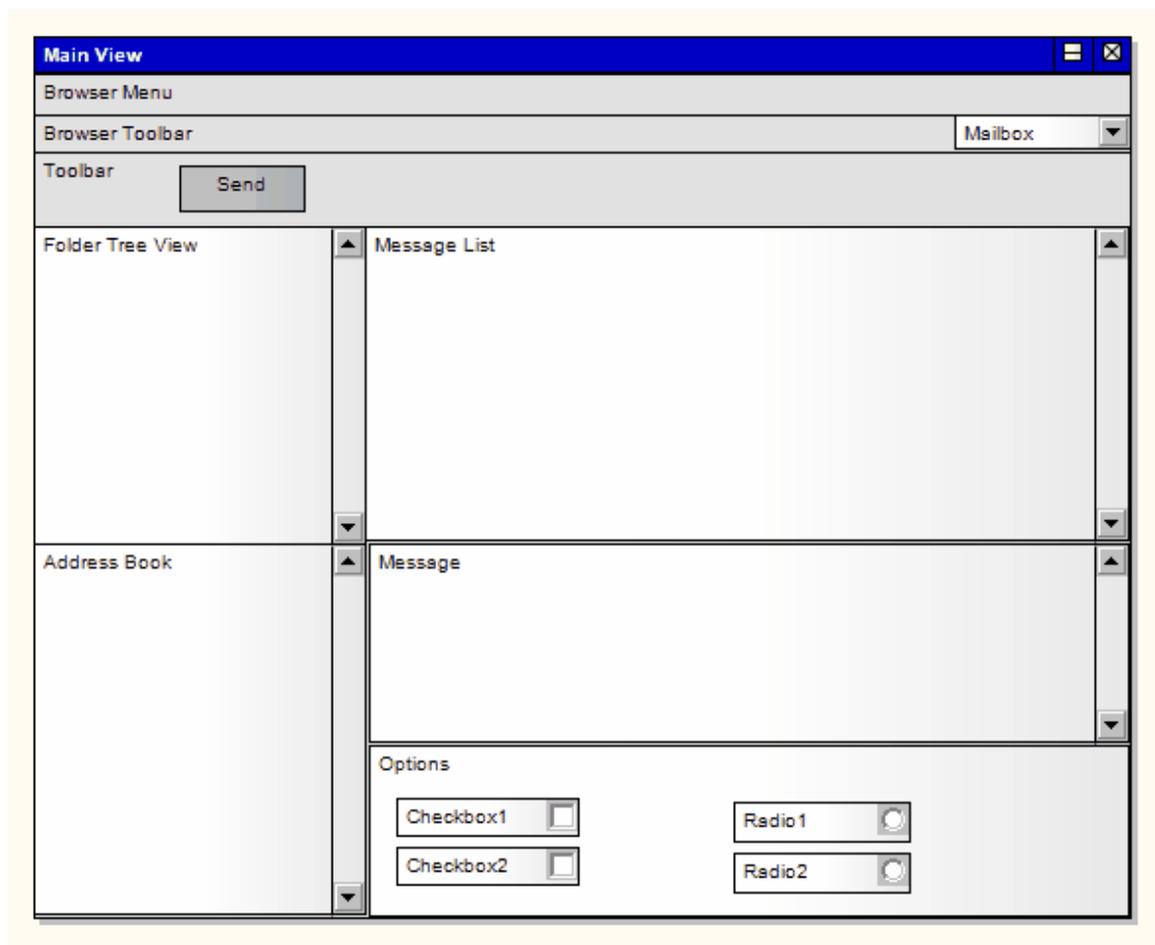
A 用户界面控件元素表示用户界面元素（如编辑框）。它用于在自定义或用户接口图中捕获屏幕布局 and 需求的组件。

工具箱的“用户接口”页面中有多个用户界面控件工具箱。这些包括：

- 列表
- 库表
- 文本框
- 标签
- 形式
- 控制板
- 按钮
- 组合框
- 复选框
- 复选框（左侧）
- 单选按钮
- 单选按钮（左侧）
- 垂线
- 水平线

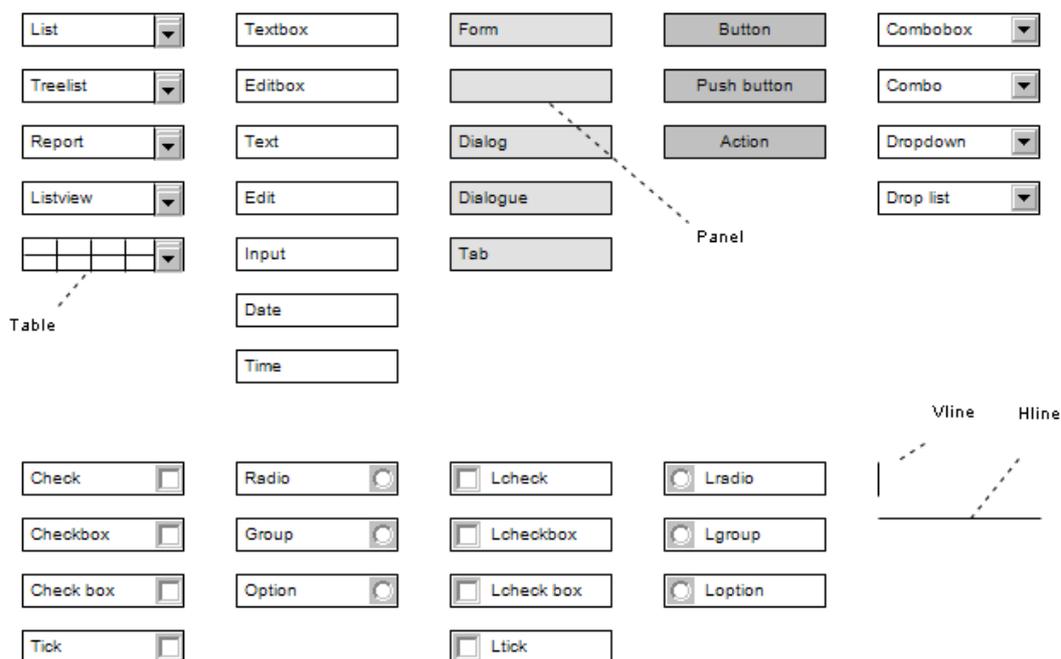
示例

这些图标可以组合在一个“屏幕”图标上，以表示用户界面屏幕的外观，如下所示：



您还可以通过在“用户界面控件元素属性”对话框中选择其他原型来扩展可用图标。完整的可用刻板印象在这里显示；在“构造型”字段中键入或选择文本以创建相应的图标。

ui User Interface



工具箱icon

 UI Control

(其中用户界面用户界面控件是用户界面元素类型的名称)

