

Object modeling technique - објектно ориентиран пристап за анализа и дизајн Unified modeling language - развој на решенија врз основа на

- дефинирани ентитети
- релациони дијаграми
- дијаграми на токови
- техники за објектно моделирање
- моделирање на компоненти за анализа, дизајн, развој и имплементација
- користење на сценарија
- интерактивни дијаграми
- дијаграми на класи
- дијаграми на состојби на трназиција
- дијаграми на развој
- дијаграми на компоненти

Планирањето може да сгледа како проект во три глобални фази:

-дефинирање на проблемите

-теоретско пронаоѓање на метод за решавање на проблемите

-решавање на проблемите со најдобрата метода

Конструкцијата, дефинирањето на проблемот е всушност моделирање на проблемот. При теоретското барање на решение на проблемот стапува на сила UML. UML може да се дефинира како графички јазик за визуелизирање, специфицирање конструирање и документирање на проекти. Објектно ориентираните (ОО) јазици за моделирање се настанати кон средината на 70-тите и касните 80-ти години.

Наменети се за ОО анализа и проектирање. Booch, Jacobson и Rumbaugh се почетници на овој концепт кој и ден денес активно се користи. Тие први вовеле унификација на свои техники (методи) и креирале општо прифатлив јазик. Се појавиле неколку верзии на UML но последната се појавила во 2003 година.

UML овозможува да се специфицира, визуелизира, дизајнира и документира модел на интегрирани софтверски пакети со склад со постоечките барања. Нормално може да се моделираат и несофтверски проекти затоа што UML е независен од методологијата која се користи за прибирање и анализа на апликативните барања, а истотака е независен и од платформата за која се врши моделирање. Постојат седум цели кои UML се стреми да ги оствари:

1. брза идентификација на проблемите
2. униерзален модел, лесно надградливо решение
3. независна платформа
4. интероперабилност на решенијата
5. поттикнува развој
6. поддршка за нови решенија
7. интеграција

UML е тесно поврзан со: **Model Driven Architecture (MDA)** на кој што е базиран.
UML 2.0 дефинира 12 типови на дијаграми поделени во 3 категории:

I. Структурни дијаграми (4 дијаграми)

(класни, објектни, компонентни и развојни)

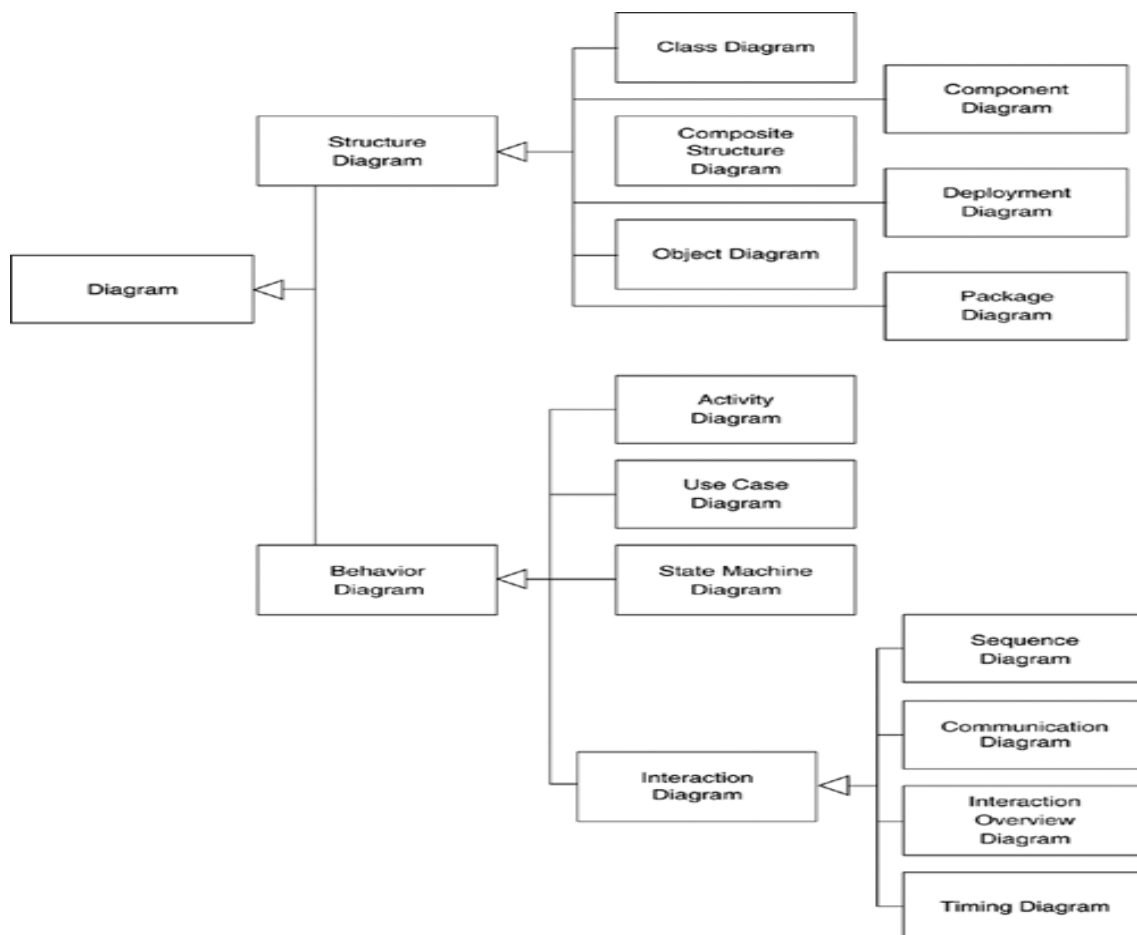
II. Дијаграми на однесување (5 дијаграми)

(case-дијаграми, секвенцни, дијаграм на активности, колаборацион и дијаграми на состојби)

III. Дијаграми на управувачки модели (3 дијаграми)

(пакети, (подсистеми имодели))

Класификацијата на дијаграми е можна и на други начини , една е прикажана на долната слика:



MDA е стандарден пристап за користење на UML како програмски јазик

MDA се заснива на UML и го дели развојот на проектот на две фази:

Модел независен од технологи , од платформа (Platform Independent Model (PIM)).

Модел специфичен за платформа (генерира код за платформа) (Platform Specific Model (PSM)).