

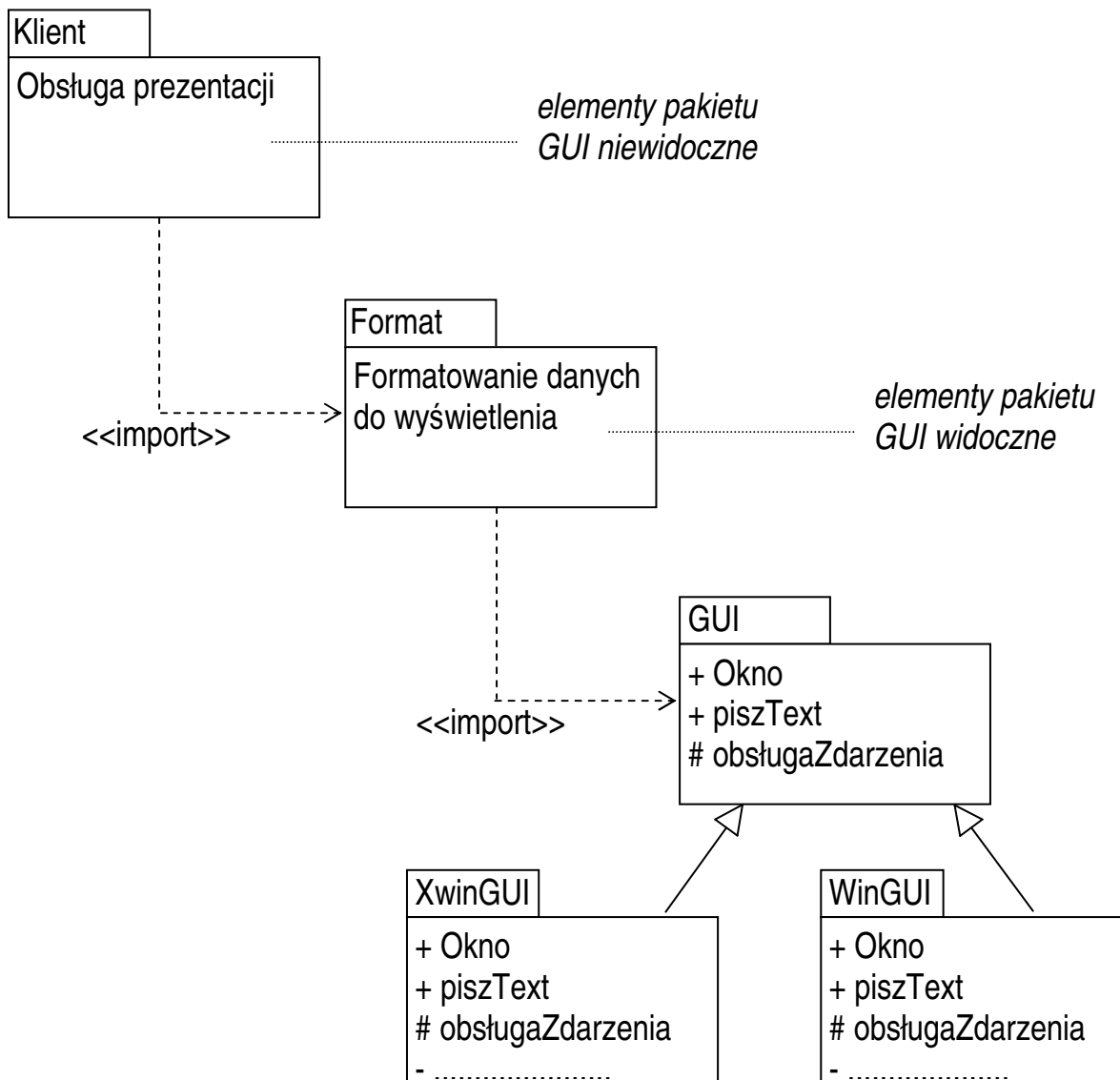
## Pakiety

- Pojemnik zawierający byty dowolnego rodzaju (np. klasy, interfejsy, przypadki użycia, inne pakiety itd.)
- Symbol graficzny

Nazwa
– opis tekstowy
– lista elementów
– diagramy

- Cechy
  - jest grupą innych bytów: bez tożsamości i egzemplarzy
  - określa przestrzeń nazw  
*pakiet\_zewnetrzny::.....::pakiet\_wewnetrzny::element*
  - ogranicza widoczność: publiczne, prywatne, chronione

- Import pakietu: operacja nie jest przechodnia



## **Pakiety klas**

- Narzędzie strukturalizacji kodu

- Kryterium grupowania klas

*Zależność:*

A zależy od B, jeśli modyfikacja B wymaga modyfikacji A.

- Zalecenie:  
oddzielać interfejs pakietu od realizacji
- Diagramy, na których mogą wystąpić pakiety:
  - diagram współdziałania
  - diagram zależności

## **Zastosowanie pakietów**

### 1. Zarządzanie projektem

→ podział systemu na heterogeniczne pakiety, grupujące np. przypadki użycia, klasy i diagramy stanu.

Pakiet zawiera artefakty związane z budową części systemu

### 2. Dekompozycja systemu

→ podział systemu na jednorodne pakiety (klas) opisuje strukturę systemu na wyższym poziomie abstrakcji

Podział na pakiety może poprawić modyfikowalność

### Dodatkowe elementy opisu pakietów

- stereotypy:

<<system>>	domyślny pakiet obejmujący cały system
<<subsystem>>	niezależna część systemu
<<facade>>	pakiet opisujący interfejs innego pakietu
<<stub>>	reprezentant (symulator) innego pakietu
<<framework>>	pakiet parametryzowanych wzorców