



Фигура	Элемент	Описание и основные свойства
1	Компонент	<p>Допускающий повторное использование функциональный элемент системы. Компонент предоставляет и потребляет поведение через интерфейсы и может использовать другие компоненты. Можно скрывать или отображать внутренние части компонента с помощью элемента управления "развернуть/свернуть" (9). Компонент — это вид класса.</p> <ul style="list-style-type: none"> Является неявно создаваемым экземпляром. Если значение true (по умолчанию), компонент существует только как артефакт конструкции. Во время выполнения существует только ее часть.
2	Предоставленный порт интерфейса	Представляет группу сообщений или вызовов, реализуемых компонентом и доступных для использования другими компонентами или внешними системами. Порт — это свойство компонента, имеющее в качестве типа интерфейс.
3	Требуемый порт интерфейса	Представляет группу сообщений или вызовов, отправляемых компонентом другим компонентам или внешним системам. Компонент предназначен для соединения с компонентами, которые предоставляют хотя бы эти операции. Порт имеет в качестве типа интерфейс.

4	Зависимость	<p>Может использоваться для указания, что требуемый интерфейс одного компонента может соответствовать предоставленному интерфейсу другого компонента.</p> <p>Зависимости также можно использовать в более общем случае при работе с элементами модели, чтобы показать, что конструкция одного зависит от конструкции другого.</p>
5	Часть	<p>Атрибут компонента, тип которого, как правило, является другим компонентом. Часть используется при внутреннем проектировании ее родительского компонента. Графически части изображаются вложенными в родительский компонент.</p> <p>Чтобы создать часть существующего типа компонента, перетащите компонент из Проводника по моделям UML в компонент-владелец.</p> <p>Чтобы создать часть нового типа, выберите инструмент Компонент и щелкните компонент-владелец.</p> <p>Например, компонент Car имеет части engine:CarEngine, backLeft:Wheel, frontRight:Wheel и т. д.</p> <p>Несколько частей могут иметь один и тот же тип, и разные компоненты могут иметь части одного типа.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Тип. Тип части, определяемый в другом месте модели. Как правило, типом является другой компонент. • Кратность. По умолчанию используется значение 1. Можно задать значение 0..1, чтобы указать, что часть может иметь значение null, или задать значение *, чтобы указать, что часть является коллекцией экземпляров данного типа. <p>Также в качестве значения можно задать любое выражение, которое можно оценить в числовом диапазоне.</p>
6	Сборка части	<p>Соединение между требуемыми портами интерфейса одной части и предоставленными портами интерфейса другой. Реализация сборки части для разных компонентов может различаться. Соединенные части должны иметь один родительский компонент.</p>
7	Делегирование	<p>Связывает порт с интерфейсом одной из частей компонента. Указывает, что сообщения, отправленные компоненту, обрабатываются этой частью, или что сообщения, отправленные этой частью, отсылаются из родительского компонента.</p>
(не показана)	Обобщение	<p>Указывает, что один компонент наследуется от другого. Части и интерфейсы наследуются.</p>
9	Элемент управления "развернуть/свернуть"	<p>Позволяет скрывать или отображать внутренние части компонента.</p>
(не показана)	Комментарий	<p>Для дополнительных примечаний. Комментарий можно связать с неограниченным числом элементов на схеме, воспользовавшись инструментом Соединительная линия.</p>