POSSystem开发文档（V2.1）

1. 需求收集

做了什么：向利益相关者收集一手信息。

得到什么：

1. 系统陈述[实验2]
2. 用户使用故事[实验1]
3. 用户界面[实验1]
4. 其它信息[实验1] [实验2] [实验3]
5. 《软件所在系统说明》
6. 系统需求分析[实验3] [实验5]

做了什么：一手信息还不足以支持后续的设计活动，因为非功能需求、信息的精化等尚或隐藏或待迭代开发。所以，需要将一手信息导出需求规格说明（三类需求：FRs，QARs，Constraints;FURPS+），即有效用信息——挖掘出隐藏的信息和明确需进一步详述的信息。

得到什么：

1. Functional Requirements[实验3]

（1）概述每个用例[实验3]

（2）系统用例图[实验5]

-POS之上的系统的业务用例图

-POS的系统用例图[界定软件边界]

（3）详述每个用例[实验6]

1. QAR[实验3]
2. Constraints[实验3]
3. 系统上下文模型
4. 软件原型
5. 关键业务数据表单
6. 项目计划[确定每个迭代实现用例的哪些场景] [实验4]
7. 明确迭代1要实现的需求
8. 明确迭代2要实现的需求
9. 明确迭代3要实现的需求

……

1. 用例分析和设计/架构/达成需求

4.1迭代1[与项目计划一致]

1，在明确这一迭代要实现的内容下，详述XXXXXXX（关键业务主场景）：用例规约描述[实验6]

2，设计方案1[行为和结构两个方面建模，下同]：[实验6]

1. SSD[将用例描述转换为系统顺序图——参与者-系统交互模型]
2. 给出“系统POSSystem or POSTerminal对象”的类模型

3，评估设计方案1[实验7]

指出POSSystem违背了关注点分离和MVS原则

4，改进设计方案1，得到设计方案2：[实验7]

1. SD——引入UI对象
2. 包图——引入N层架构，UI层和Domain层

5，评估设计方案2[实验8]

指出应协调软件对象完成参与者请求

6，领域建模[基于软件世界是现实世界的模拟，软件对象将首先受启于领域模型中的概念] [实验8]

1. 领域模型：类图
2. 目前已知的软件对象：类图（仅有类名，少量属性）

7，应用GRASP为当前已知的软件对象分配职责[实验9]

1. 处理过程描述，并用交互图辅助设计

8，从交互图获取类，并同步可进行代码映射[实验9]

9，对POSSystem进行系统行为建模[实验10]

1. 用状态图建模系统行为——状态图
2. 应用状态模式架构——类图

10，POSSystem（状态图）代码映射，让代码跑起来[实验10] [实验11]

11，检查（测试）[按使用场景] [实验10] [实验11]

4.2迭代2[与项目计划一致] [实验12] [实验13] [实验14]

1，在明确这个迭代要实现的需求的情况下，详述R

2，代码重构，让代码跑起来

3，测试

4.3迭代3[与项目计划一致] [实验15]

1，在明确这个迭代要实现的需求的情况下，详述R

2，代码重构，让代码跑起来

3，测试

……[其它迭代直至所有需求]

五，实验总结[总结当你做一个项目时，你觉得怎么做才能得到好的软件？] [实验15]