

思路：什么是可修改性？它的通用场景是什么？它有什么策略？

关于变化的，我们重点关注做出改变时需要付出的成本和风险

时机：当下或者未来

诱因：更改源代码、选择库构建、参数的设置、插件的执行

参与人员：开发者/终端用户/系统管理员

系统的功能

系统运行的环境

容量：支持的用户数量和同时操作数

引入机制使系统更易于修改的成本

使用机制进行修改的成本

架构师的关注点

可改变的对象

改变的可能性

改变的花销

Source: 终端用户、开发人员、系统管理员

Stimulus: 添加/删除/修改功能、更改质量属性、容量、技术

Artifacts: 代码、数据、接口、组件、资源、配置

Environment: 运行时、编译时间、构建时间、启动时间、设计时间

Response: 进行修改、测试修改、部署修改

受影响的工件数量、大小、复杂性

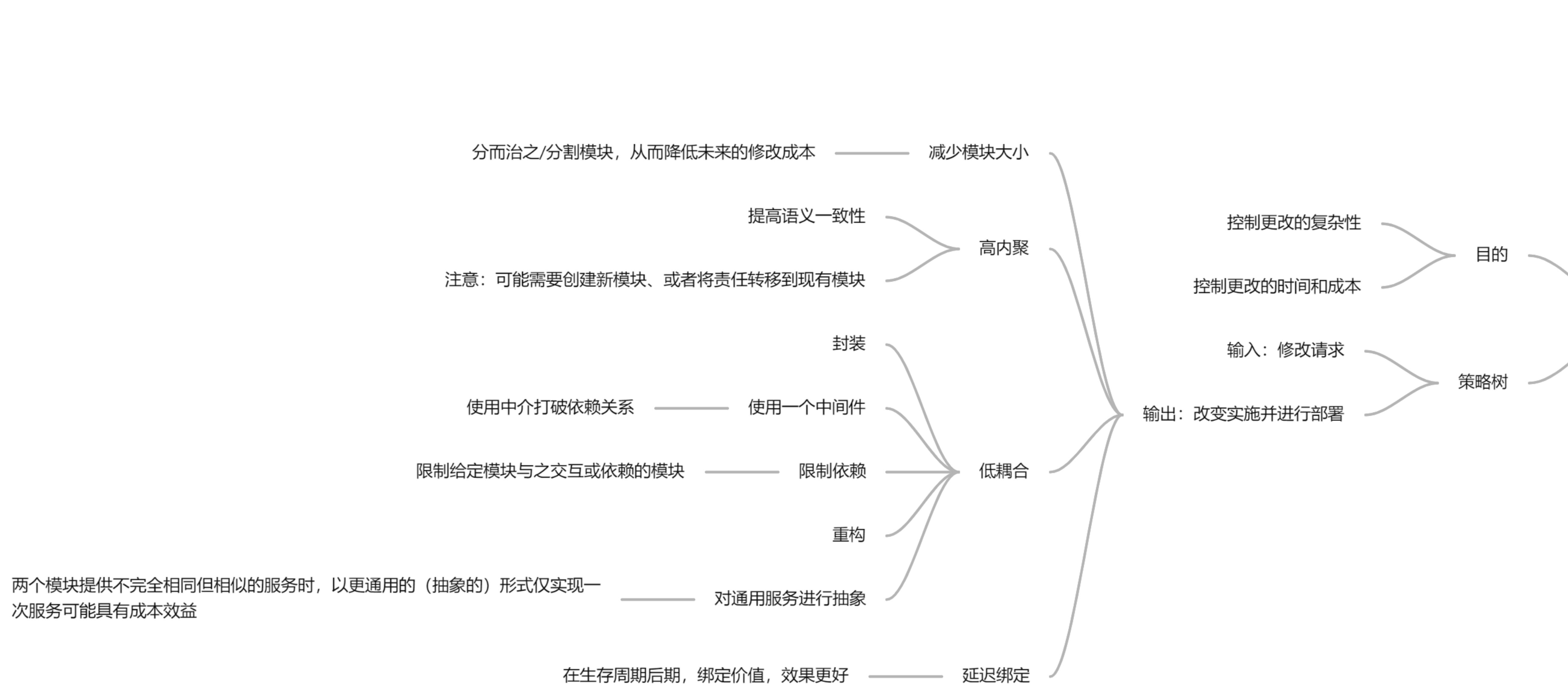
努力

工时

资金

此修改对其他功能或者质量属性的影响程度

## Chapter 07 Modifiability



通用场景