Systemutveckling

Vad behöver vi veta för att kunna skapa ett system?

Systemets ändamål: Vad ska vi bygga?

Vilken information ska vi hantera?

Beskriva problem = beskriva lösningarna (t ex flödesschema)

Vem bestämmer det? Kunden, uppdragsgivaren.

Vem vet exakt hur produkten ser ut när den är färdig?

Måste vi veta detta, för att skapa produkten?

STLC, vattenfallsmetodiken.

Datastrukturer – hur sitter information ihop.

Komponenter – samlingsbegrepp för en grupp moduler som sitter ihop för att lösa ett visst problem.

Data – information, input, innehållet, variabler. Den största delen av ett program.

Processer -

Gränssnitt – användarvänlighet, utseende, funktionalitet. Maskin – människa, (maskin – maskin)