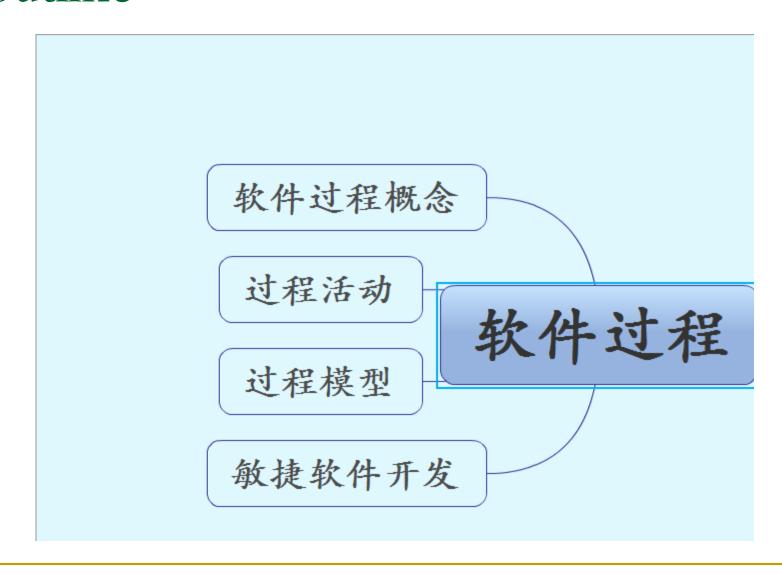
#### outline



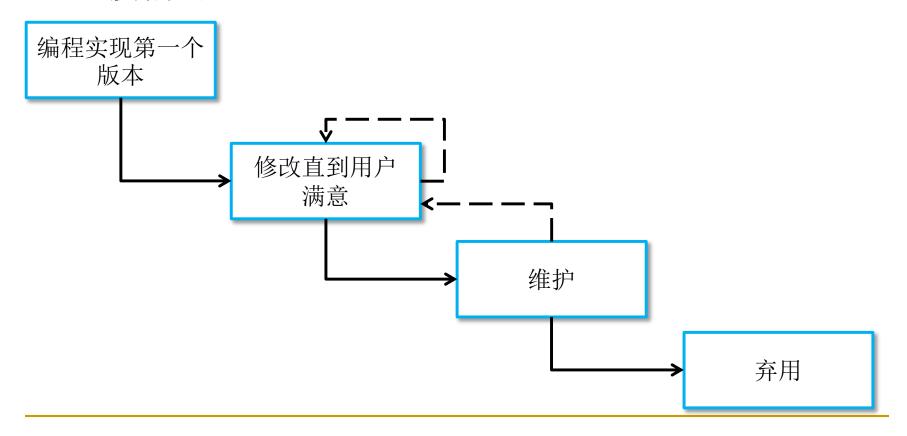
## 软件过程模型

- 软件过程模型是一个软件过程的抽象表示(路线图)。
- 为了改变软件开发的混乱状况,使软件开发更加有序。
- 建造-修正模型
- 瀑布模型
- 快速原型模型
- 增量模型
- ■螺旋模型
- 喷泉模型

- 形式化方法模型
- 基于构件的开发模型
- RUP
- 敏捷过程与极限编程
- 微软过程模型

## 建造一修正模型(Code-and-Fix)

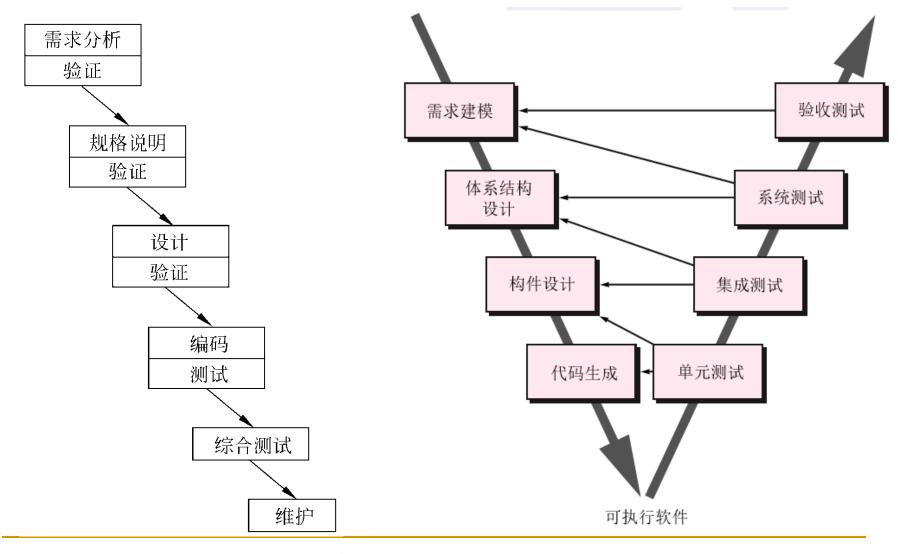
- 没有需求分析、设计
- ■直接编码



## 建造一修正模型

- 优点:
  - □简单
- 缺点:
  - □ 对于规模稍大的项目,采用这种模型很危险。
  - □ 难以维护
- 适用于小规模(200行左右)且无需维护的程序, 不适用于稍大规模的系统。

# 瀑布模型(Waterfall Model)



传统的瀑布模型

V模型

# 瀑布模型(Waterfall Model)

- 系统的、顺序的软件开发方法
- 适用于需求已准确定义和相对稳定的项目
  - 」对一个已经存在的系统进行明确定义的适应性调整或增强
  - □ 新开发的系统

### 问题

- 实际的项目很少遵守瀑布模型提出的顺序
- 客户通常难以清楚地描述所有的需求
- 客户只有在项目接近尾声时才能够得到可运行的 系统

- 解决办法
  - 开始就给用户展示一个目标系统的的雏形,让用户评头 论足,然后逐步进行修改,直至成功。
  - □原型开发

### 原型开发 (Prototyping) 定义软件的敷休目标 迅速策划一个原型开 发迭代 沟通 设计 集中在那些最终用户 能够看到的地方 部署交付 及反馈 由利益相关者进行评估 根据反馈信息,进一步 精炼软件的需求 快速原型模型

# 原型开发 (Prototyping)

- 快速、迭代开发
- 软件系统的初始版本
- 常用于用户界面设计、**定义软件需求**
- 原型系统可以不考虑响应时间、错误处理、可靠性、程序质量等
- 适用于需求模糊的系统
- ■可抛弃型原型
  - □ 获取用户的真实需求后抛弃
  - □ 开发原型过程中的经验保留

# 构建原型的方法

- 1、手工绘制原型,构造功能型界面。(Visio)
- 2、使用开发工具,快速开发一个初步的、符合用户基本需求的、可运行的原型。(Axure RP)
- 3、借用一个商品化的,或第三方开发的类似系统,请用户评价是否符合需求,在明确了基本需求之后,再着手开发自己的原型。

# Case Analysis 4 快速原型

# 手工绘制原型

江苏省防汛会商系统

时间

防汛 防旱 防台 抢险

#### 【GIS 地图】

水文站按是否超汛限水位以不 同的颜色区分,站上显示站名 和水位,单击某个水文站后显 示相应的详细信息面板(测站 编码、站名、行政区、时间、 水位、入库流量、出库流量、 蓄水量、历史水位【按钮】、视 频监控【按钮】)

#### 【按钮面板显示】

#### 水情∖雨情【选项卡】

测站分类【下拉框】

地市【下拉框】 区县【级联】 站名【输入框】

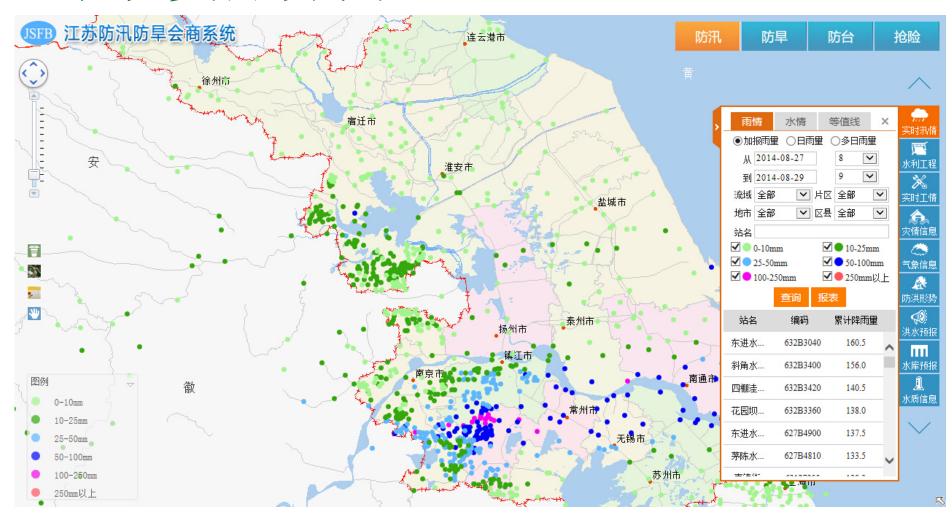
查询【按钮】

站名	行政	水位	汛限水
	区划		位
下关	南京	7.5m	7.5m
无锡	无锡	6.5m	7.5m
(大)			
东山	南京	7.3m	7.5m
	_		

#### 【按钮集合】

水雨情信息
水利工程信息
实时工情信息
灾情信息
气象信息
卫星云图
防洪形势图
洪水预报
水质信息

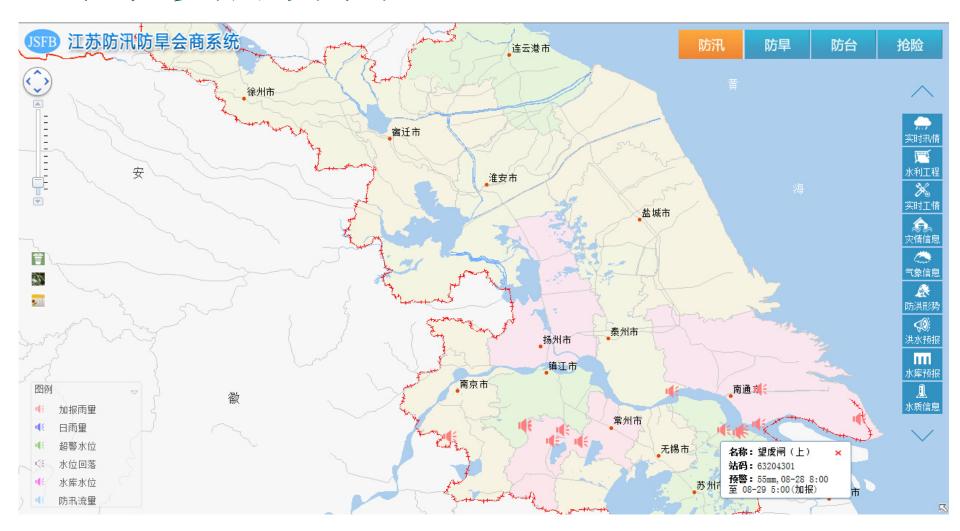
# 系统实际界面1



# 快速开发原型: 原型1



# 系统实际界面1



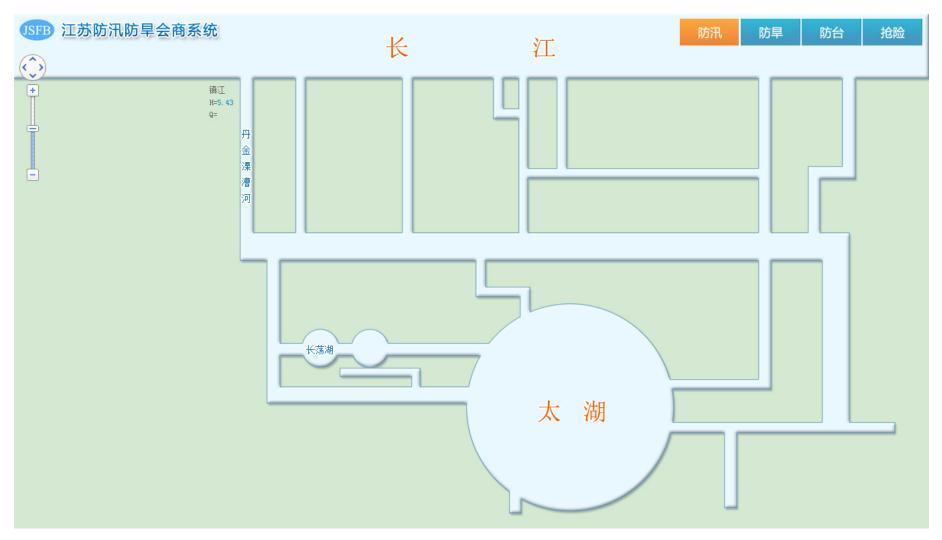
# 原型2



# 系统实际界面2



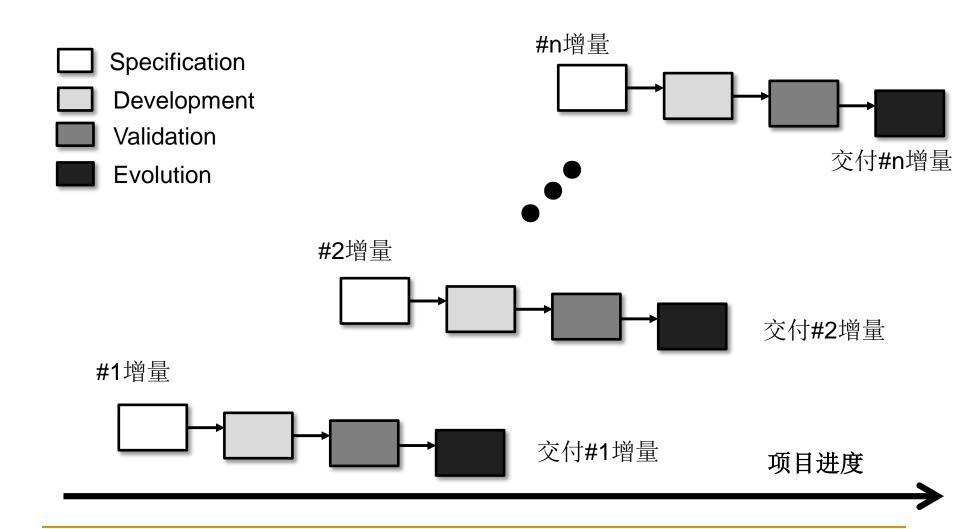
# 原型3



# 系统实际界面3



# 增量模型(Incremental Model)



# 增量模型

- 场景
  - □ 初始的软件需求明确
  - 需要向用户快速提供一个有限功能的软件,在后续版本中细化和扩展功能
- 增量模型混合线性和并行过程流
  - □ 每一个增量过程内部线性(原型)
  - □增量过程之间并行
- 第一个增量为核心产品: 基本需求
- 优点:
  - □用户可以更早的使用软件
  - □ 软件的核心功能能够得到更充分的测试

### Case Analysis 5: 省水利数据资源目录服务系统

- 第1个增量: 元数据录入
- 第2个增量: 元数据检索
- 第3个增量: 元数据申请
- 第4个增量: 数据下载

### **RUP**

- Rational 统一过程(Rational Unified Process, RUP)
- Ivar Jacobson, Grady Booch, and James Rumbaugh
- 融合传统软件过程模型的优点(混合过程模型)
- 现代过程模型—UML
- "用例驱动,以架构为核心,迭代并且增量"

# RUP的三个视图

- ■动态视图
  - □分阶段
- ■静态视图
  - □ 过程活动(工作流 workflow)
- ■实践视图
  - □ 最佳实践(best practices)

## RUP四个阶段

#### Inception

- □ 与涉众合作,定义系统的业务需求(使用**用例**)
- □ 提出系统大致的架构(子系统及其功能)
- □制定开发计划

#### Elaboration

- □ 精化、扩展初始用例
- □ 扩展体系结构(分析、设计模型)
- □ 评审、修订**项目计划**

# RUP四个阶段

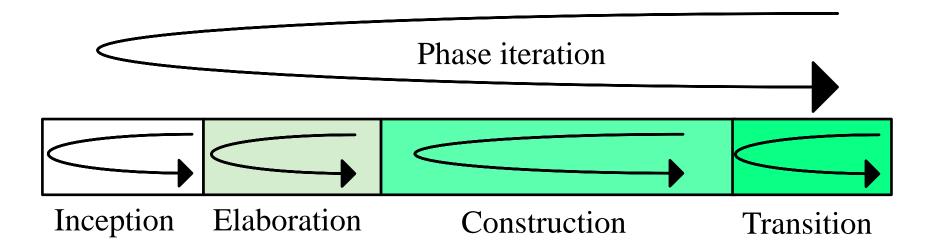
#### Construction

- □ 系统开发和测试
- □基于分析、设计模型实现构件
- □ 单元测试、集成测试、验收测试

#### Transition

- □ 在运行环境中部署系统
- □准备用户手册、问题指南、安装手册等

## RUP四个阶段

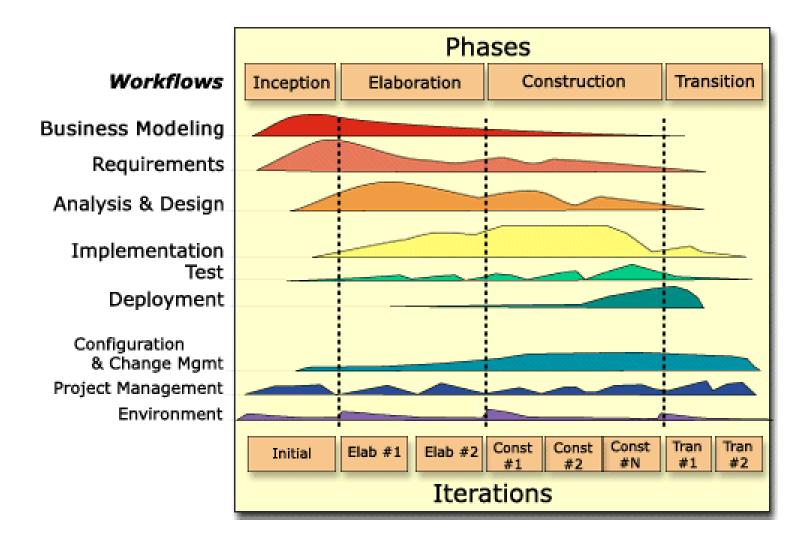


- 阶段内迭代(In-phase iteration)
- 跨阶段迭代(Cross-phase iteration)

### RUP工作流

- ■核心过程工作流
  - □ 业务建模: 使用业务用例对业务过程建模
  - □ 需求: 捕获用户的需求
  - □ 分析与设计: 分析模型、设计模型
  - □ 实现:编程实现构件(自动代码生成)
  - □测试:单个子系统的测试,各个子系统的集成测试
  - □ 部署: 可运行的产品移交给最终用户
- ■核心支持工作流
  - □ 配置与变更管理: 管理系统的变更
  - □ 项目管理: 管理系统的开发过程
  - □ 环境: 软件开发工具

# RUP迭代模型图



## RUP 最佳实践

- 迭代式开发(Develop software iteratively)
  - □ 一系列细化、若干个渐进的反复过程而得出有效解决方 案的迭代方法
  - □ 先开发优先级高的系统特性
- 管理需求 (Manage requirements)
  - □ 获取用户的需求并把它们文档化
  - □跟踪需求的变更
- 使用基于构件的体系结构(component-based architectures)
  - □ 使用一系列可复用的构件来组织系统的体系结构

# RUP 最佳实践

- 可视化建模(Visually model software)
  - □使用UML建立系统的可视化模型
- 验证软件质量(Verify software quality)
  - □ 软件质量评估内建在贯穿于整个开发过程的所有活动中
  - □ 确保软件产品满足组织的质量标准
- 控制软件变更 (Control changes to software)
  - □使用变更管理系统和配置管理工具管理软件的变更

### 总结

- No single "best" lifecycle
  - □ 取决于项目的细节和约束
- 通常使用某种形式的迭代方法
  - □ 2000年,美国军方软件开发标准(DOD 5000.2)推荐**迭代 为软件开发优选模式**
- 在大项目里组合不同的生命周期模型