#### Softvérové inžinierstvo

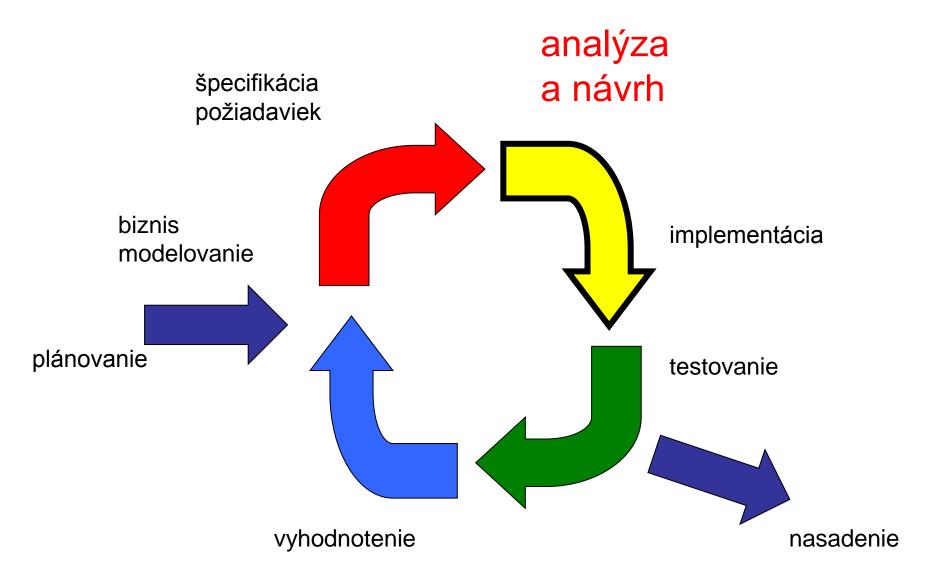


# Analýza II

Diagram tried



# Analýza a návrh



# Analýza

- Proces rozdelenia komplexného problému na menšie časti, za účelom ich lepšieho pochopenia
- Ciel':
  - Vytvoriť analytický model konceptuálny model
- Zachytenie podstatných požiadaviek a charakteristických rysov systému

# Činnosti

- Architektonická analýza
- Analýza tried
- Analýza balíčkov
- Analýza prípadov použitia

# Analytická trieda

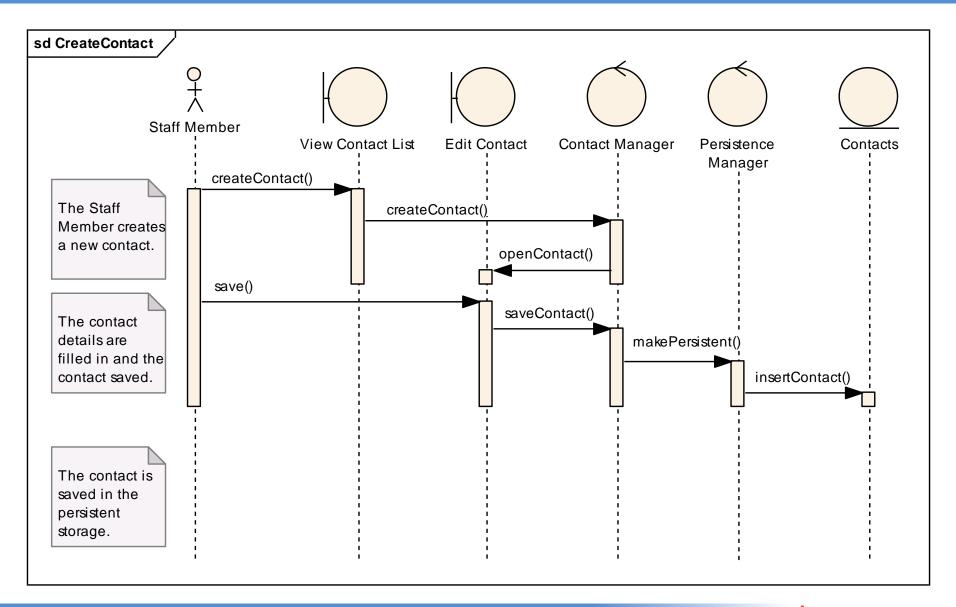
- Analytická trieda trieda, ktorá reprezentuje základné dáta a správanie, a ktorá nezachytáva softvérové a hardvérové podrobnosti
- Názov odráža jej účel
- Hrubá abstrakcia, špecifický prvok domény
- Mapuje jasne identifikovanú vlastnosť
- Mala množina zodpovedností
- Súdržná
- Minimum väzieb

#### Identifikácia tried

- Analýza podstatných mien a slovies
- Metóda CRC
- Metóda stereotypov RUP
- Z iných zdrojov



# Metóda stereotypov



# Výstup

# Analytický model

Diagram tried

Diagram spolupráce

Diagram nasadenia

Sekvenčný diagram Stavový diagram Diagram balíčkov

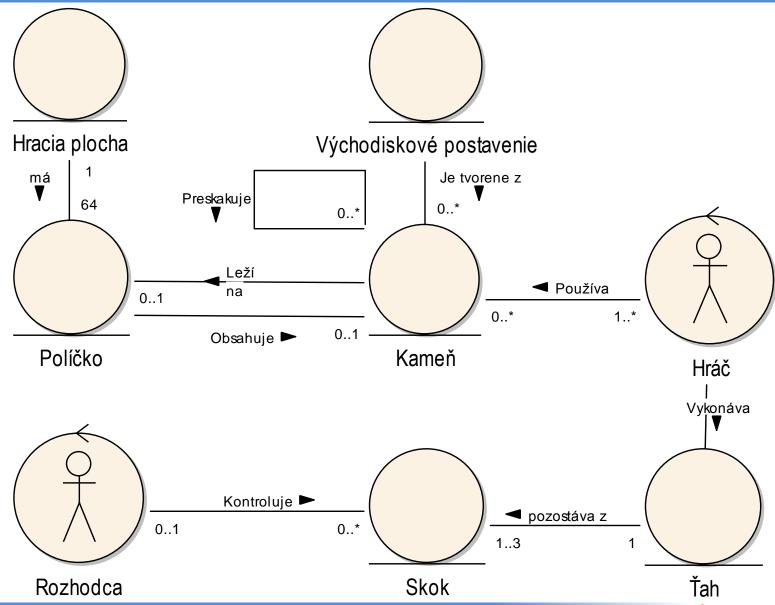
# Analytický model tried

- Diagram tried zachytáva statický pohľad na logickú štruktúru systému, modelovanú triedami, ich atribútmi, operáciami a vzájomnými vzťahmi.
- Modeluje obchodnú doménu systému typy objektov a vzťahy medzi nimi.
- Snaha o zachovanie prehľadnosti a jednoduchosti bez zanášania implementačných detailov.

# Už sme sa na predmete stretli s nejakým diagramom tried?



# Doménový model – Hra Symetria



#### Eliminácia tried

- Eliminácia chybných a nepotrebných tried
  - Nerelevantné triedy zrušenie
  - Ak trieda popisuje jediný nesamostatný objekt atribút
  - Trieda popisuje činnosť objektu operácia







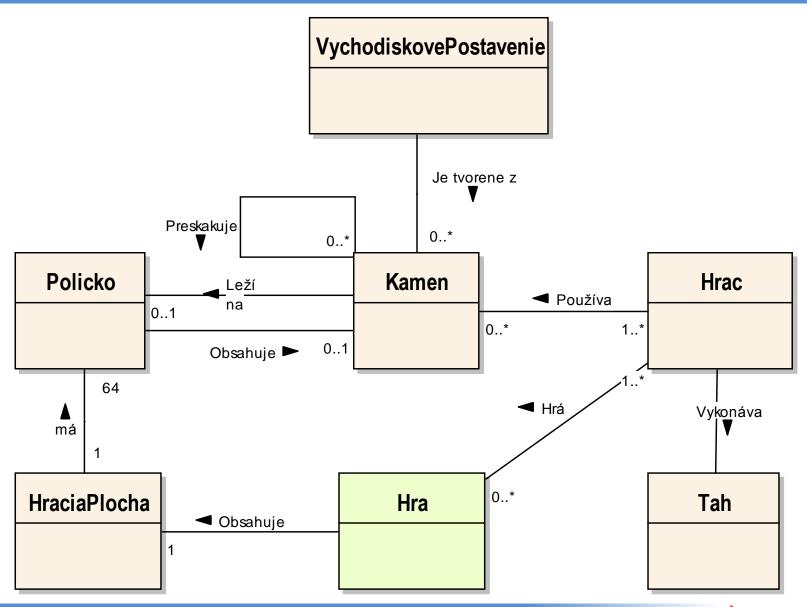
#### **UML**: Trieda

- Trieda abstrakcia skupiny podobných objektov
- Pre svoje inštancie definuje:
  - Typ
  - Vlastnosti atribúty
  - Správanie operácie

#### **NazovTriedy**

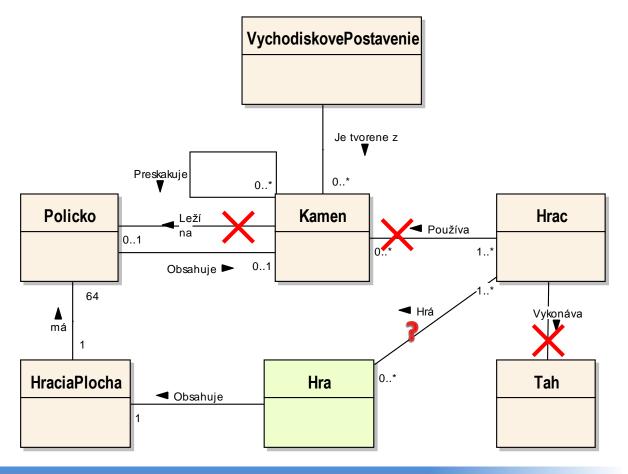
- privatneAtributy
- + VerejnaOperacia()

# Analytický model – eliminácia tried



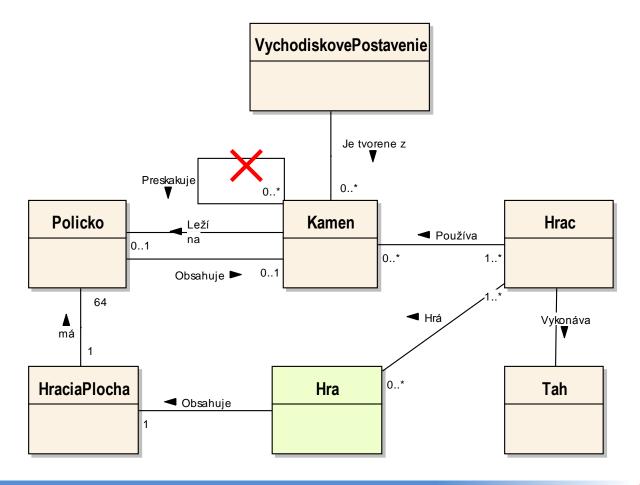
# Optimalizácia asociácií

 Zrušenie nepodstatných asociácií a asociácií ktoré predstavujú popis implementácie

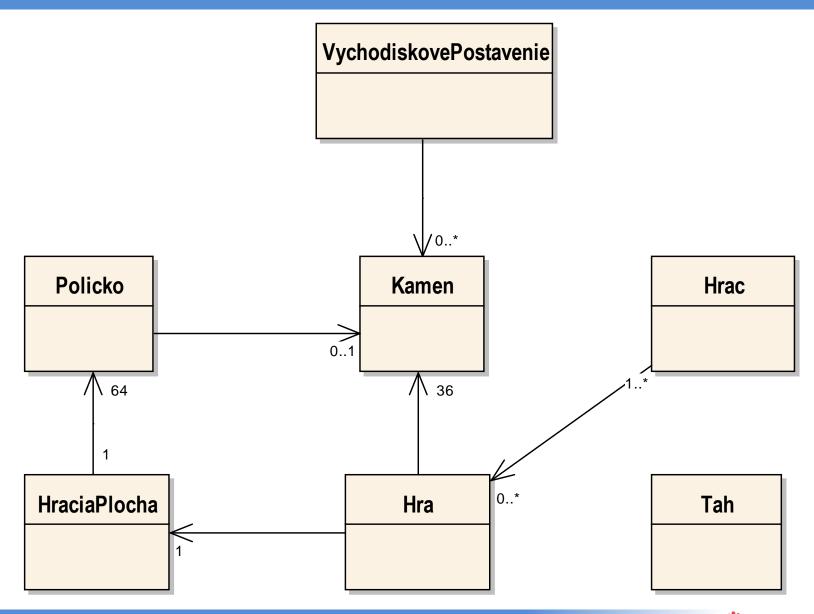


# Optimalizácia asociácií

Zrušenie predbežných asociácií – jednorazové akcie

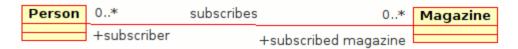


# Optimalizácia asociácií

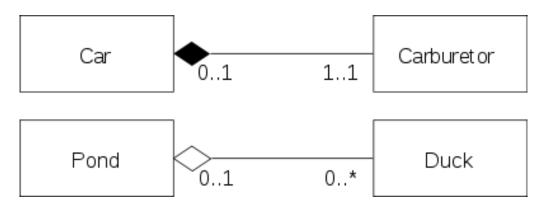


# UML: Typy vzťahov medzi triedami

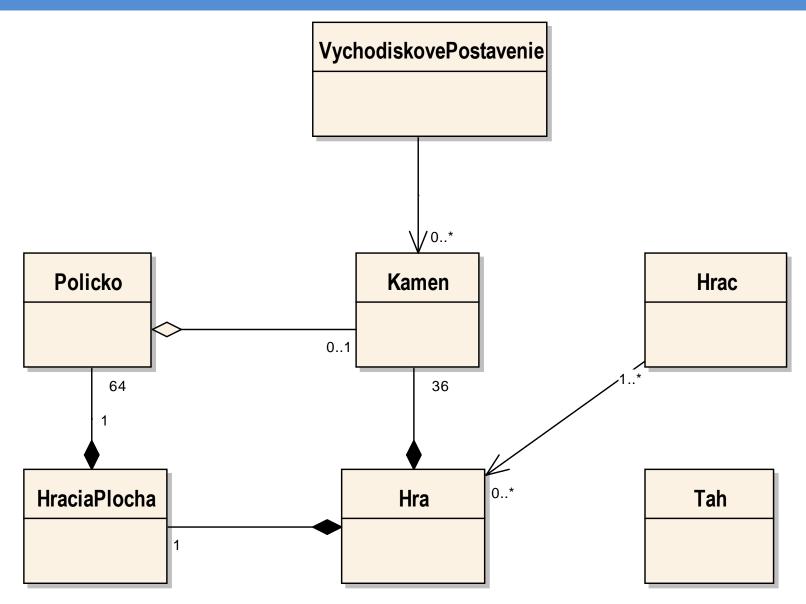
Asociácia: dlhší vzťah medzi inštanciami



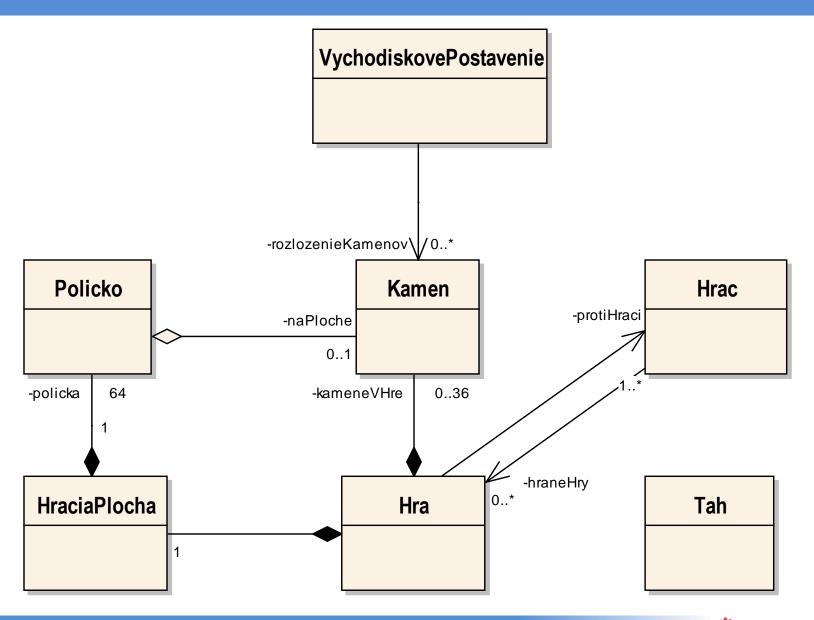
- Agregácia a kompozícia: vzťah celok/časť
- Kompozícia: silnejší typ agregácie
  - Inštancia časti len v jednom celku
  - Ak je celok zmazaný, zmažú sa aj časti



# Spresnenie typov asociácií



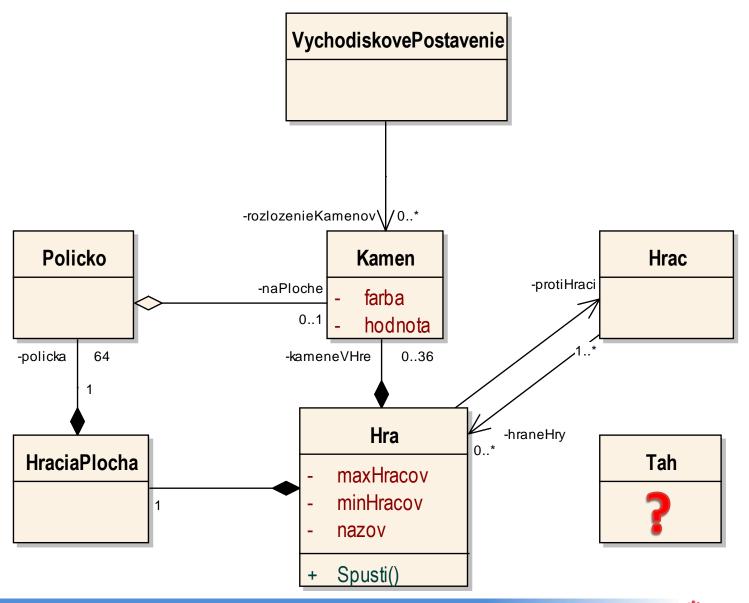
## Určenie rolí vo vzťahu



# Primárne atribúty a operácie

- Hľadanie primárnych atribútov objektov a asociácií
  - Hľadáme najdôležitejšie logické atribúty, ktoré sú relevantné pre aplikáciu
  - Navonok viditeľné vlastnosti jednotlivých objektov, napr. meno, farba, rýchlosť a pod.
- Hľadanie primárnych operácií objektov

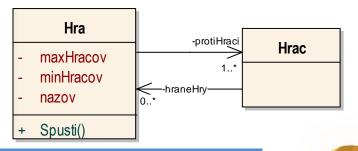
# Primárne atribúty a operácie



#### Trieda: Hra

#### Role:

- Definuje hru samotnú (pravidlá, min. a max. počet hráčov)
- Riadi prebiehajúcu hru (Spusti, hráči v hre)
- Hlavný objekt

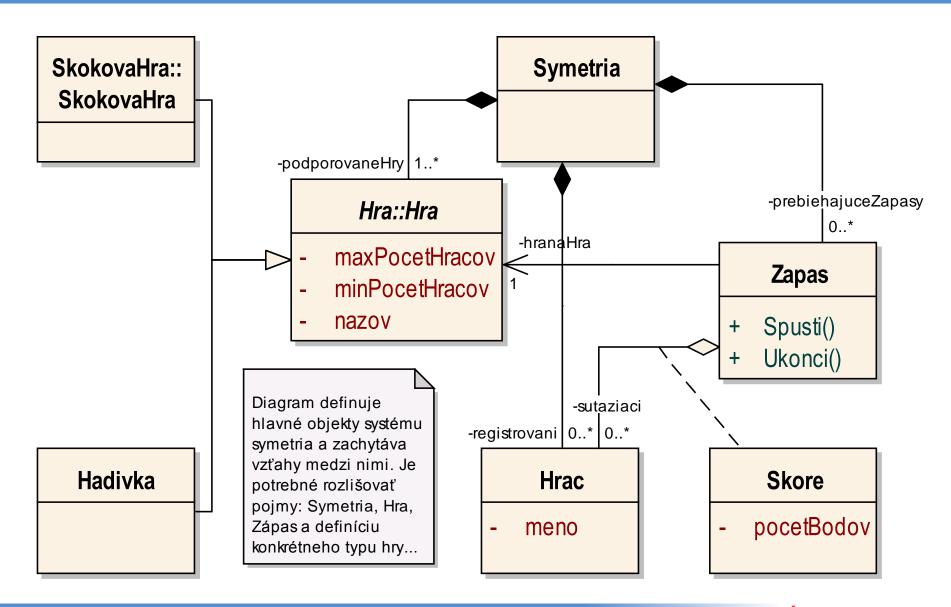


Je to teda jednorazový zápas medzi hráčmi alebo definuje skokovú hru samotnú?



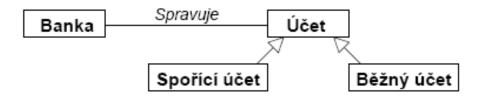
Požadujem aj pridávanie nových typov hier

## Trieda: Hra



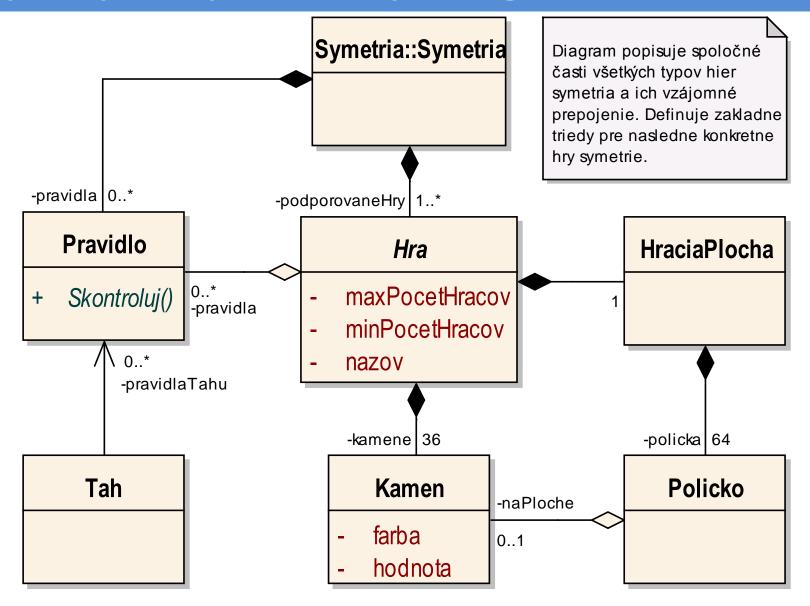
# Generalizácia - špecializácia

- Vytvára sa hierarchia dedičnosti
- Postupuje sa dvoma smermi:
  - Zdola na hor (generalizácia) hľadajú sa triedy so spoločnými vlastnosťami, ktoré sú vybraté do nadtriedy
  - Zdola nahor (špecializácia) existujúce triedy "zjemňujeme" pomocou podtried
- Vytvorená hierarchia by nemala byť veľmi hlboká

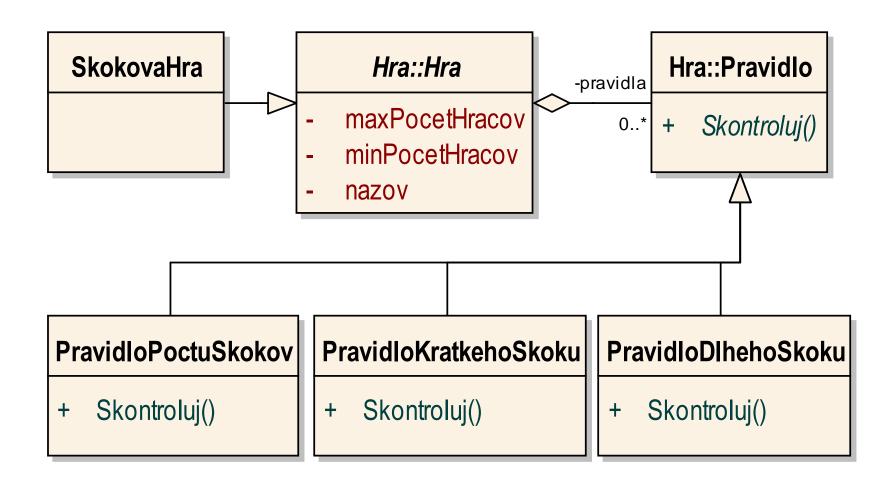


Ak chceme využiť polymorfizmus, vytvárame asociácie k rodičovským triedam

# Dopady na pôvodný diagram



## Skoková hra



#### Zhrnutie

- Identifikácia analytických tried
  - Doménový model
  - Metóda stereotypov, ...
  - Analýza problémov domény riešenia
  - Ďalšie zdroje
- Analýza menších častí systému
- Spolu musia vytvárať konzistentný celok
  - Porovnať triedy a ich roly, atribúty...
- Analýza je kreatívny a málokedy priamočiary proces

# KST projekty

Projekt	Počet riadkov kódu
Kango	1.149.818
ZONA	943.380
GTN	384.714
VIS	60.871
ERES	69.342

Ako sa v nich vyznáme?



Projekt	PRD	Adresáre
Kango	1.149.818	1209
ZONA	943.380	1183
GTN	384.714	1338
VIS	60.871	139
ERES	69.342	385

# Analýza

# Vstupy

- Doménový model
- Model požiadaviek
- Model prípadov použitia
- Popis architektúry

Výstupy

- Architektonická analýza
- Analytické triedy
- Analýza balíčkov
- Realizácie prípadov použitia

# Analýza balíčkov

- Zoskupovanie tried
- Abstrakcia združovania je to kontajner a vlastník modelovaných prvkov
- Univerzálny mechanizmus zoskupovania prvkov a diagramov

# Umožňujú

- Súbežnú prácu
- Zoskupovanie sémanticky súvisiacich prvkov
- Definovanie hraníc vo vnútri modelu
- Zapuzdrený menný priestor
- Vnáranie balíčkov

# Výstup

# Analytický model

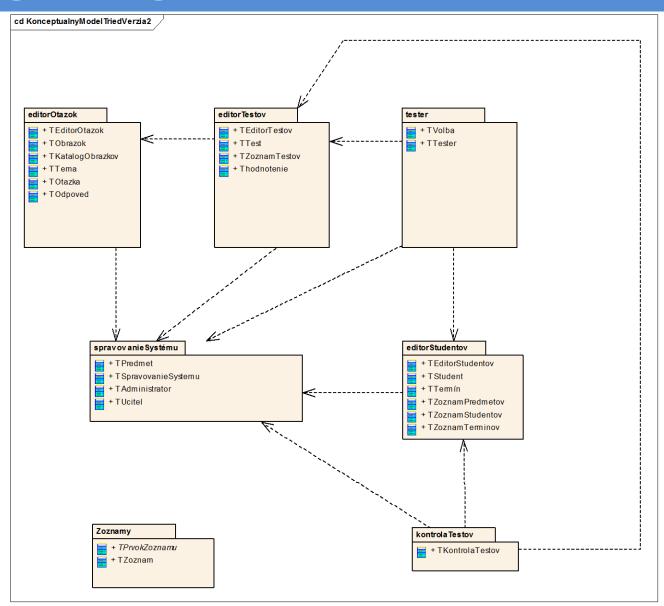
Diagram tried

Diagram spolupráce

Diagram nasadenia

Sekvenčný diagram Stavový diagram Diagram balíčkov

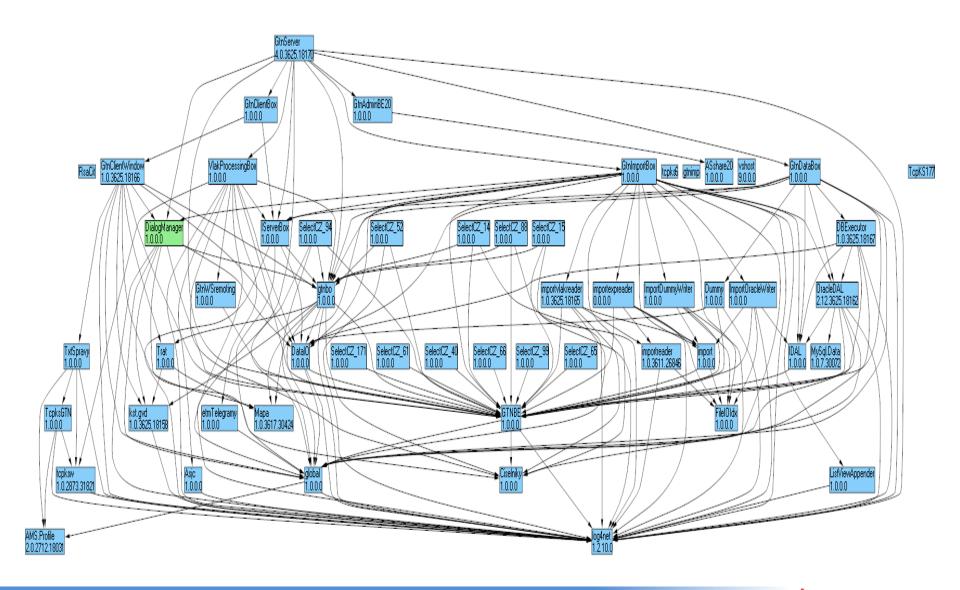
# Package diagram



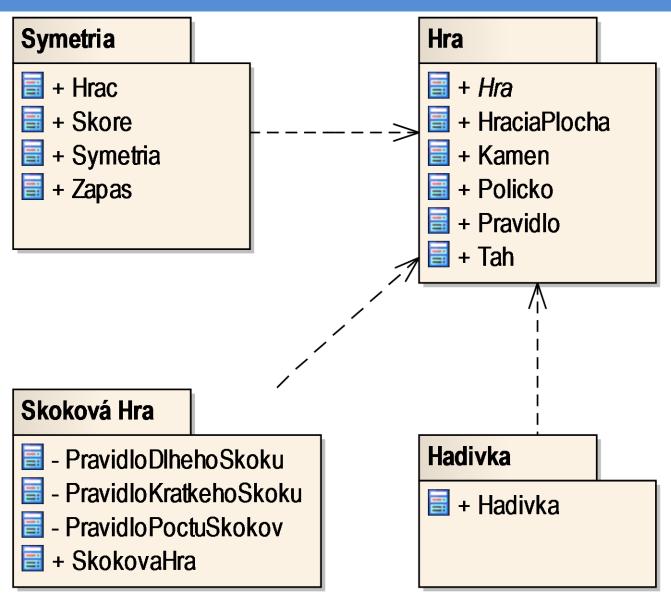
#### Identifikácia balíčkov

- Skupiny prvkov silne sémanticky previazané
- Súdržné skupiny tried
- Hierarchie dedičnosti
- Môže pomôcť aj rozdelenie medzi prípadmi použitia
- Minimalizácia vzťahov
- Čo najjednoduchší model
- Zabrániť cyklickým závislostiam

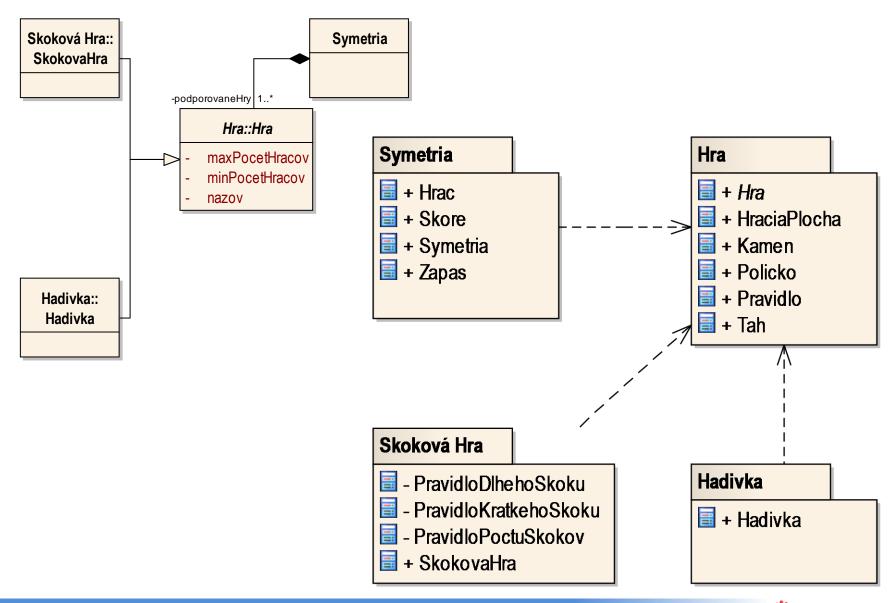
## Závislosti knižníc systému GTN



#### Symetria

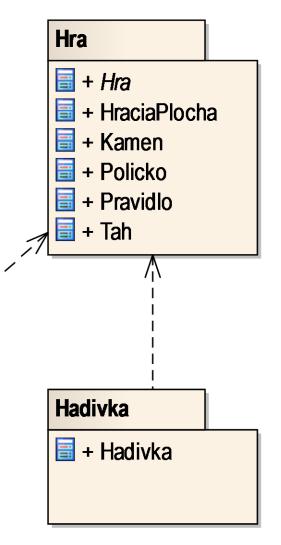


#### Závislosti medzi balíčkami



#### Čo ak?

 V rámci analýzy hry Hadivka som zistil, že má veľké množstvo pravidiel zhodných so Skokovou hrou...

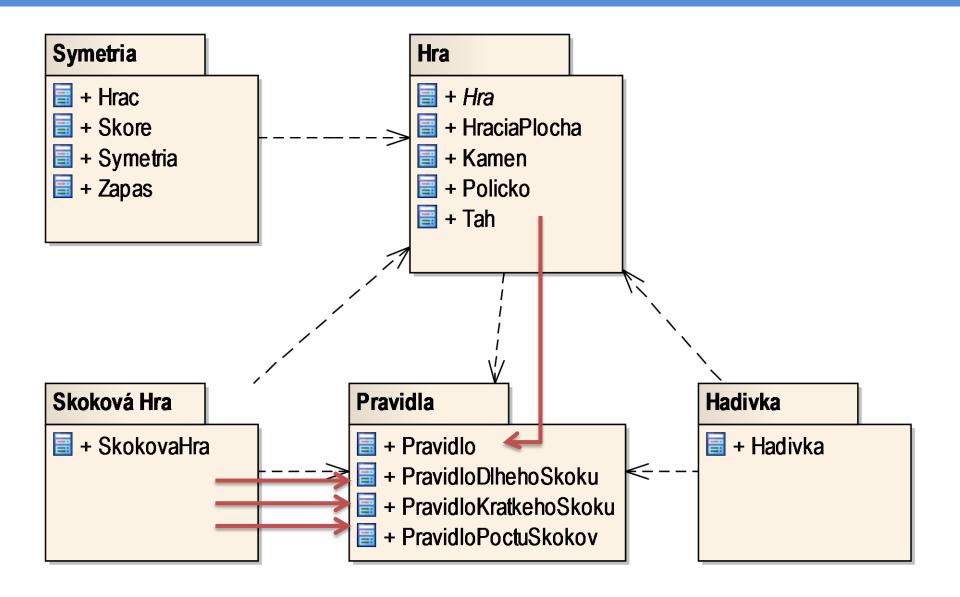




#### Skoková Hra

- 🗐 PravidloDlhehoSkoku
- PravidloKratkehoSkoku
- PravidloPoctuSkokov
  - 🛮 + SkokovaHra

#### Pridanie nového balíčka



### Analýza

## Vstupy

- Doménový model
- Model požiadaviek
- Model prípadov použitia
- Popis architektúry

# Výstupy

- Architektonická analýza
- Analytické triedy
- Analýza balíčkov
- Realizácie prípadov použitia

### Architektonická analýza

- Zoskupovanie tried do množiny súdržných balíčkov
- Štruktúrované do oddielov a vrstiev
- Minimalizácia vzťahov hlavný cieľ
  - Minimalizácia závislostí medzi balíčkami
  - Minimalizácia verejných prvkov
  - Maximalizácia súkromných členov
- Špecifické a univerzálne vrstvy

### Analýza

## Vstupy

- Doménový model
- Model požiadaviek
- Model prípadov použitia
- Popis architektúry

Výstupy

- Architektonická analýza
- Analytické triedy
- Analýza balíčkov
- Realizácie prípadov použitia

### Realizácia prípadov použitia

- Modelované interakcie medzi objektmi
  - Popis spolupráce inštancií analytických tried za účelom dosiahnutia požadovaného správania sa systému
- Ciele:
  - Zistenie interakcií analytických tried
  - Zisťovanie zasielaných správ
    - Primárne operácie
    - Primárne atribúty
    - Primárne vzťahy
  - Aktualizácia modelov

## Výstup

## Analytický model

Diagram tried

Diagram spolupráce

Diagram nasadenia

Sekvenčný diagram

Stavový diagram Diagram balíčkov

## Zloženie

Prvok	Popis
Diagramy analytických tried	Interakciu analytických tried
Diagramy interakcie -komunikačné diagramy -sekvenčné diagramy	Spolupráca a interakcia špecifických inštancií
Špeciálne požiadavky	Odhalenie nových požiadaviek
Spresnenie prípadov použitia	Aktualizácia prípadov použitia

#### Modely tried projektu

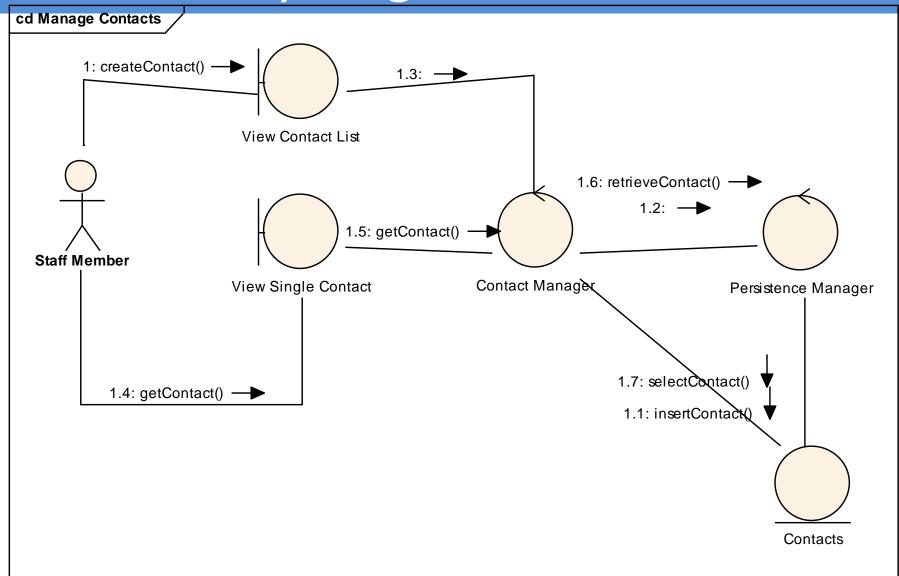
- Doménový model tried
  - Výsledok biznis modelovania
- Konceptuálny model tried
  - Výsledok analýzy
- Implementačný model tried
  - Výsledok návrhu (UML) a implementácie (kód)

# Ďakujem za pozornosť

Vaše otázky...



### Komunikačný diagram



Stavový diagram

