任务： 根据用户描述过程生成系统过程

维基百科

**图：**

画图工具：Visio

改HIPO图

程序流程图（书P124）、盒图N-S图（书125）、PAD图（书126）、

判定表、判定树（书P128）

面向数据结构的设计方法（P129）：根据数据结构设计程序处理过程

Jackson图（P130） 实质：对层次方框图的一种精化

Jackson方法（书P132） 目的：用伪码表示程序

PDL语言（伪代码），PDL可以直接翻译为代码

（不知道要不要画）流图：突出表示控制流，也称程序图，退化了的程序流程图

书p106：必须用面向数据流方法进行设计（根据数据流确定软件结构）

书p111：精化后的软件结构参考

Dijkstra银行家算法

GO-TO语句会破坏结构，不确定性太大了

代码的设计，如逻辑上的设计，存储上的设计

结构设计是进行详细计划的逻辑基础

伪代码要具体到实现过程：

1. 结构化程序设计

顺序、选择、循环 P118：三种基本的控制结构（图）

每个代码块只有一个入口一个出口

1. 人机界面设计（界面原型、接口设计）

2.1设计过程的四个考虑问题：系统响应时间：长度、易变性（稳定在1S的响 应时间比从0.1~2.5S变化的响应时间要好）

用户帮助设施：集成OR附加 书 P120

出错信息处理：

命令交互 ：需考虑的问题：书P121

2.2设计过程：迭代

界面评估标准：书P122

2.3人机界面设计指南

保持一致性（整体格式保持一致）

提供有意义的反馈（双向通信）

删除需要用户确认（询问是否确认删除：您是否确认要删除。。。？）

按功能对动作分类

不要用数据淹没用户--List，如：用图形取代庞大的表格

减少用户的输入动作

消除冗余的输入，减少不必要的输入

面向控制、面向状态、面向数据 面向对象

面向数据结构

度量方法