

Uzasadnienie wyboru metodologii

Metodologia

W wykonywanym przez nasz zespół projekcie postanowiliśmy wykorzystać metodologię Object Modelling Technique(OMT). Jest to metodyka analizy i projektowania obiektowego, która identyfikuje trzy główne zadania, tj.:

- analizę,
- projektowanie sytemu,
- projektowanie obiektowe.

Ponadto OMT wprowadza trzy modele systemu: klas obiektów, dynamiczny oraz funkcjonalny(przepływu danych). Wybór padł na tę metodologię, ponieważ jest ona obecnie jedną z najpopularniejszych i najbardziej intuicyjną metodyką obiektową.

Narzędzia CASE

- **GitHub** – hostingowy serwis internetowy przeznaczony dla projektów programistycznych wykorzystujących system kontroli wersji Git.
www.github.com
- **Eclipse** – Środowisko implementacji. Strona producenta: www.eclipse.org/
 - **ADT Plugin** – wtyczka, która umożliwia programowanie na system Android.
 - **JUnit** – główne narzędzie do projektowania i przeprowadzania testów jednostkowych. Strona producenta: www.junit.org/
- **StarUML** - narzędzie do modelowania w języku UML, które bardzo dobrze integruje się z różnymi środowiskami IDE dla programistów Java i .NET.