开始设计建模

* 首先在架构层次，识别组件、接口和依赖关系，构造UML组件图。
  + 可综合利用三种分解方法
* 在架构基础上分析系统的性能
  + 识别影响性能的要素
  + 采取必要的设计措施来控制某些要素
* 把已经识别的类分配到相应组件（即为每个组件建立一个类图）
* 开始protocol的设计，细化类的操作和属性，引入必要的技术性类
  + 一定要把component接口行为delegate到类的操作
* 对于需要代码实现的project
  + 架构设计之后，需要搭建代码框架
  + 始终维持设计模型和代码的一致性
  + 注意模型要保持一定的抽象层次
  + 代码要符合模型中规定的接口、数据、约束等
  + 建议相关团队的角色配置
    - Architect：架构设计
    - Coding：代码实现
    - Consistency Assurance：模型设计与代码实现的一致性检查
    - Tester：测试代码是否可以实现设计要求
    - Leader：制定时间节点，实时了解工作进展，确保工作进程；及时与mentor沟通确保大方向正确。
    - 每人至少两个职责