

Проектування системи

Panter

ЗМІСТ

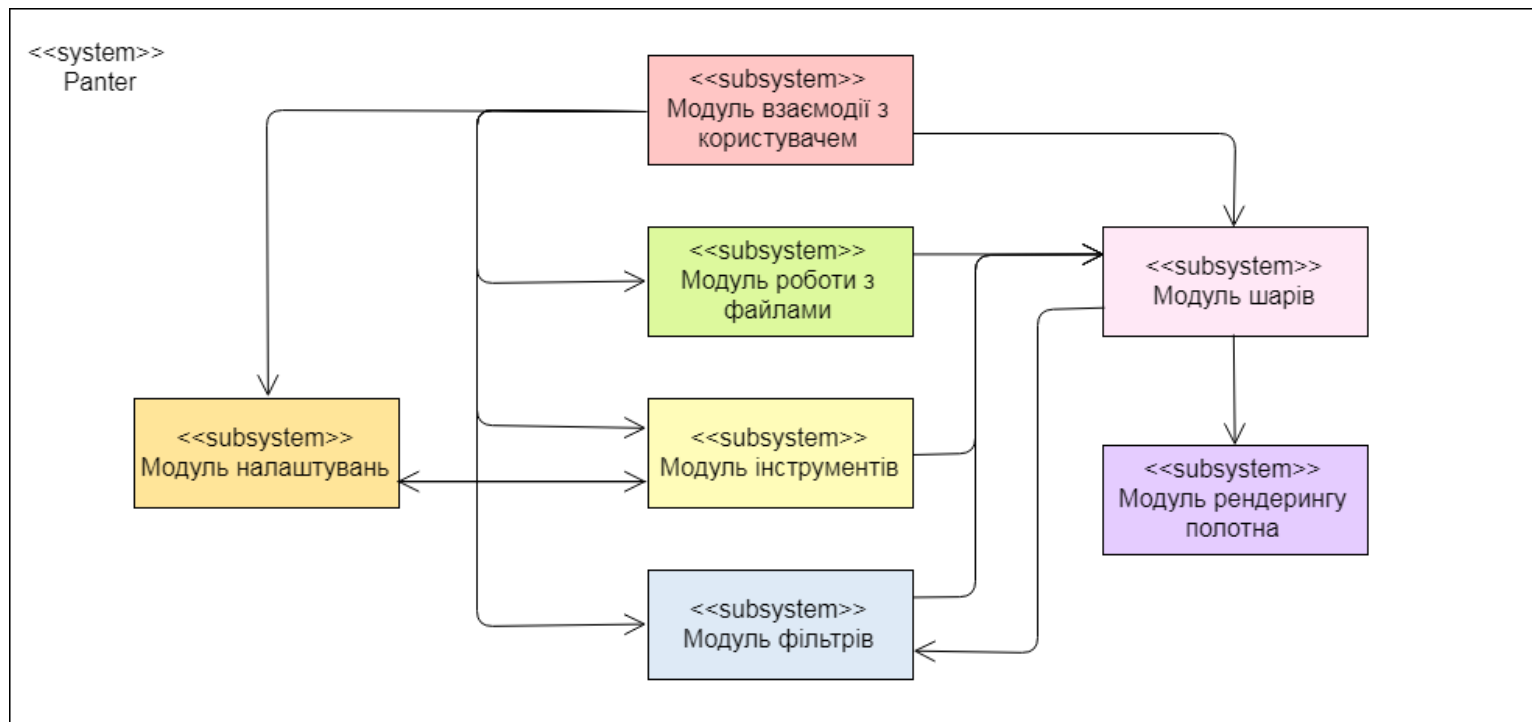
ВСТУП	3
СТРУКТУРУВАННЯ СИСТЕМИ	3
МОДЕЛЮВАННЯ УПРАВЛІННЯ	5
МОДУЛЬНА ДЕКОМПОЗИЦІЯ	6

Вступ

У даному розділі допомогою схем та діаграм описано архітектуру системи і моделі управління, а також проведена модульна декомпозиція та визначена специфікація інтерфейсів.

Структурування системи

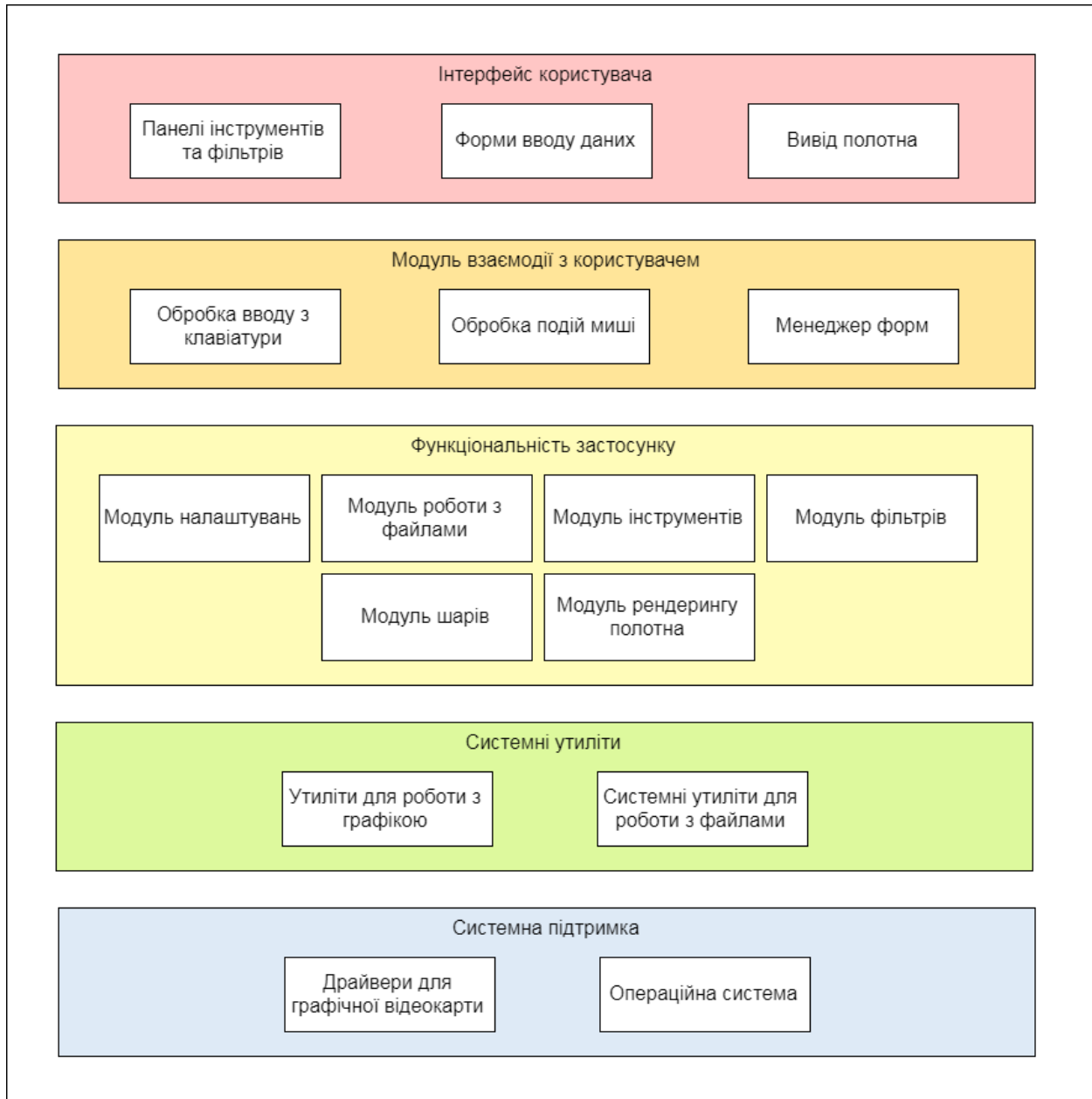
Рисунок 1.1. Архітектура системи Panter та взаємодія підсистем



Моделлю організації системи є багаторівнева архітектура. Кожен шар надає необхідні сервіси для шарів вище. Розробка буде вестися лише для 3 шарів:

1. Інтерфейс користувача
2. Модуль взаємодії з користувачем
3. Функціональність застосунку

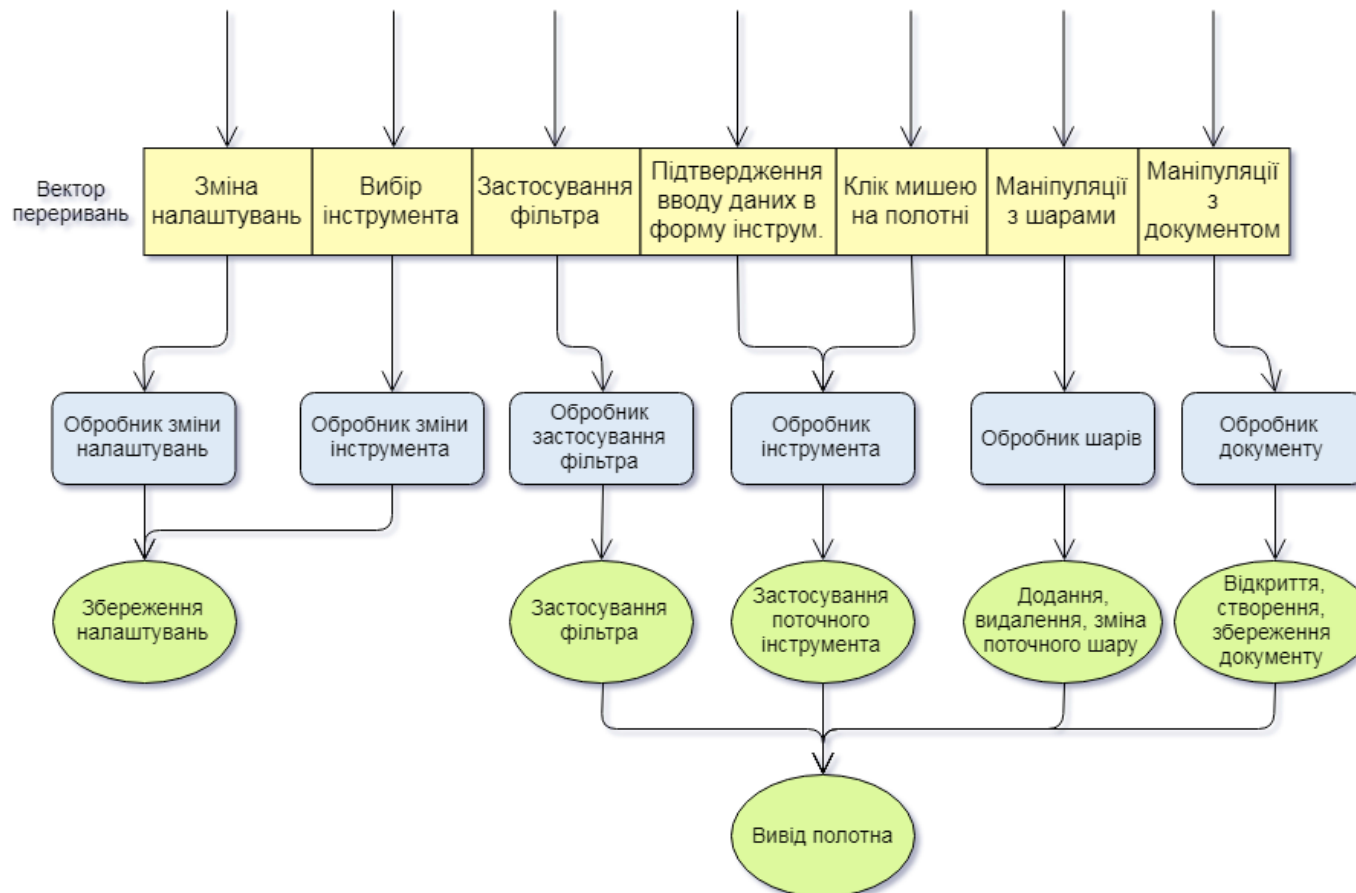
Рисунок 1.2. Архітектура системи



Моделювання управління

Модель управління системою – подієва, що базується на перериваннях (event-driven control). Ця модель підходить для систем у реальному часі, що взаємодіють з користувачем.

Рисунок 2.1. Схема моделі управління



Модульна декомпозиція

Зобразимо модульну декомпозицію за допомогою об'єктної моделі.

3.1. Об'єктна декомпозиція системи

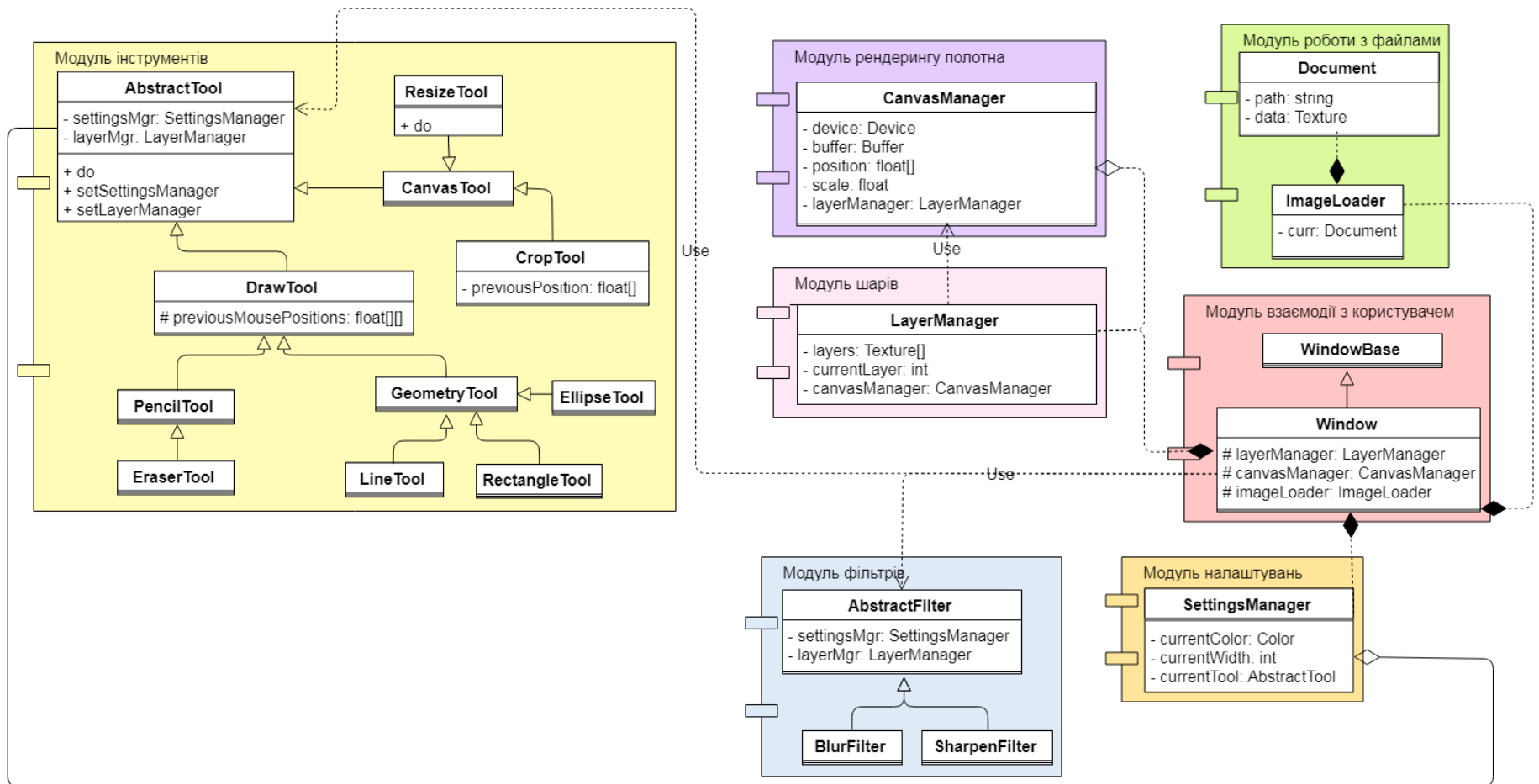
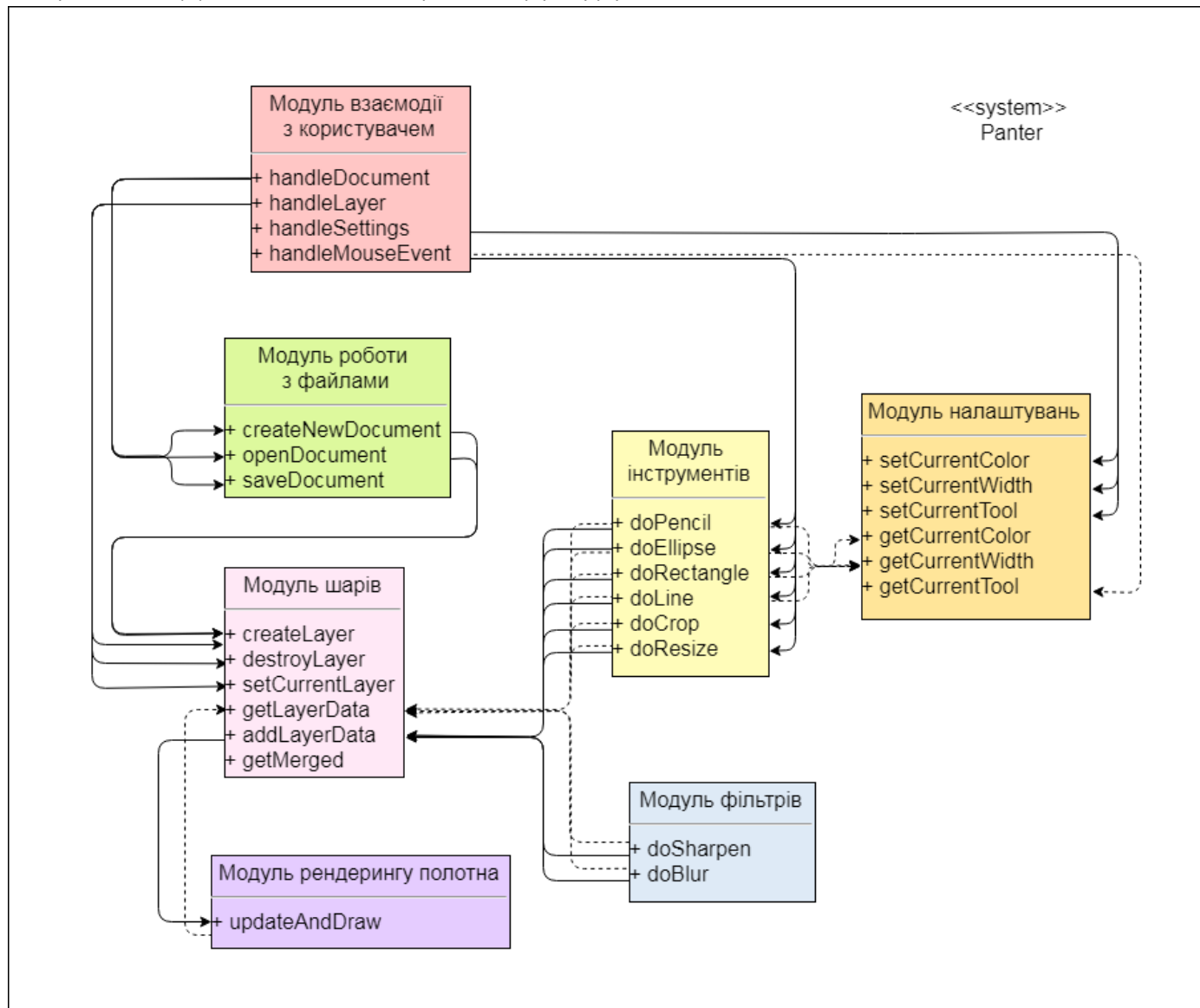


Рисунок 3.2. Деталізована діаграма структурування системи



Специфікація інтерфейсів

Специфікацію інтерфейсів задано на діаграмі класів системи.

Рисунок 4.1. Специфікація інтерфейсів підсистеми взаємодії з користувачем

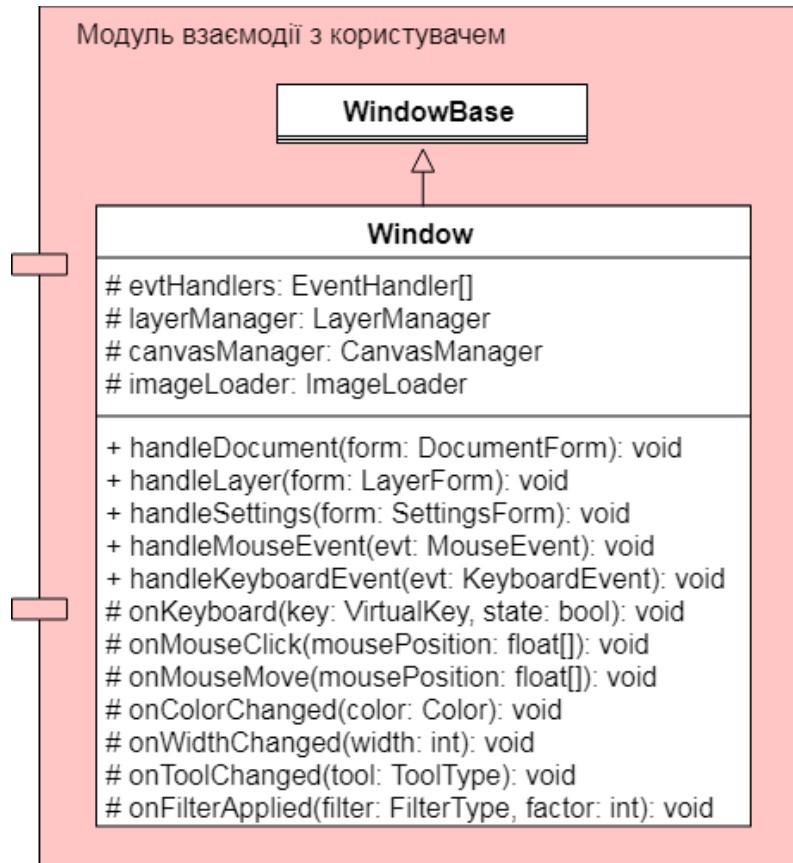


Рисунок 4.2. Специфікація інтерфейсів підсистеми налаштувань

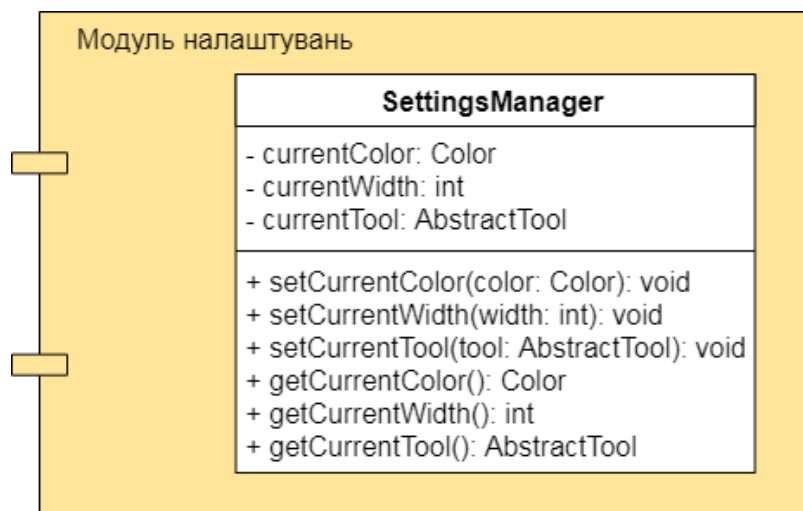


Рисунок 4.3. Специфікація інтерфейсів підсистеми інструментів

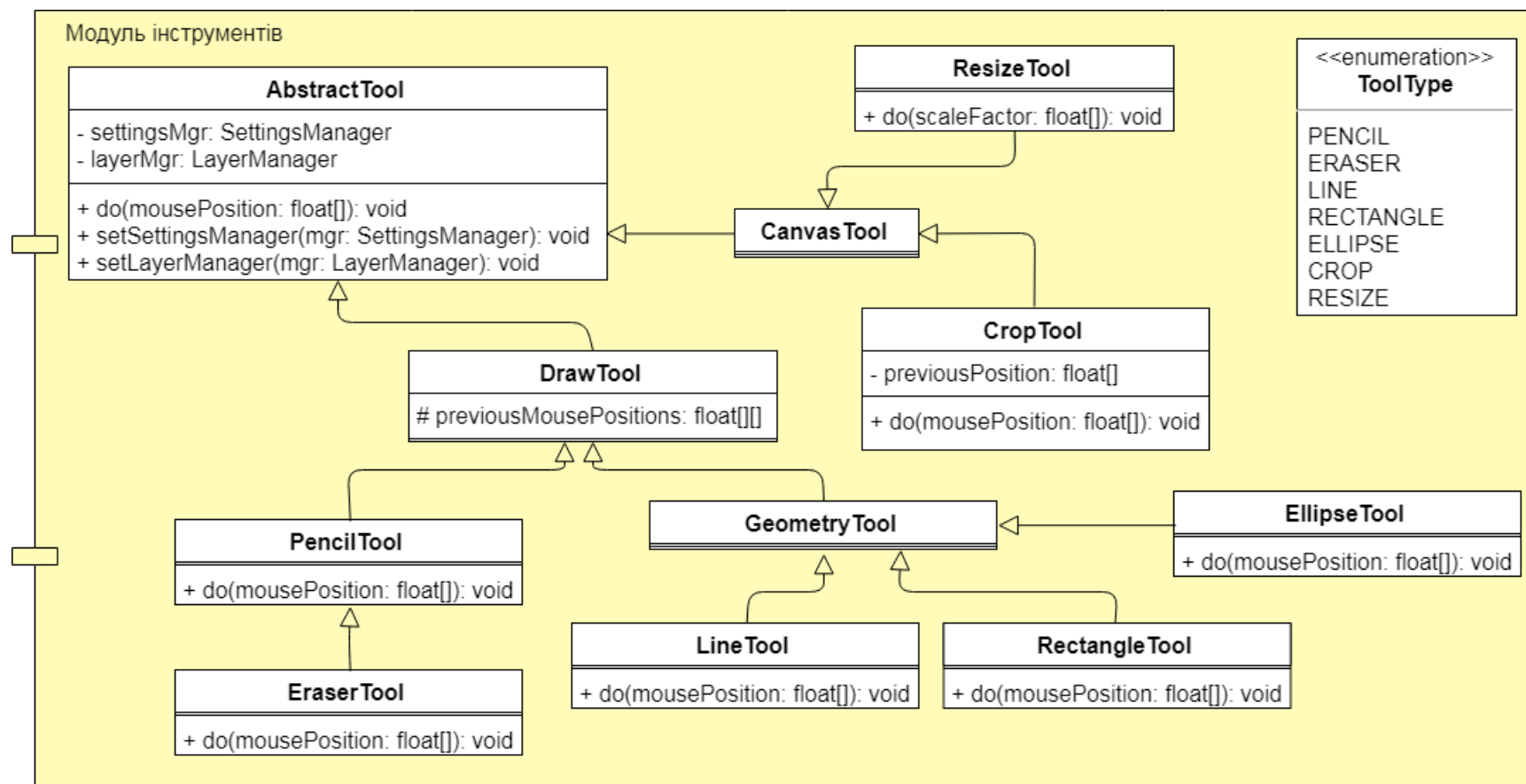


Рисунок 4.4. Специфікація інтерфейсів підсистеми для роботи з файлами

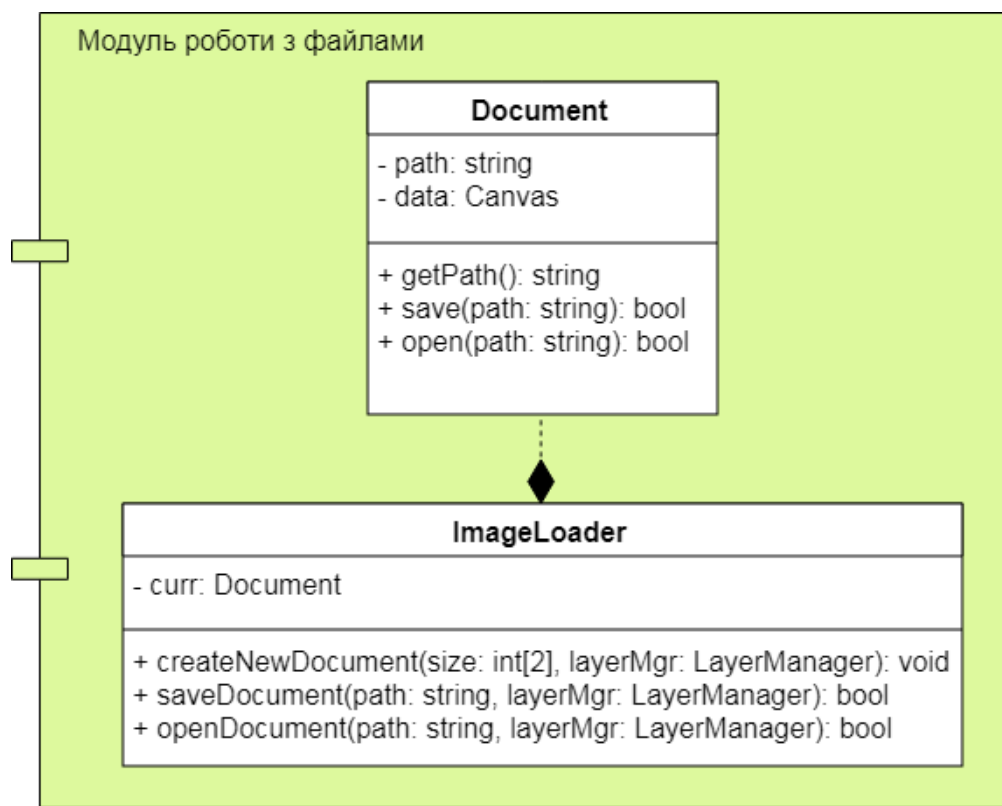


Рисунок 4.5. Специфікація інтерфейсів підсистеми фільтрів

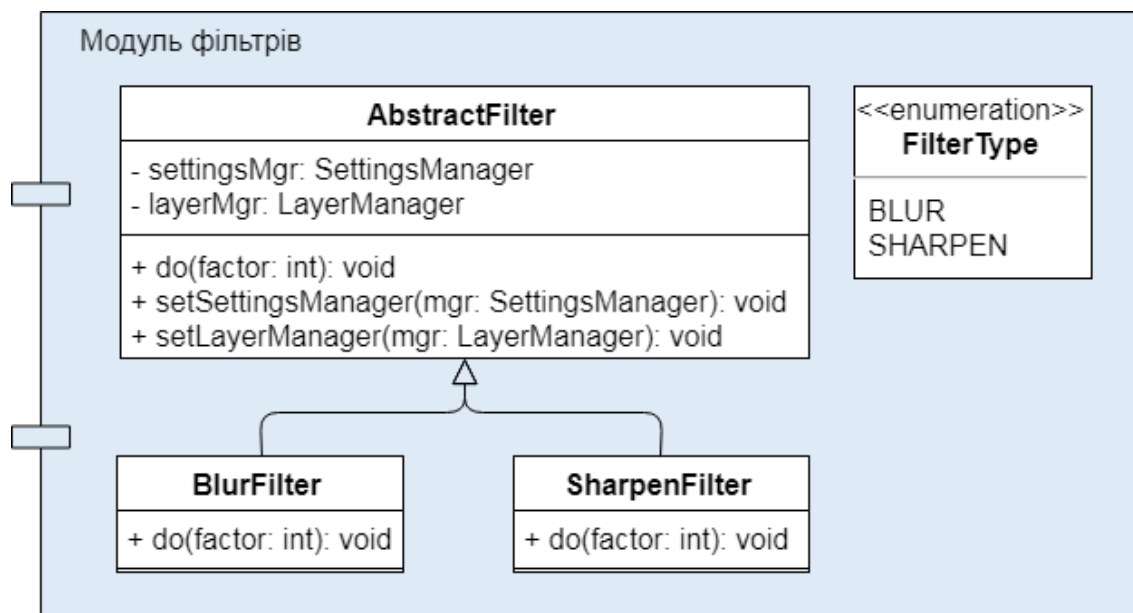


Рисунок 4.6. Специфікація інтерфейсів підсистем шарів та рендерингу полотна

