工作日志

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 时间 | 工作内容 | 关键词 |
| 2022年5月5日 | 今天课上我们进行了第十周第一次会议。本次会议的主要内容是根据老师上课布置的实验十的各项要求，对小组成员进行任务分工。本次验的主要任务为：  分工调研各种软件体系结构风格和视图特点；分工协作，继续完善自己所负责的SAD部分；针对KWIC和自己项目，参考课本ch5 表5-3，小组成员每人给几种不同的体系结构风格设计打分，评最佳。 | 实验十任务分工 |
| 2022年5月6日 | 今天我主要查阅了有关 Kruchten"4+1"视图模型的相关资料，主要内容如下：  Kruchten"4+1"视图模型，从 5 个不同的视角包括包括逻辑试图、处理视图（过程视图）、物理视图、开发视图、场景视图来描述软件体系结构。每一个视图只关心系统的一个侧面，5 个试图结合在一起才能反映系统的软件体系结构的全部内容。    逻辑试图主要是用来描述系统的功能需求，即系统提供给最终用户的服务. 在逻辑视图中，系统分解成一系列的功能抽象、功能分解与功能分析，这些主要来自问题领域。在面向对象技术中，通过抽象、封装、继承,可以用对象模型来代表逻辑视图，可以用类图来描述逻辑视图。  开发视图主要用来描述软件模块的组织与管理。服务于软件编程人员，方便后续的设计与实现。它通过系统输入输出关系的模型图和子系统图来描述。要考虑软件的内部需求：开发的难易程度、重用的可能性，通用性，局限性等等。开发视图的风格通常是层次结构，层次越低，通用性越好。  处理视图侧重系统的运行特性，关注非功能性的需求。服务于系统集成人员，方便后续性能测试。强调并发性、分布性、集成性、鲁棒性、可扩充性、吞吐量等。定义逻辑视图中的各个类的具体操作是在哪一个线程中被执行。  物理试图主要描述硬件配置。服务于系统工程人员，解决系统的拓扑结构、系统安装、通信等问题。主要考虑如何把软件映射到硬件上，也要考虑系统性能、规模、可靠性等。可以与进程视图一起映射。  场景用于刻画构件之间的相互关系，将四个视图有机地联系起来。可以描述一个特定的视图内的构件关系，也可以描述不同视图间的构件关系。文本、图形表示皆可。 | Kruchten"4+1"视图模型 |
| 2022年5月8日 | 今天晚上我们进行了本周的第二次会议。本次电话会议主要是对于本周我们小组成员对于实验十各自任务完成情况的分享汇总并发表对于一些问题各自的看法，最终讨论出要提交的实验九所需要的相关材料。  首先，我们各自讲述了软件体系结构风格和视图特点。经过讨论，我们使用了我查阅的Kruchten 4+1视图表示软件体系结构。之后我们简单说了一下我们所负责的SAD初稿，最后我们一起为几种不同的体系结构风格设计打分。 | 软件体系结构风格和视图特点分享  决定使用Kruchten 4+1视图  给不同的体系结构风格设计打分 |