**Glossary术语表**

**1 修订历史**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **日期** | **说明** | **作者** |
| 启动阶段1.03 | 2021年3月27日 | 创建术语表 | 莫振威 |

**2 图表**

|  |  |
| --- | --- |
| **术语** | **定义** |
| 商品 | 用于销售的产品或服务 |
| 支付授权 | 外部支付授权服务进行的验证活动，该服务将完成并保证对卖方的支付 |
| 制品 | 所有工作产品的统称，如代码、web图形、数据库模式、文本文档、图、模型等 |
| 系统分析 | 旨在研究特定[系统结构](https://www.wiki-wiki.top/baike-%E7%B3%BB%E7%BB%9F%E6%9E%B6%E6%9E%84)中各部分（各[子系统](https://www.wiki-wiki.top/baike-%E5%AD%90%E7%B3%BB%E7%BB%9F)）的相互作用，系统的对外接口与界面，以及该系统整体的行为、[功能](https://www.wiki-wiki.top/baike-%E5%8A%9F%E8%83%BD_(%E8%BB%9F%E9%AB%94%E5%B7%A5%E7%A8%8B))和局限，从而为系统未来的变迁与有关[决策](https://www.wiki-wiki.top/baike-%E5%86%B3%E7%AD%96)提供参考和依据。 |
| UML | UML是一种开放的方法，用于说明、可视化、构建和编写一个正在开发的、面向对象的、软件密集系统的制品的开放方法。 |
| 接口 | 强加于外部系统接口之上的约束 |
| 系统用例 | 描述对一个软件系统的使用的用例 |
| 业务用例 | 描述顾客和有关人员如何使用业务的用例 |
| 基本业务过程 | 一个人在某个时刻某个地点所执行的任务，用以响应业务事件。该任务能够增加可量化的业务价值，并且以持久状态留下数据。例如，批准信用卡的信用额度或者确定订购的价格。 |
| 领域模型 | 领域概念的可视化，类似于领域实体的静态信息模型 |
| 设计模型 | 描述逻辑设计的一组图，包括软件类图、对象交互图等 |
| 数据模型 | 包括数据库方案，以及在对象和非对象表示之间映射的策略 |