Grupa I Analityk Sylwia Gargula

Diagram przypadków użycia

„Diagramy przypadków użycia przedstawiają biznesowe przypadki użycia, aktorów i powiązania między nimi. Powiązanie pomiędzy aktorem a biznesowym przypadkiem użycia występuje wówczas, gdy aktor ma możliwość wykorzystania określonej funkcji systemu. Diagramy przypadków użycia nie zawierają żadnej informacji o tym, jaka jest chronologia podejmowanych działań”1 (strona 53).

Na podstawie rozdziału 3.3.3 i 3.3.4 książki „UML 2.0 w akcji. Przewodnik oparty na projektach”[[1]](#footnote-1) zbudowano diagram przypadków użycia. Dla głębszego zrozumienia tematu przeanalizowano przykład na rysunku 7.3[[2]](#footnote-2)(strona 87).

Diagram wymagań

„Diagram wymagań systemowych umożliwia graficzne przedstawienie wymagań systemowych i ich związków z innymi kategoriami modelowania systemu.”[[3]](#footnote-3)(strona 22). Z informacji zawartych w rozdziale 2.2.1, 2.2.2 i 2.2.33 (strony od 22 do 25) wywnioskowano jak budować diagram wymagań, a dokładniej zależności. Wiedzę rozszerzono o lekturę rozdziałów 2.2.4 do 2.2.103(strony od 2.2.4 do 36), które opisywały szczegółowo typy zależności. Dzięki temu wybrano odpowiednie do przedstawienia wymagań projektu.

Diagram stanu (maszyny stanowej)

„Jednym ze sposobów scharakteryzowania zmiany systemu jest stwierdzenie, że jego obiekty zmieniają *stan* w odpowiedzi na zdarzenia i interakcje.”2(strona 100). Na podstawie rozdziału 4.3.3 od strony 149 do 1511 zapoznano się z budową diagramu stanu.

Diagram interakcji (aktywności)

„Diagramy aktywnościmają związek z diagramami przepływów i służą do ilustrowania działań zachodzących w systemie. W perspektywie zewnętrznej diagramy aktywności są wykorzystywane do opisu procesów biznesowych realizujących funkcje systemu biznesowego.”1(strona 66).” **„**Aktywność- diagram aktywności ilustruje jedną indywidualną aktywność. W naszym kontekście aktywność identyfikuje proces biznesowy (rysunek 3.16). Podstawowymi elementami aktywności są akcje i elementy kontrolne (decyzja, podział, złączenie, zainicjowanie, zakończenie itp.)”1(strony od 66 do 67). Składowe diagramu były opisane w rozdziale 3.3.5 (strony od 68 do 71)1.

Historie użytkownika

„Historyjki użytkownikato wygodna forma wyrażania oczekiwanej wartości biznesowej, którą można zastosować w przypadku wielu elementów rejestru produktu. Historyjki użytkownika są zapisywane w taki sposób, aby mogły być zrozumiane zarówno przez osoby z biznesowej strony przedsięwzięcia, jak i przez inżynierów. Mają prostą strukturę i stanowią dobrą platformę do prowadzenia konwersacji. Ponadto można je tworzyć z różnym poziomem detali, a następnie stopniowo uszczegółowiać.”[[4]](#footnote-4)(strona 113) Z rozdziału 5 „Wymagania i historyjki użytkownika” skorzystano z podrozdziałów „Czym są historyjki użytkownika?”, „Karta”4,(strona od 113 do 114) aby poznać styl pisania historii użytkownika.

1. Patric Graessle, Henriette Baumann, Philippe Baumann,” UML 2.0 w akcji. Przewodnik oparty na projektach”,2006r.Wydawnictwo Helion, 978-83-246-4732-3. [↑](#footnote-ref-1)
2. Joseph Schmuller, „UML dla każdego”,2003r. Wydawnictwo Helion, 83-7361-107-X. [↑](#footnote-ref-2)
3. Stanisław Wrycza, Bartosz Marcinkowski, „Język inżynierii systemów SysML. Architektura i zastosowania. Profile UML 2.x w praktyce”,2013r. Wydawnictwo Helion, 978-83-246-7799-3. [↑](#footnote-ref-3)
4. Kenneth S. Rubin, „SCRUM” Praktyczny przewodnik po najpopularniejszej metodyce Agile”,2013r. Wydawnictwo Helion, 978-83-246-8076-4. [↑](#footnote-ref-4)