



Упражнение 1

Третья итерация — вспомогательные вопросы

Основная задача

- **Определить требования для реализации на третьей итерации.**

Упражнение 2

Диаграммы видов деятельности UML

Основная задача

- Ознакомиться с обозначениями диаграмм видов деятельности языка UML и примерами таких диаграмм для различных приложений.

Упражнение 3

Диаграммы состояний UML и моделирование

Основная задача

- Ознакомиться с обозначениями UML для диаграмм состояний и примерами их построения для различных приложений.



Упражнение 4

Взаимосвязь прецедентов

Основная задача


- Связать прецеденты с помощью ассоциаций включает и расширяет.

Упражнение 5

Дополнительные диаграммы последовательностей и описание операций

Основная задача

- Определить диаграммы последовательностей и описания системных операций для текущей итерации.




Упражнение 6

Уточнение модели предметной области

Основные задачи

- Уточнить модель предметной области с учетом обобщений, специализации, классов ассоциаций, временных интервалов, композиции и пакетов.
- Определить условия для отображения подклассов.



Упражнение 7

Архитектурный анализ

Основные задачи

- Создать таблицы архитектурных факторов.
- Создать технические описания архитектурных решений.

Упражнение 8

Уточнение логической архитектуры

Основные задачи

- Проработать дополнительные вопросы логической архитектуры системы в терминах уровней на основе шаблона Layers.
- Представить логическую архитектуру для данной итерации разработки приложений.
- Применить шаблоны Facade, Observer и Controller в контексте архитектурных уровней.



Упражнение 9

Новые проектные решения на основе шаблонов GoF

Основная задача

- Применить шаблоны GoF и GRASP для проектирования и реализации прецедентов.

Упражнение 10

Проектирование на основе пакетов

Основные задачи

- Реализовать пакетную структуру для снижения степени влияния изменений.
- Ознакомиться с альтернативной системой обозначений UML для пакетов.

Упржнение 11

Диаграммы развертывания и компонентов UML

Основная задача

- Ознакомиться с обозначениями языка UML для диаграмм развертывания и компонентов.

Упражнение 12

Проектирование каркаса взаимодействия с базой данных на основе шаблонов

Основные задачи

- Спроектировать часть каркаса на основе шаблонов Template Method, State и Command.
- Ознакомиться с принципами преобразования информации из объектного представления в формат реляционной базы данных.
- Реализовать пассивную материализацию на основе шаблона Virtual Proxy.

Упражнение 13

Документирование архитектуры с помощью N+1 представления

Основные задачи

- Создать полезную документацию с описанием архитектуры на основе N+1 (или 4+1) представления.
- Применить различные типы диаграмм UML.