

Software Engineering

CHEATSHEET

14/01/2013

Δημιουργία Βασίδων
2116104

Χαρακτηριστικά Προϊόνων Λογισμικού: Ορθότητα, Αξιοπιστία, Απόδοτικότητα, Ευχρηστία, Συνεπρόσδεκτη, Ελεγχιστικότητα, Reusability, Πορνοτικότητα.

Ορισμός Ένοιας Wasserman: Απαίτηση, Σημειολογία, Ανάπτυξη προσώπων, Αρχιτεκτονική Λογισμικού, Διαδικασία Ανάπτυξης Λογισμικού, Reusability, Μέτρηση, Εργασία και περιβάλλον.

--- → Εξάρτηση/Ποι/Χρήση --- ◇ Σύνθεση (Απαίτηση να υπάρχει) [Έξισι-Αρσιν]
--- → Υλοποίηση --- ◆ Aggregation [Ταξή-Μεταξή] [Μεταξή] --- ◆ Ταξή

1. Σύνθεση Περιγραφή (1-2 Σελίδες) 3. Κύρια ποι 5. Μετα-Σύνθεση
2. Προ-Σύνθεση 4. Εναλλακτικές ποις

Στοιχεία Λογισμικού: Class, Use-Case, Activity, Υποσυστημάτων // Διαγράμματα: + Methods

Boundary Object GUI, Protocols, Drivers, Αλληλεπιδράσεις με Χειριστές Entity Object Κλίση οντοτήτων Δεδομένων Control Object Ελεγχος ποις & Υπολογισμοί. Τον. ένα ανά Use-Case

Σημεία: Async μονάδα επικοινωνία (Η λήψη είναι γεγονός απόδοσης) / Αλλαγές: changeEvent

Χρόνος: Απώλεια ή σχετικό → Ανεπάρκεια των παρὰ των χρόνων / Όταν μειώνεται η συνθήκη

State Diagram (o, O, →), Φυσική Αποψη: Component (dl, xe, h), Deployment (dl, xe, h)

Δυσκαμψία (Rigidity), Ευθραυστότητα (Fragility), Ακινησία (Immobility) → No Reusability, Ελλειψη προσαρμοστικότητας (Viscosity) → Modifications easier than good, περίεργη, Πολυπλοκότητα/Επανάληψη, Ασαφείς

Αρχιτ. Ενοικιαστών: Private vars → Getters & Setters

Χαρακτηριστικά Σειρών: Σειρές καθορισμένα λειτουργήματα, Είσοδοι + Εξέδοι, Μηνύ εφόσον → CBO

Single Responsibility Principle: [Geo App - GeoShape - Shape - GUI], Lack of Cohesion Between Ocls

Σειρά με Interfaces [Client - Server] [Client - Server] [Client - Server] [Client - Server]

Open-Closed Principle: CLIENT → SERVER [Client - Server] [Client - Server] [Client - Server] [Client - Server]

Dependency Inversion Principle: Λειτουργίες εξαρτώνται από αφαιρέσεις. Χωρίς επίσκεψη να μην εξαρτώνται από χαμηλό. → Layering.

POLICY LAYER → MECHANISM LAYER → UTILITY LAYER → POLICY LAYER → POLICY SERVICE INTERFACE → MECHANISM LAYER → MECHANISM INTERFACE → UTILITY LAYER

Liskov Substitution Principle: Οι παράγωγοι τύποι θα πρέπει να μπορούν να υποκαταστήσουν τους πατέρες τους. → Για η δοκιμώτερη προσαρμογή

[Rectangle & Square] // Εφαρμογή μετρώσεως σε υποκείμενο → ίδια η ισχύουσα μετρώσεως

Interface-Segregation Principle: Πολλές εξειδικευμένες υλοποιήσεις από γενικές [Password Door]

Singleton: Δημιουργία ενός μόνο στιγμιότυπου κλάσης

Adapter/Wrapper: Μεταφράσεις 1-1 για γενίκευση 3rd-party ανεπάρκειων

Composite (Σύνθεση): Ακρίβεια με ενιαίο τρόπο ανεξάρτητα και συνθήκη. CLIENT → Component AND NOT OR CIRCUITS

Bridge/Handle/Body: Αποσύνθεση απαιτήσεων από την υλοποίηση της → Ανεξαρτησία

[Employee - Payment problem] Client → Απαίτηση → Υλοποίηση

Εμπλεκόμενοι 4 5

