**软件需求分析个人总结**

09软件4班 杨旭瑜 200930636311

软件需求分析这门课是一门“非基础课”，想要学好这门课离不开大量的实践。而实验课则是一个很好的锻炼自己的机会。由于我们这学期的课程比较多，我们小组最后讨论决定要制作一个比较优秀的作品，而不要做出好几个没意义的东西，所以我们从一开始就打算利用UP的思想，按照迭代开发的步骤慢慢做出我们的作品。

在小组里面，我是负责UI的。所以，我在前期的用例分析时候下了比较大的功夫，尽可能地完善我们将要开发的软件的需求。在写用例的过程中，我尝到了用例驱动开发的甜头。其实在刚刚开始做这个“数据结构算法演示”软件的时候，我对这个软件完全没有什么概念，参照清华做的一款演示软件写用例。后来发现，原来我们的这个软件和清华的Demo有本质上的区别，那款Demo确实是一个挺优秀的演示程序，但是我曾经试着使用那个软件去学习里面演示的算法，我发现我完全读不懂它的演示。那个程序并不能让同学们自学里面的算法，它只能让老师方便地演示讲解算法。而我们想要做的却是一个可以让同学们自己动手书写自己的算法或者使用预先写好的示例代码，一步一步地去理解该算法。而且，为了让同学们更好地理解新学习的算法，我们专门制作常用的数据结构的动画，并且把代码执行的中间结果显示出来，让同学们更好地去领会算法的运行过程。

结合我们软件开发的目的和它的一些用例，在组长和组员的讨论和指导下，最终使用了MFC开发了一个看起来算是比较舒适的UI界面。它提供了代码窗，动画窗，内存状态窗口和输出窗口。并且使用对话框来加载相应的动画，其中对每个动画都给予了相应的描述。另外，为了方便用户使用，我们专门设置了和VC相似的快捷键和工具栏按钮。每个按钮的表示方法都经过琢磨，意在让用户第一次凭感觉就知道按钮的用途，同时每个按钮都有相应的文字描述，以防用户真的不清楚按钮的功能。

对于代码框，我扩展了CRichEditView的类，添加了新的功能，让代码框里面的代码可以高亮显示，并且在里面敲打代码时会按照次行风格自动排列，尽可能按照VS2010的输入方式编写代码。当然，我的能力有限并且时间也非常有限，有许多的想法并不能实现或者来不及实现，这有些遗憾。

总之，这次的小组实验让我获益匪浅，让我学会了和小组成员的合作，并且也让我尝试到了UP迭代开发的优势。当然，在以后的开发中不能硬搬UP的方法，要理解UP的每个步骤的意义，把UP的思想通融大脑中。