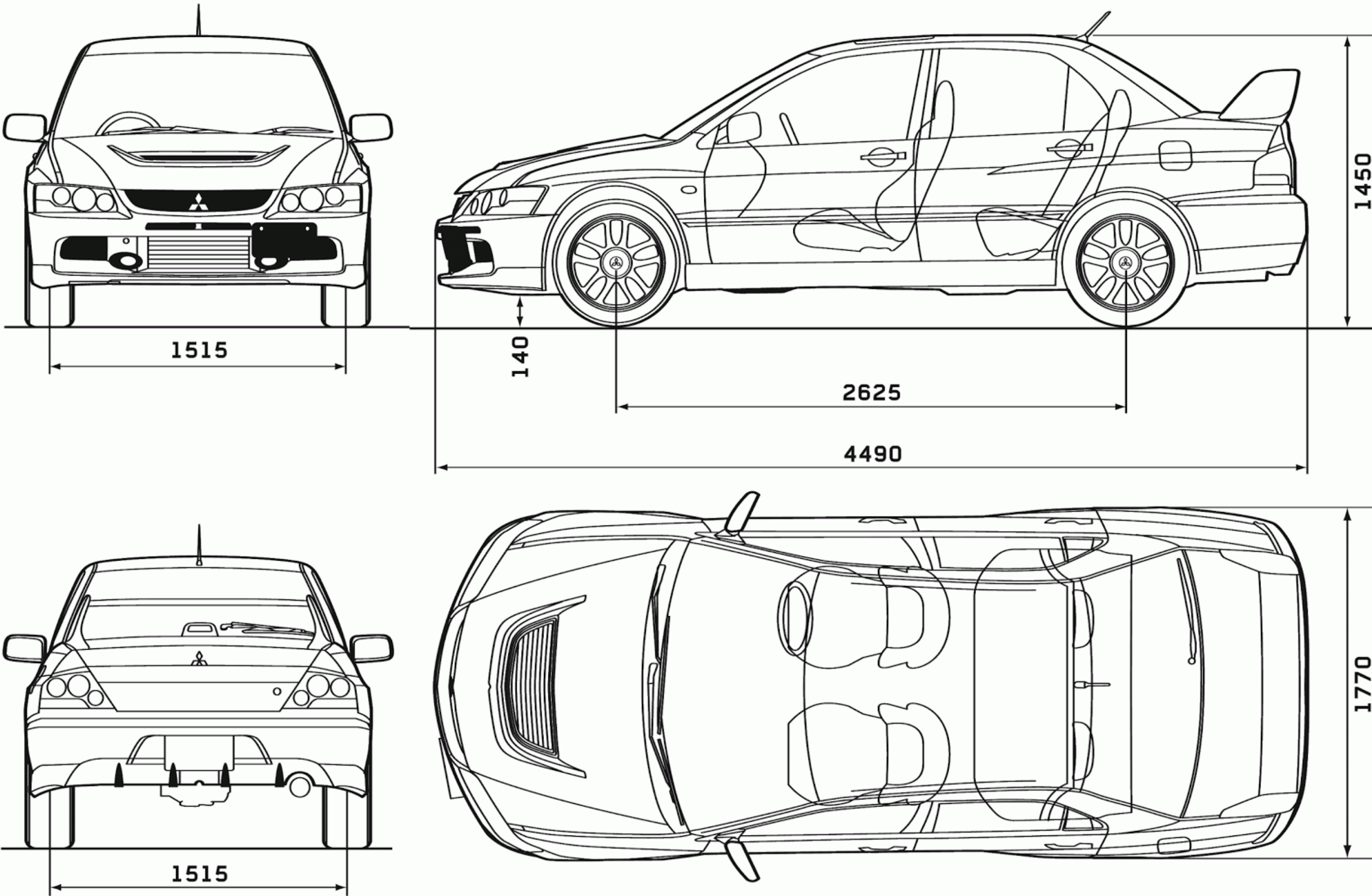


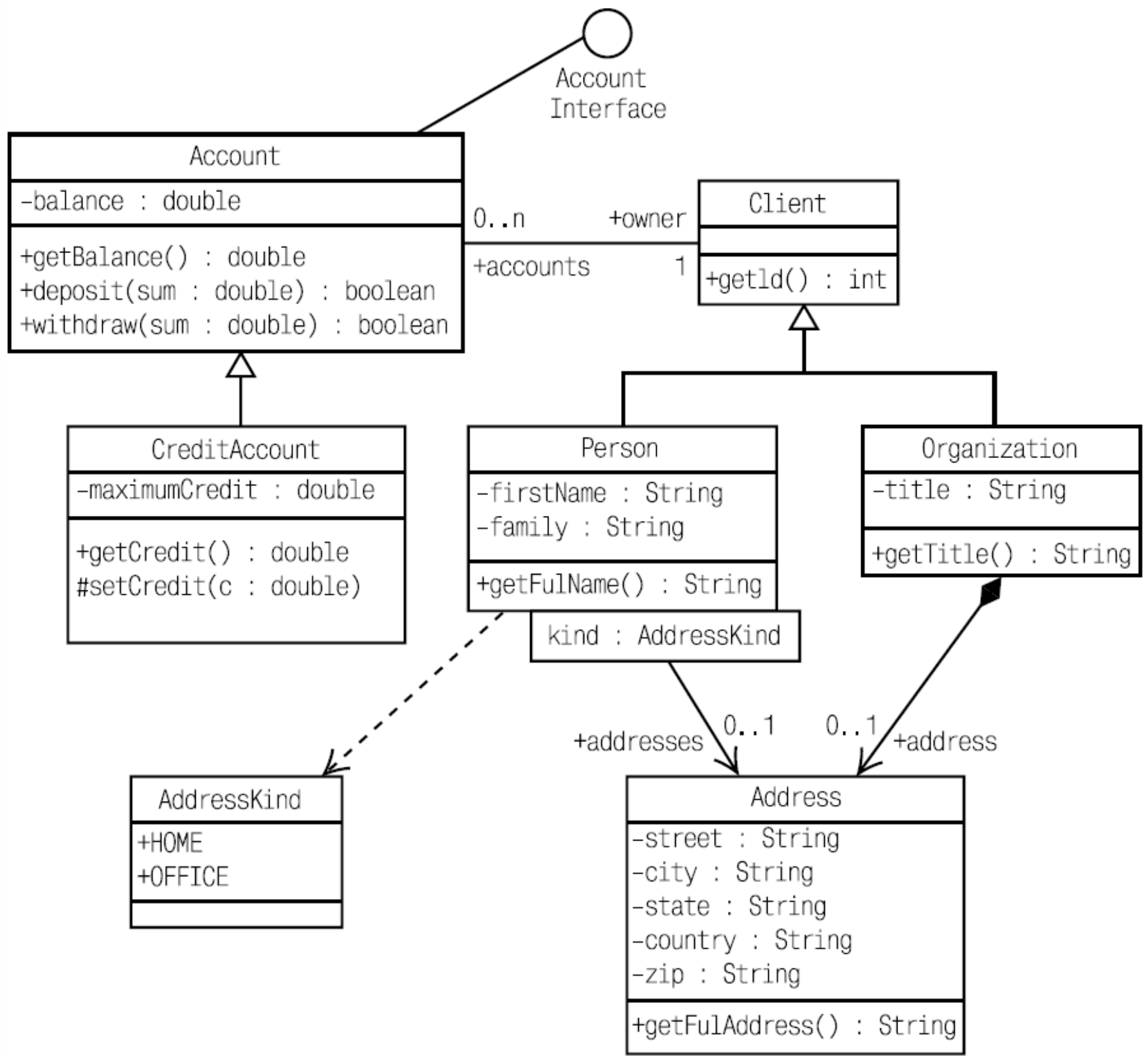
Управление требованиями и проектирование информационных систем

Лекция 8

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПО



ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПО



КРИТЕРИИ ХОРОШЕЙ АРХИТЕКТУРЫ

ЭФФЕКТИВНОСТЬ СИСТЕМЫ

- Надежность
- Безопасность
- Производительность
- Масштабируемость



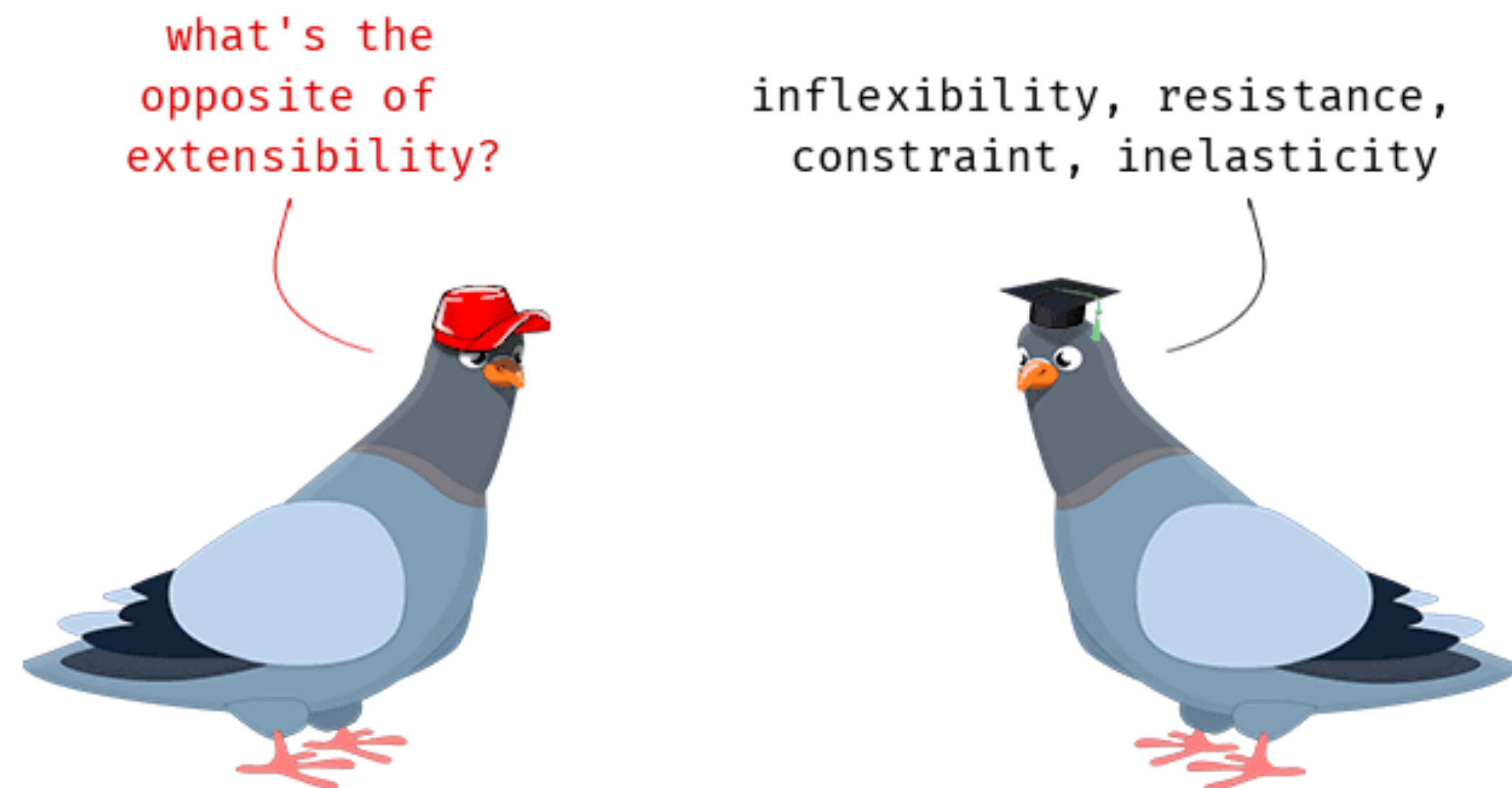
ГИБКОСТЬ СИСТЕМЫ

- Изменения текущей функциональности
- Исправления ошибок
- Настройка системы
 - Под пользователя
 - Под разные задачи



РАСШИРЯЕМОСТЬ СИСТЕМЫ

- Возможность добавлять новые сущности и функции
- *Внесение наиболее вероятных изменений должно требовать наименьших усилий*



И ЕЩЕ НЕМНОГО КРИТЕРИЕВ

- Масштабируемость процесса разработки
- Тестируемость
- Возможность повторного использования
- Сопровождаемость

КРИТЕРИИ НЕУДАЧНОЙ АРХИТЕКТУРЫ

КРИТЕРИИ НЕУДАЧНОЙ АРХИТЕКТУРЫ

- Жесткость

Тяжело изменить

- Хрупкость

Изменения нарушают другие модули

- Неподвижность

Тяжело «извлечь» модуль наружу



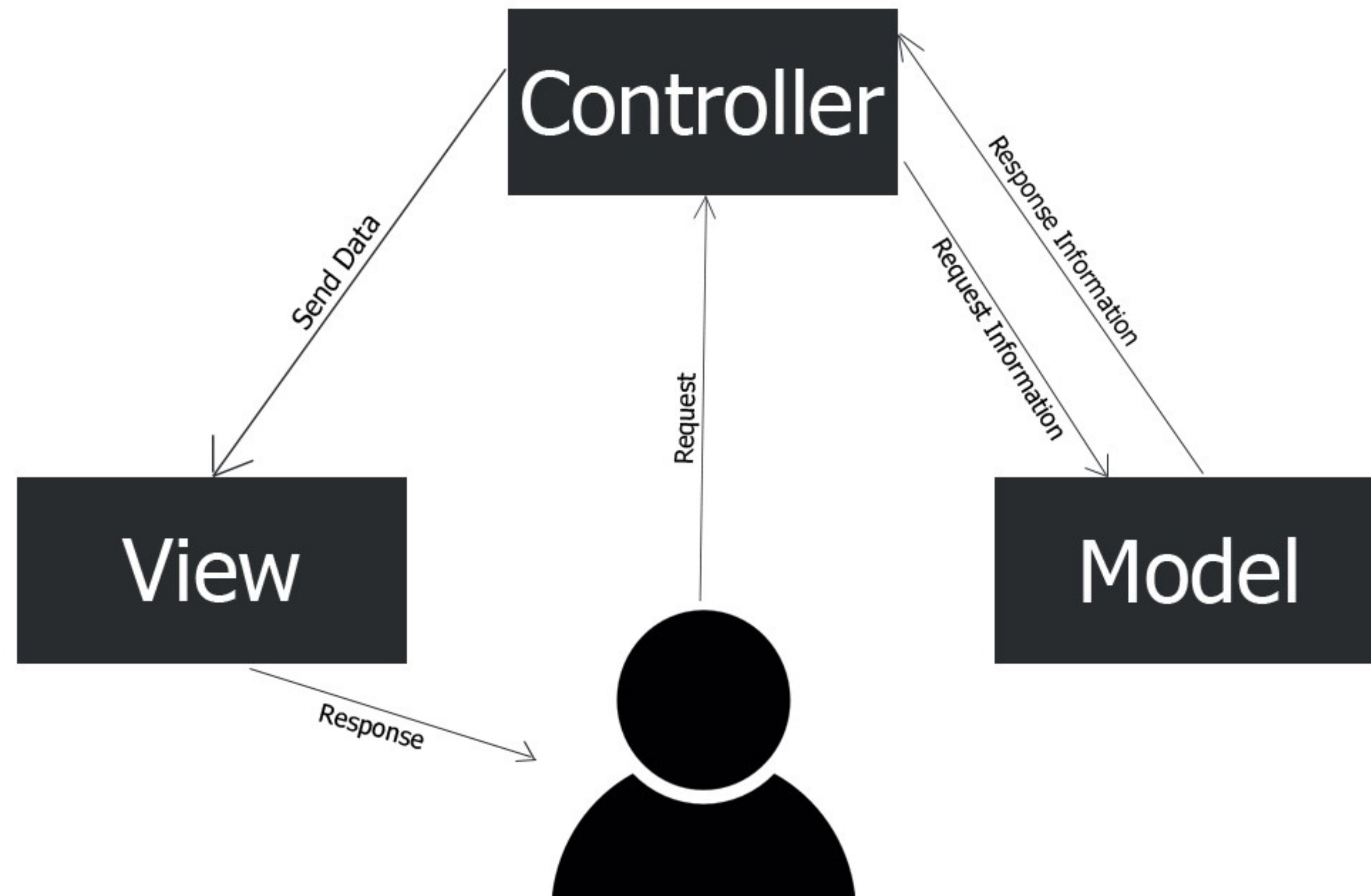
Классификация архитектуры ПО

- ▶ Локальные
- ▶ Распределенные
 - ▶ Файл-серверные
 - ▶ Клиент-серверные
 - ▶ Двухзвенные
 - ▶ Трехзвенные
 - ▶ Многозвенные

Локальные приложения

Общеизвестный архитектурный паттерн - MVC

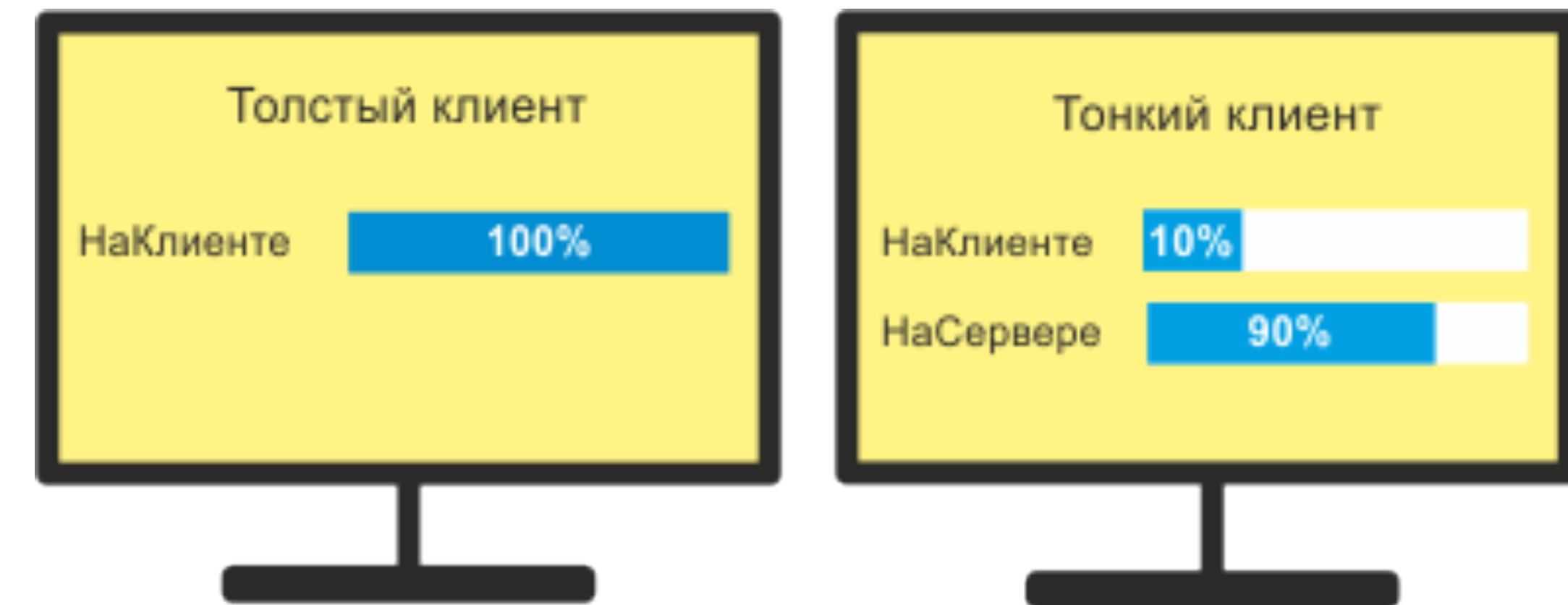
Model-View-Controller



Клиент-серверная архитектура

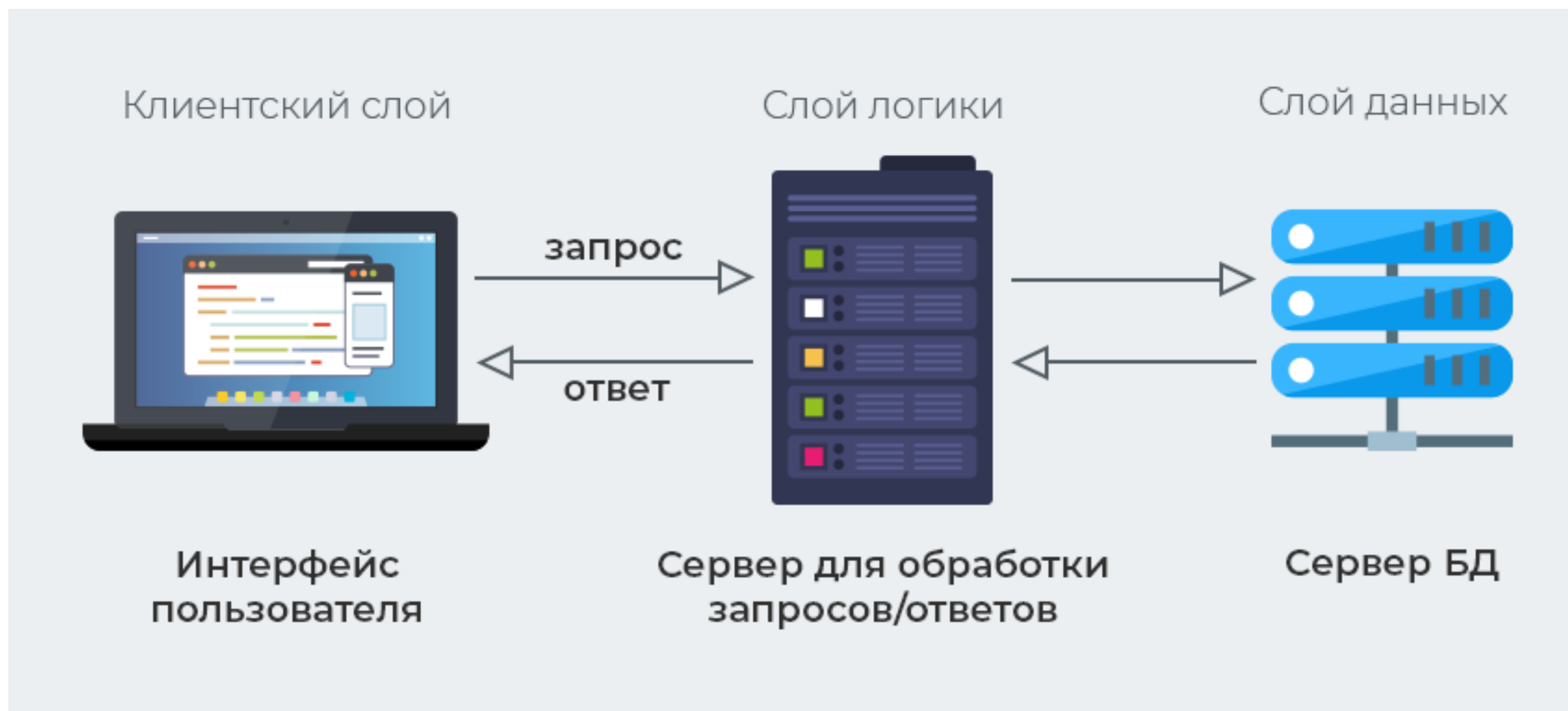
Тонкий и толстый клиент

- **Тонкий клиент**
 - Обработка действий пользователя
 - Получение и представление информации с сервера
- **Толстый клиент**
 - Бизнес-логика
 - Хранение данных



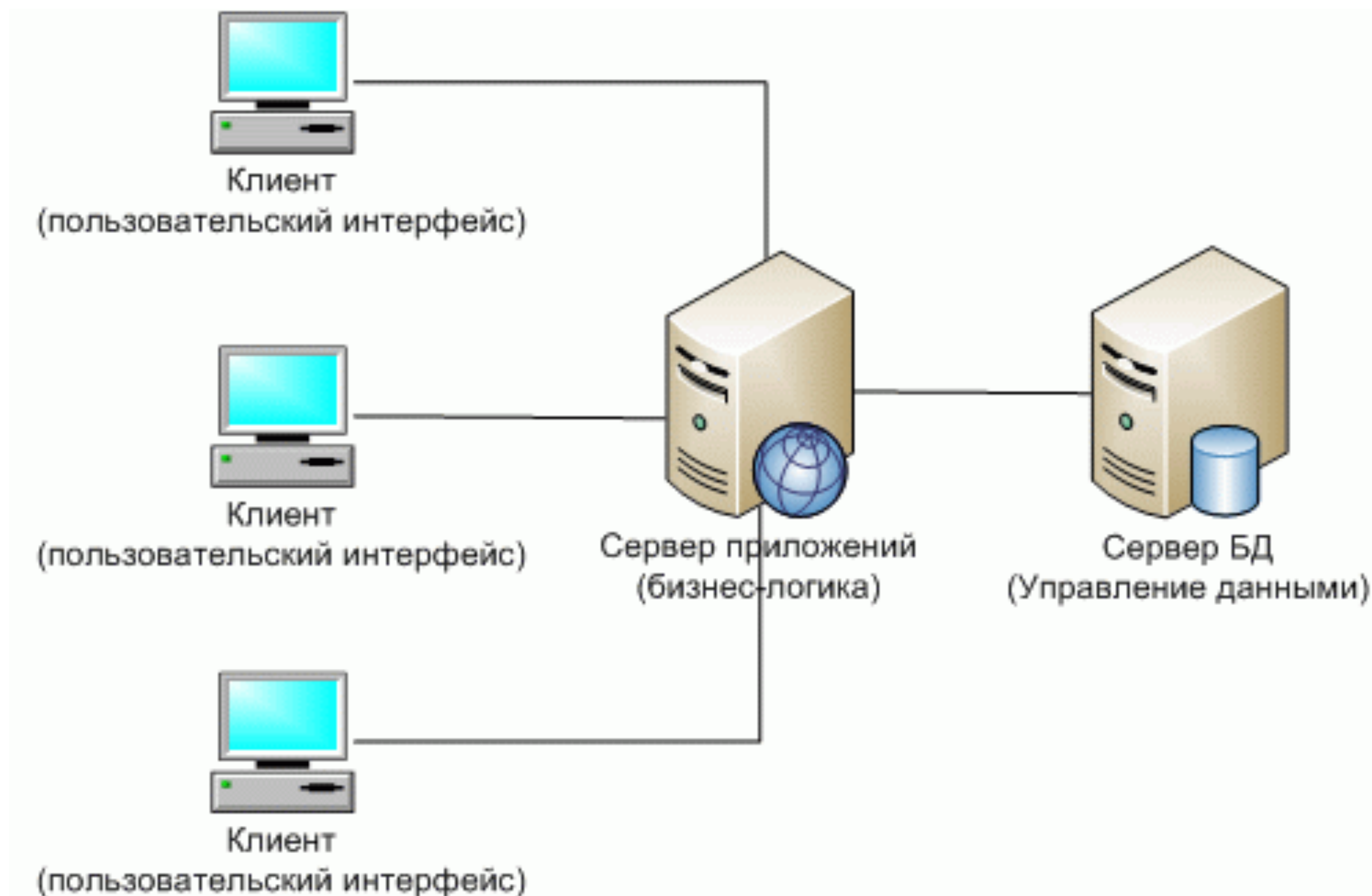
Клиент-серверная архитектура

Трехзвенная архитектура



Клиент-серверная архитектура

Трехзвенная архитектура



tbc...