

3t - 29.2.2016 – pondelok, 2.3.2016 - streda

- ✓ opakovanie a otázky k domácejmu štúdiu
 - UML diagram činností
 - Biznis analýza
- ✓ vývoj softvéru, testom riadený vývoj
- ✓ vlastnosti špecifikácie požiadaviek
- ✓ dimenzie modelovania softvéru
- ✓ UML – mechanizmy rozširovania
- ✓ úvod do modelu prípadov použitia
- **úlohy:**
 - študovať...

Základné pojmy

- Inžinierstvo
 - vytváranie užitočných vecí pre ľudí (konkrétnych)
 - vývoj praktických riešení technických problémov
- Softvérové inžinierstvo
 - inžinierstvo softvérových systémov
 - aplikovanie teoretických základov informatiky do vývoja, prevádzky a údržby

Margaret Hamilton

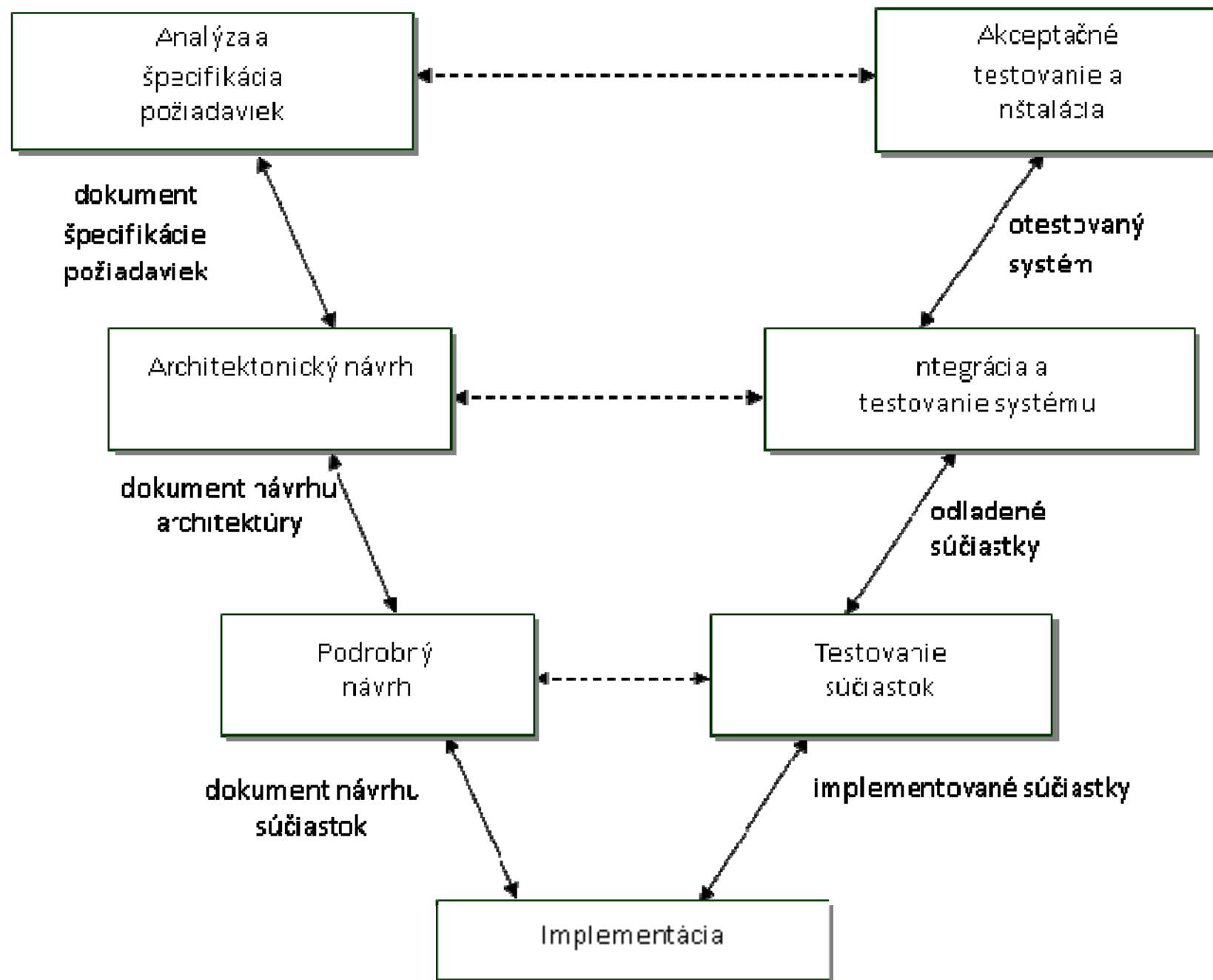


Pozor na anglické pojmy!!!


- *technique* = technika, metóda, postup, zručnosť
- *method* = postup, metóda, systém, plán, sústava
- *methodology* = metodika, metodológia



*Guide to the Software
Engineering Body of Knowledge*



—Kvalita

- Metóda – Technika – Prostriedok
 - Metodológia
 - Program – systém – výrobok
 - Typy softvérových výrobkov
 - **Vlastnosti softvéru**
 - Roly v softvérovom inžinierstve (stakeholder)
 - História softvérového inžinierstva
 - **Vnútročné problémy s tvorbou softvéru**
- 

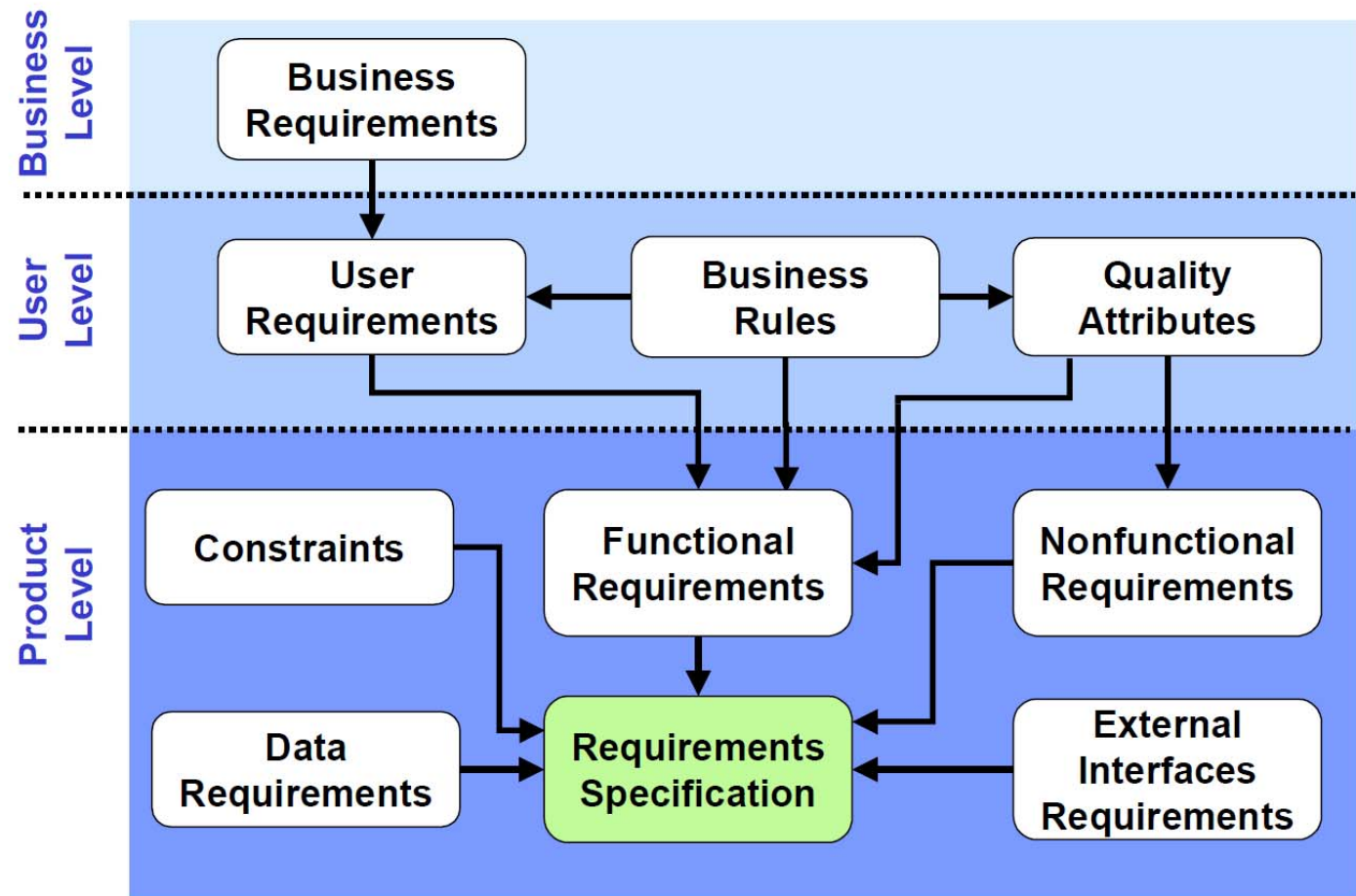
Verifikácia
Validácia

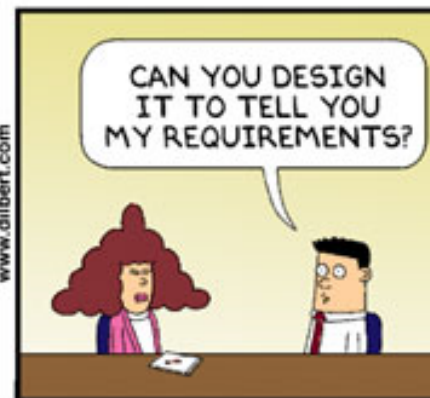
- **Vlastnosti špecifikácie požiadaviek**
 - Correct - správna
 - Feasible - uskutočniteľná
 - Necessary - nevyhnutná
 - Prioritized – zoradená podľa dôležitosti
 - Unambiguous - jednoznačná
 - Verifiable - verifikovateľná
 - Complete - úplná
 - Consistent - konzistentná
 - Modifiable - modifikovateľná
 - Traceable - sledovateľná

Your goal is **not to create**
a perfect software requirement
specification, but to **develop a set**
of clearly expressed requirements
that permit development to proceed
at **acceptable risk.**

Softvérové požiadavky

- WHAT
- WHY
- WHO
- WHEN
- HOW





Problémy pri získavaní požiadaviek

Porovnanie inžinierskych disciplín

Model

- Pomáha **VIZUALIZOVAŤ** systém ako je alebo ako by sme ho chceli mať
- Umožňuje **ŠPECIFIKOVAŤ** štruktúru a správanie systému
- Poskytuje šablónu, ktorá nás vedie pri **KONŠTRUOVANÍ** systému
- **DOKUMENTUJE** rozhodnutia, ktoré sme urobili

Dimensione modelowania

Základné prvky UML

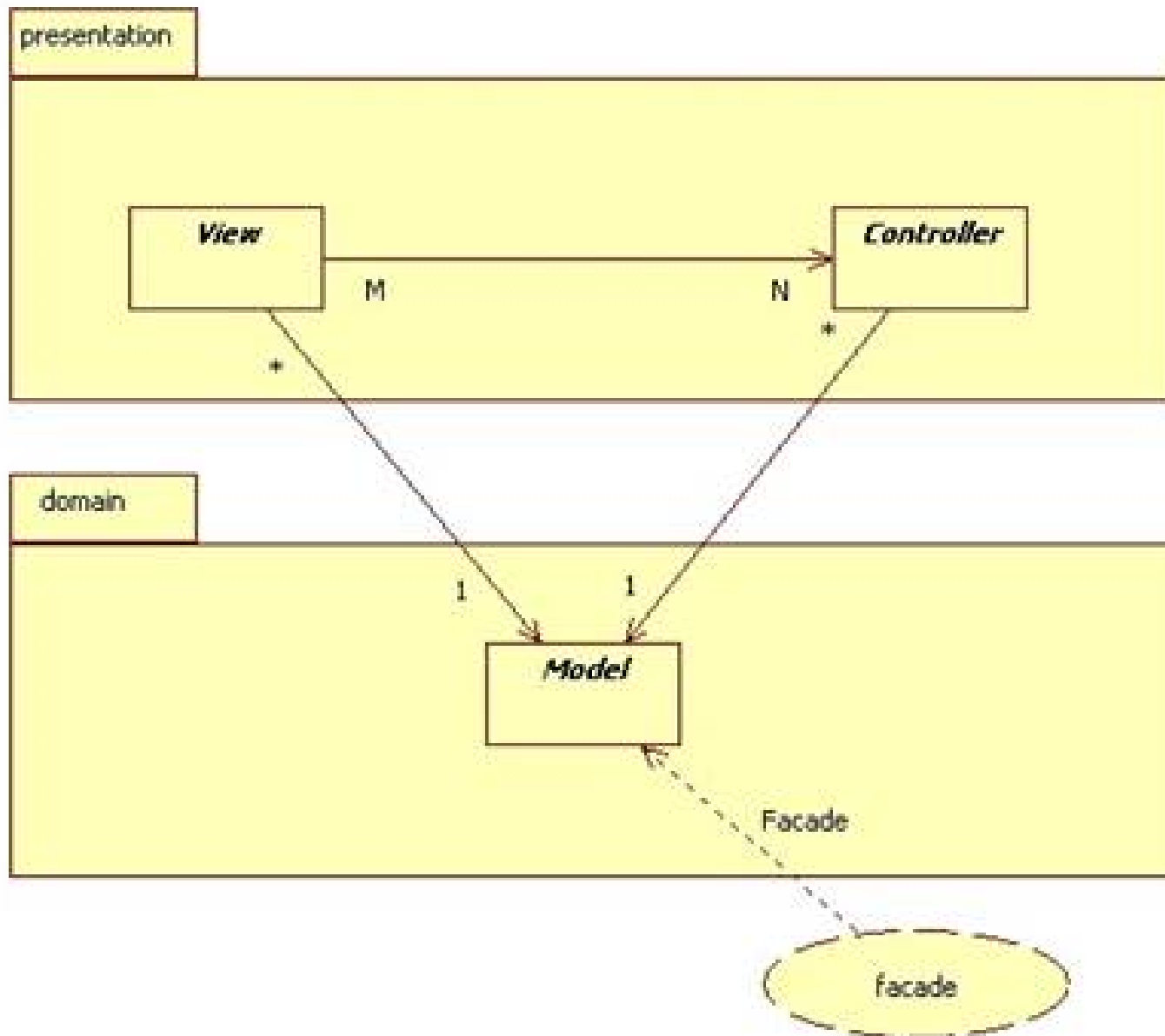
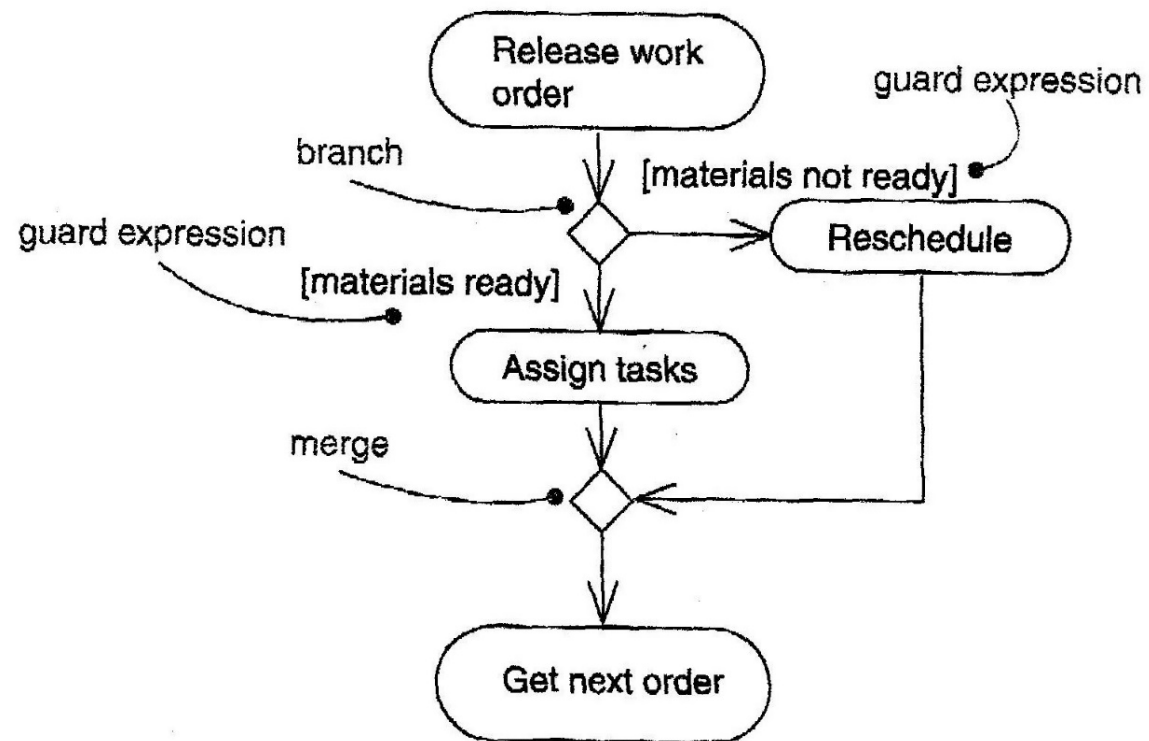
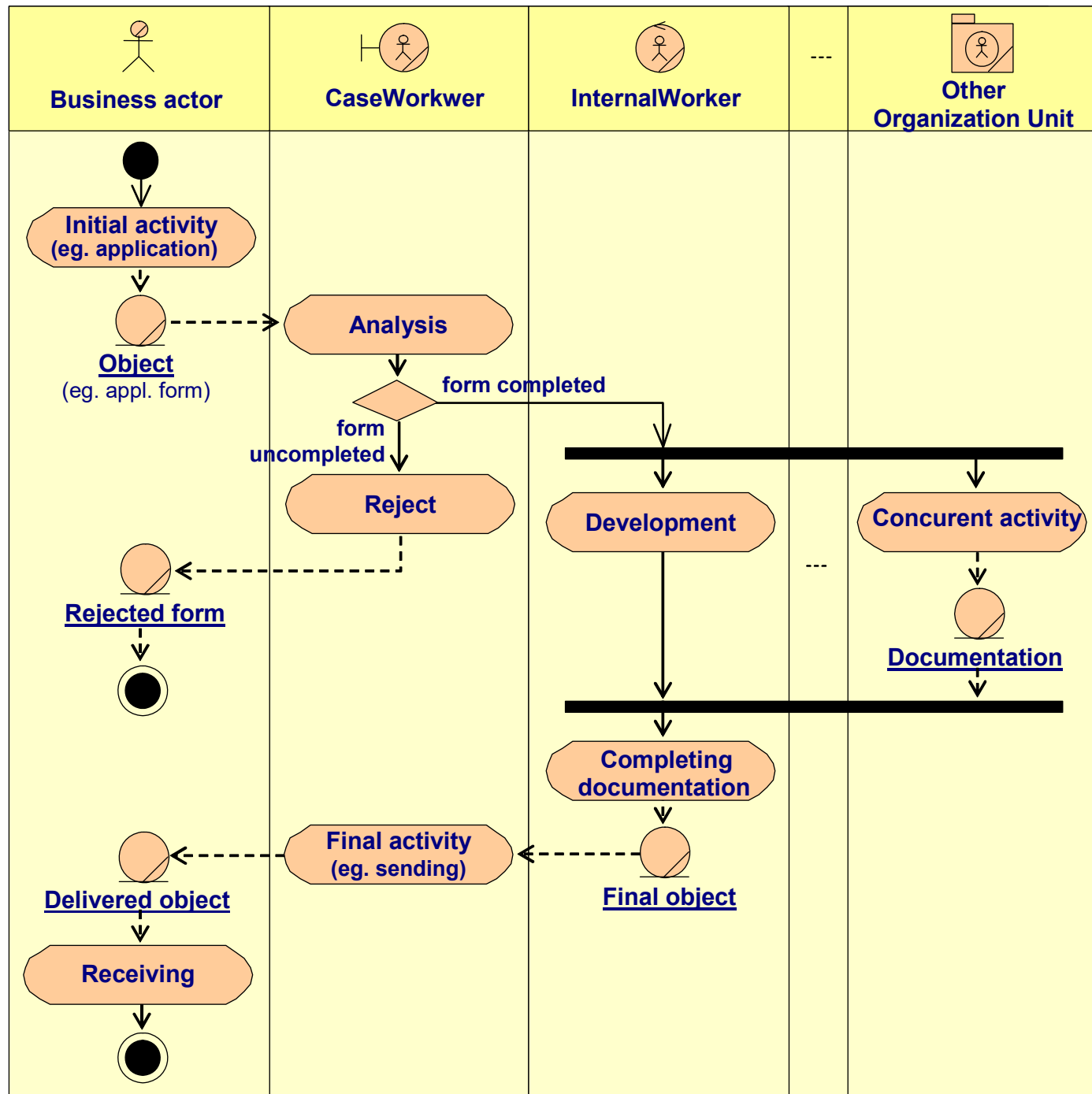
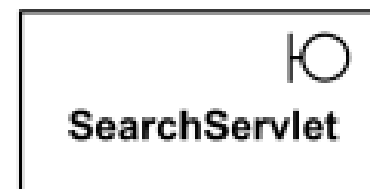
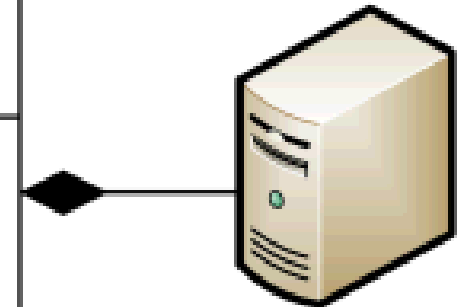
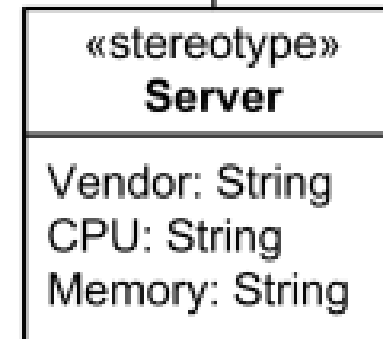
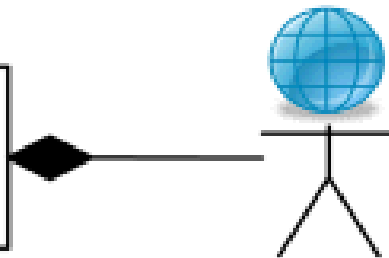


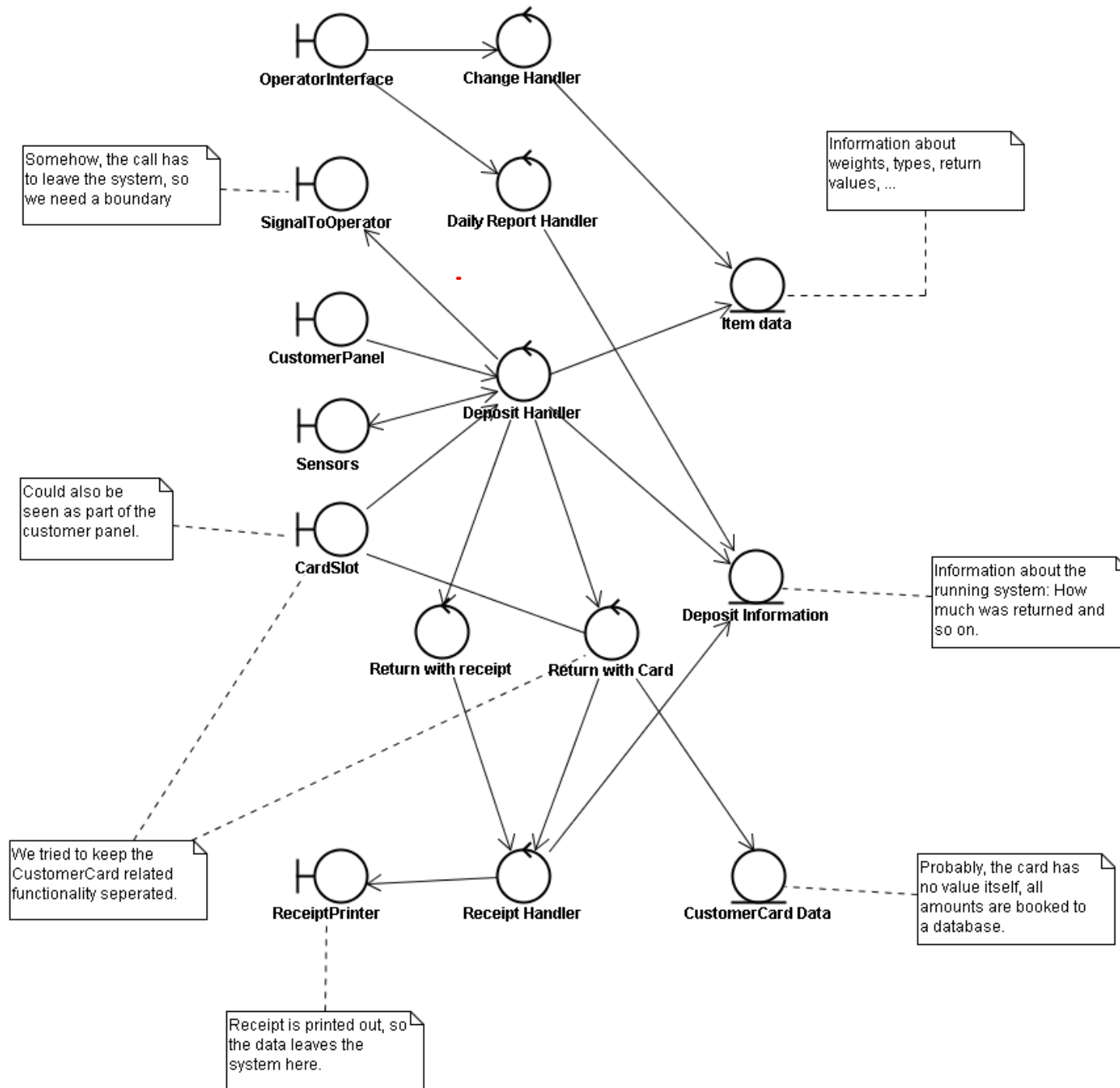
Diagram činností

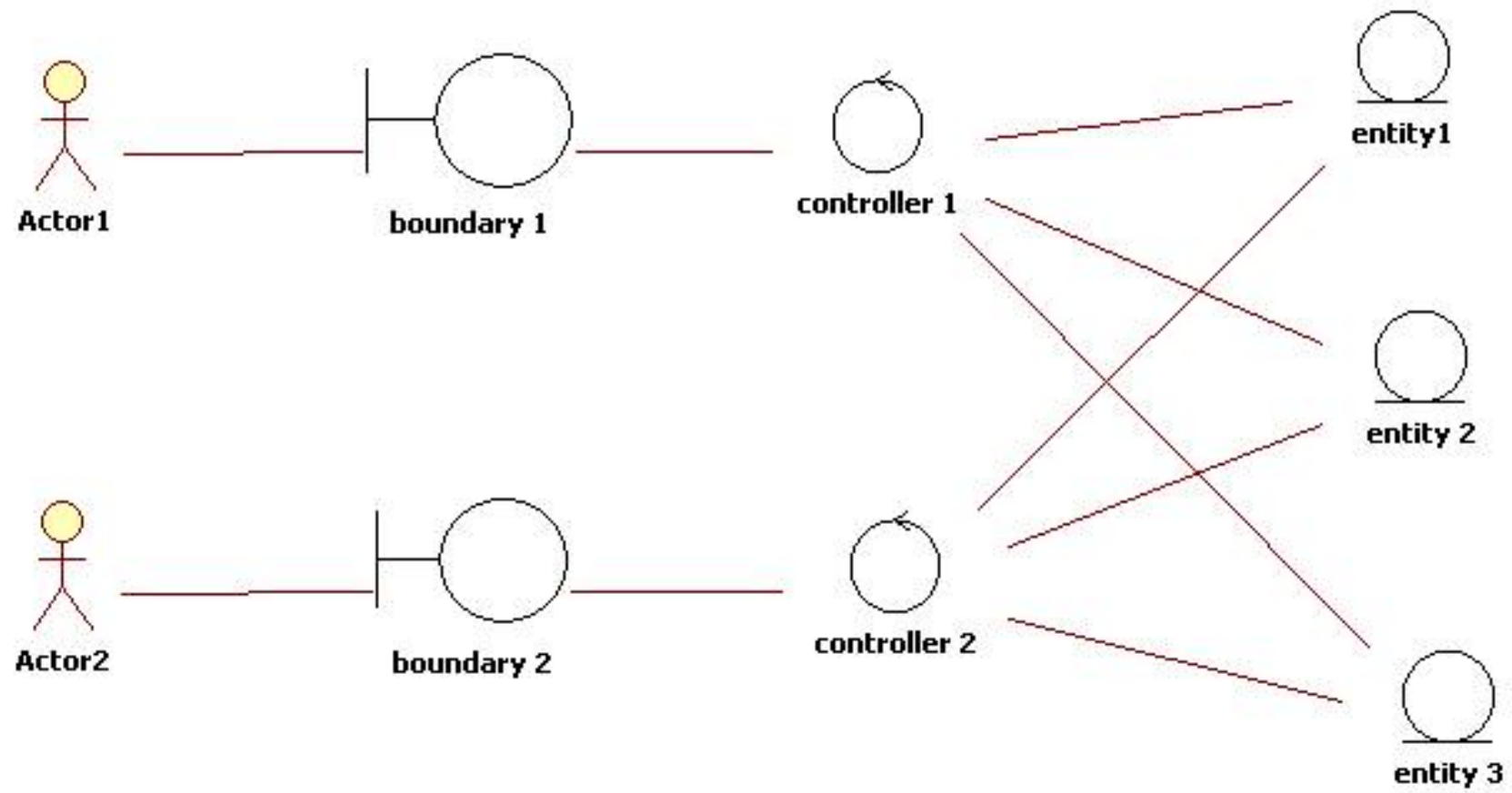


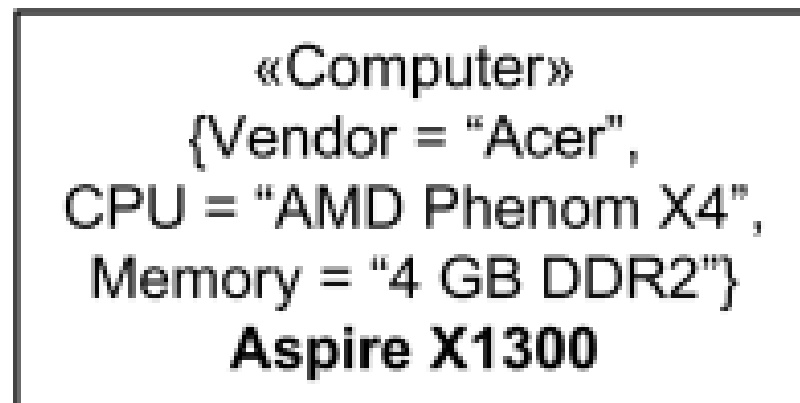
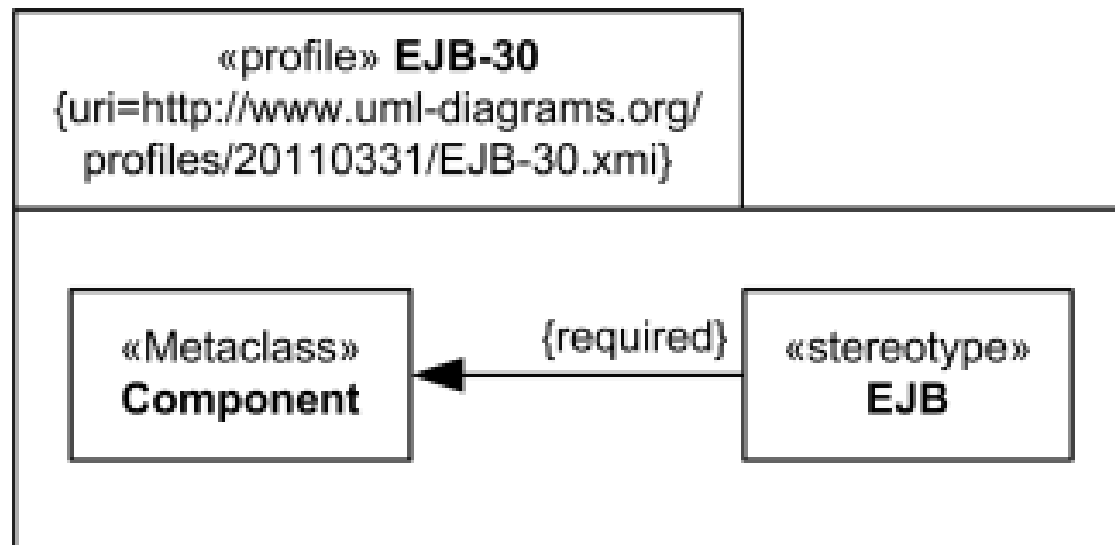


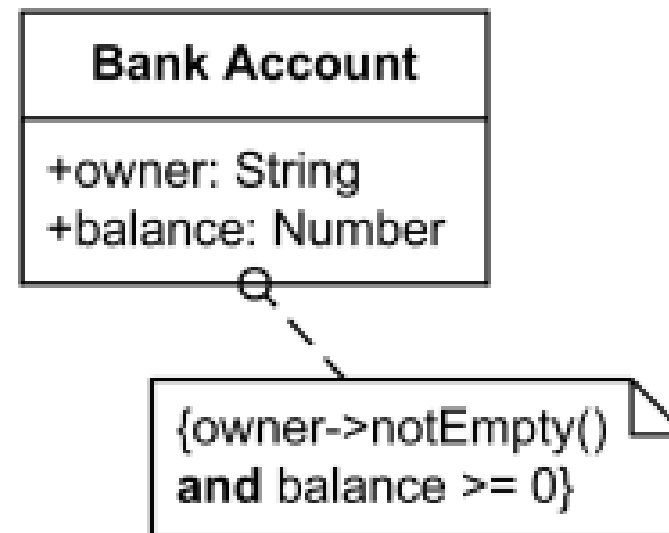
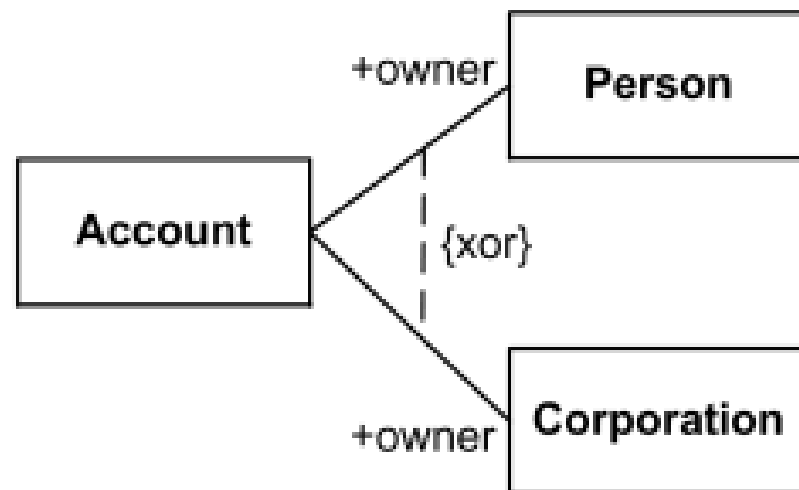
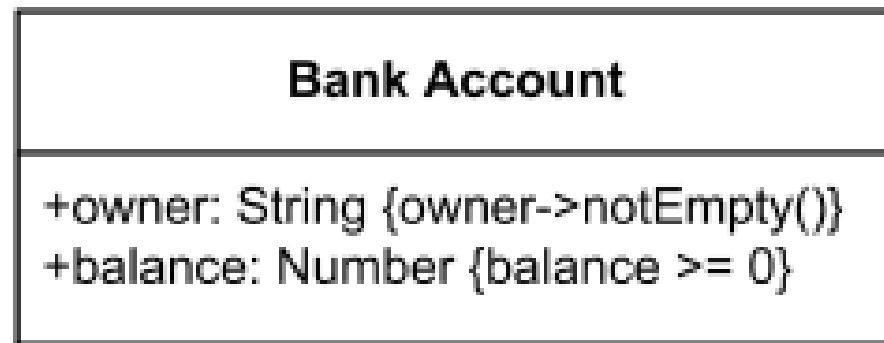
Mechanizmy rozširovania UML



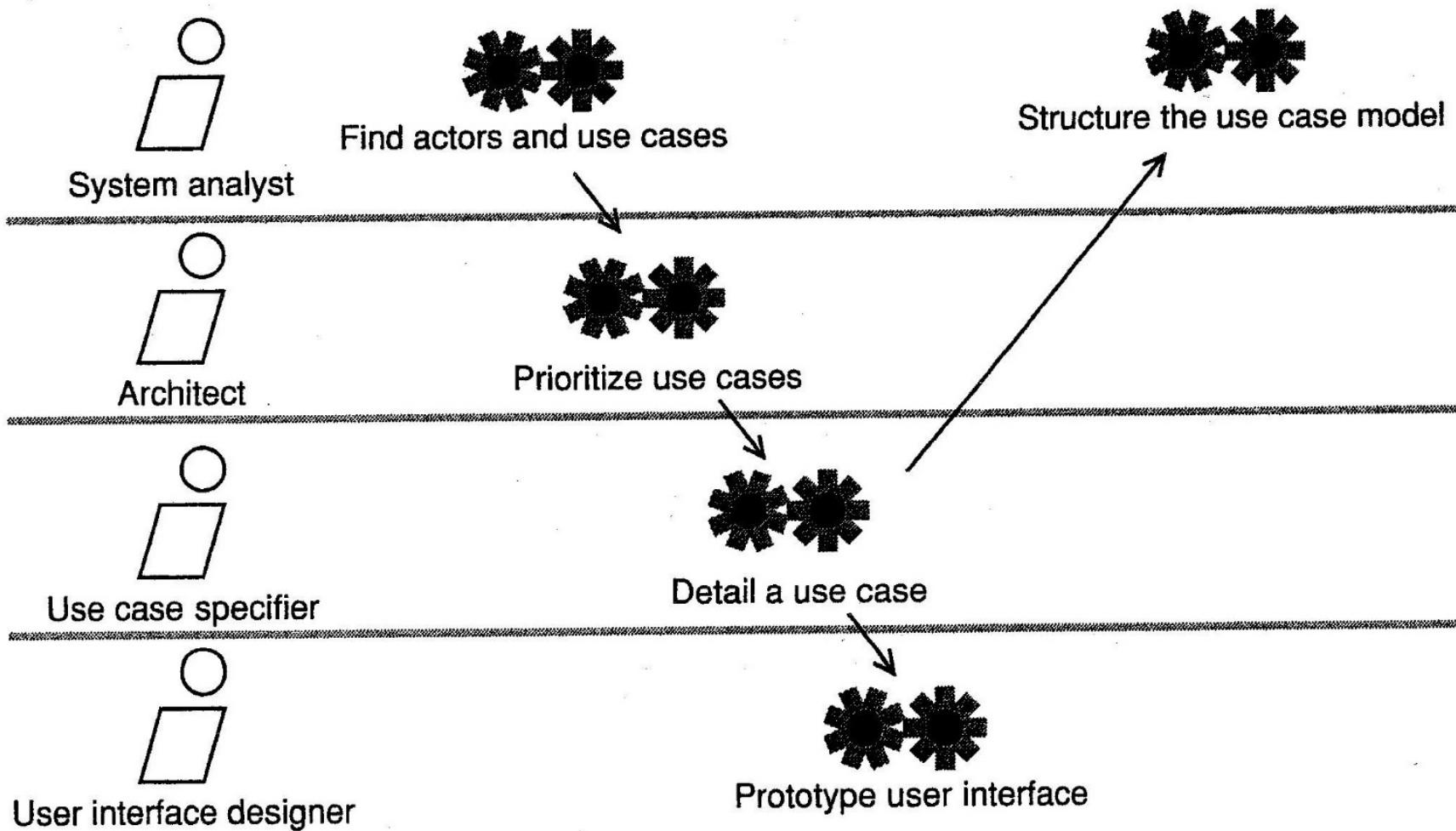








Model případov použitia



Osoby
(Personas)

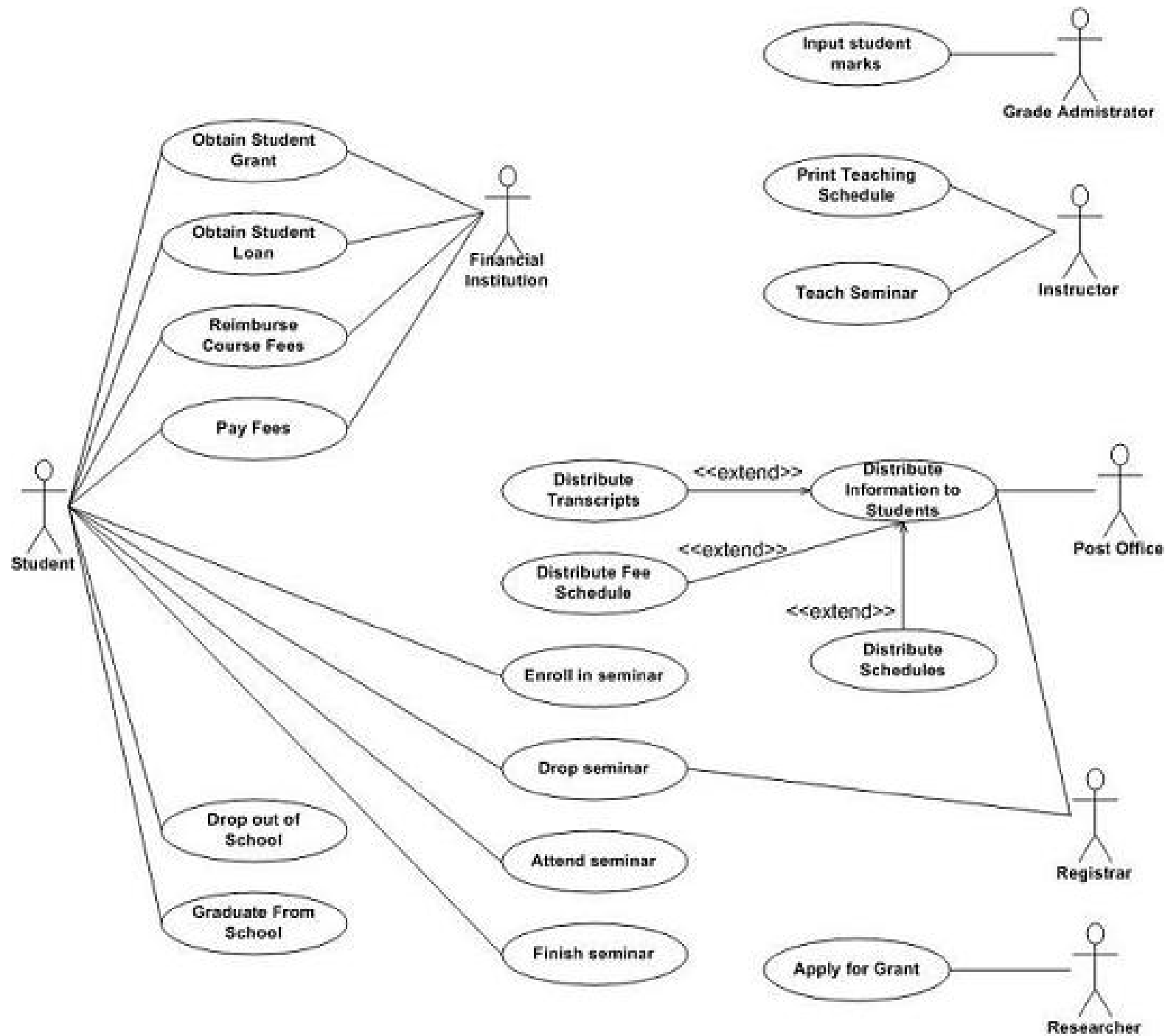
Používateľské scenáre (user story)

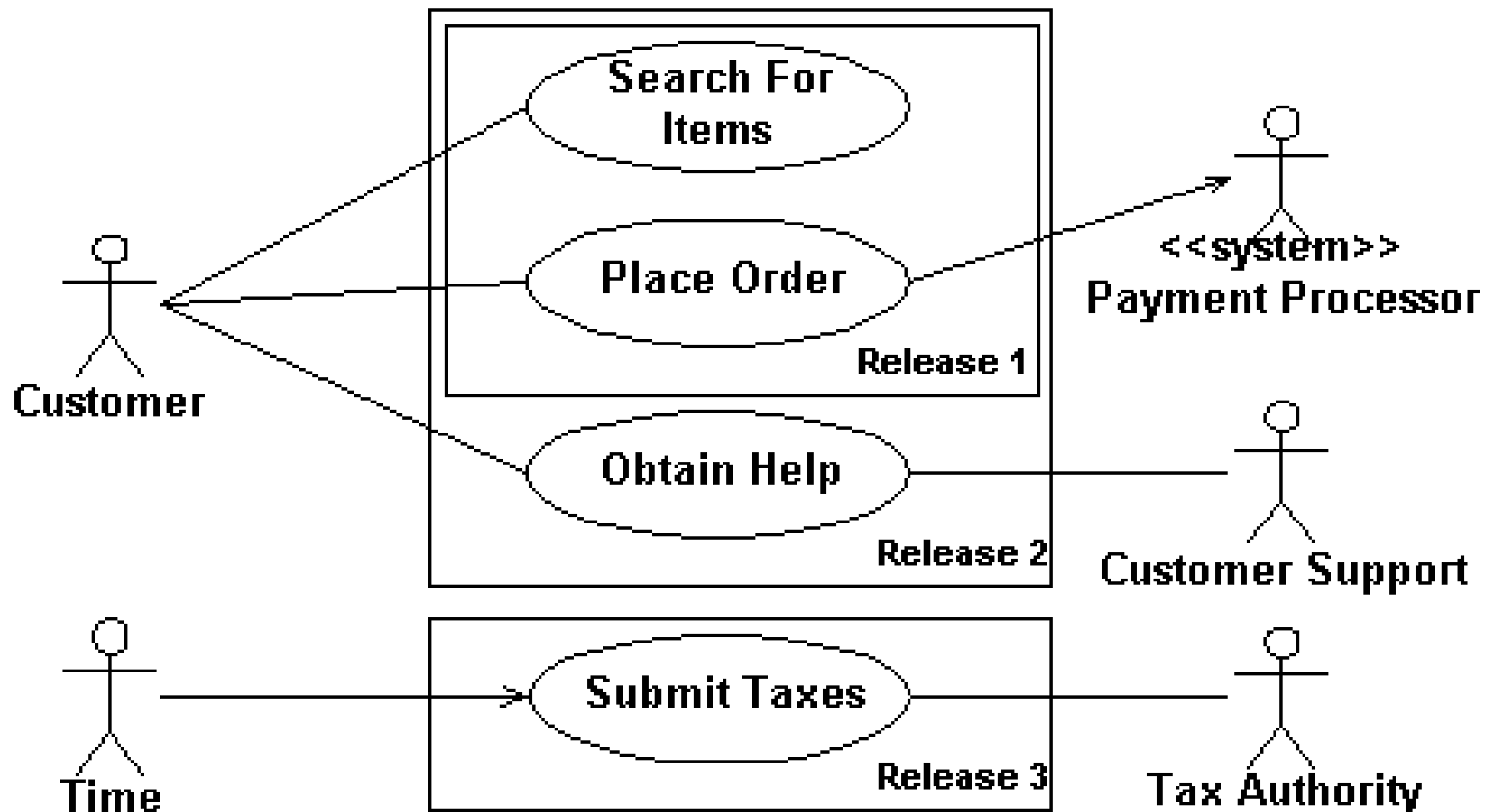
- Ako [KTO]
- Potrebujem [ČO]
- Aby [ÚŽITOK]

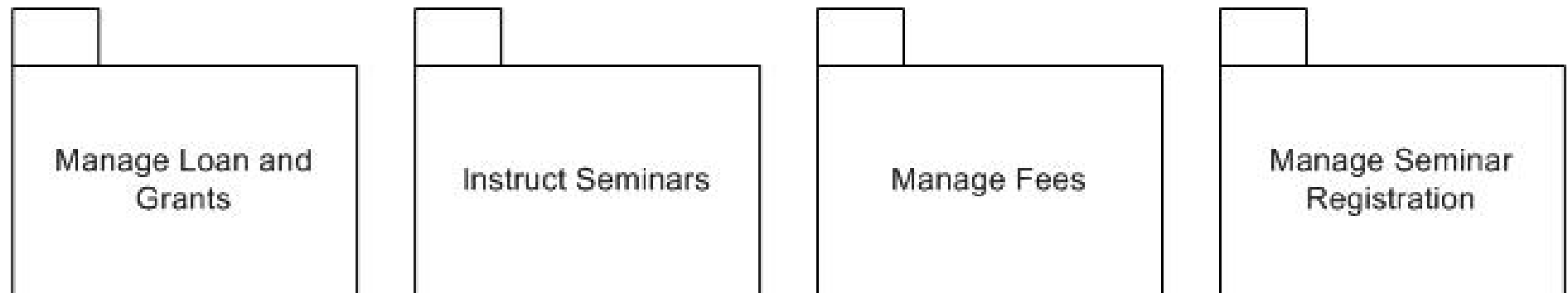
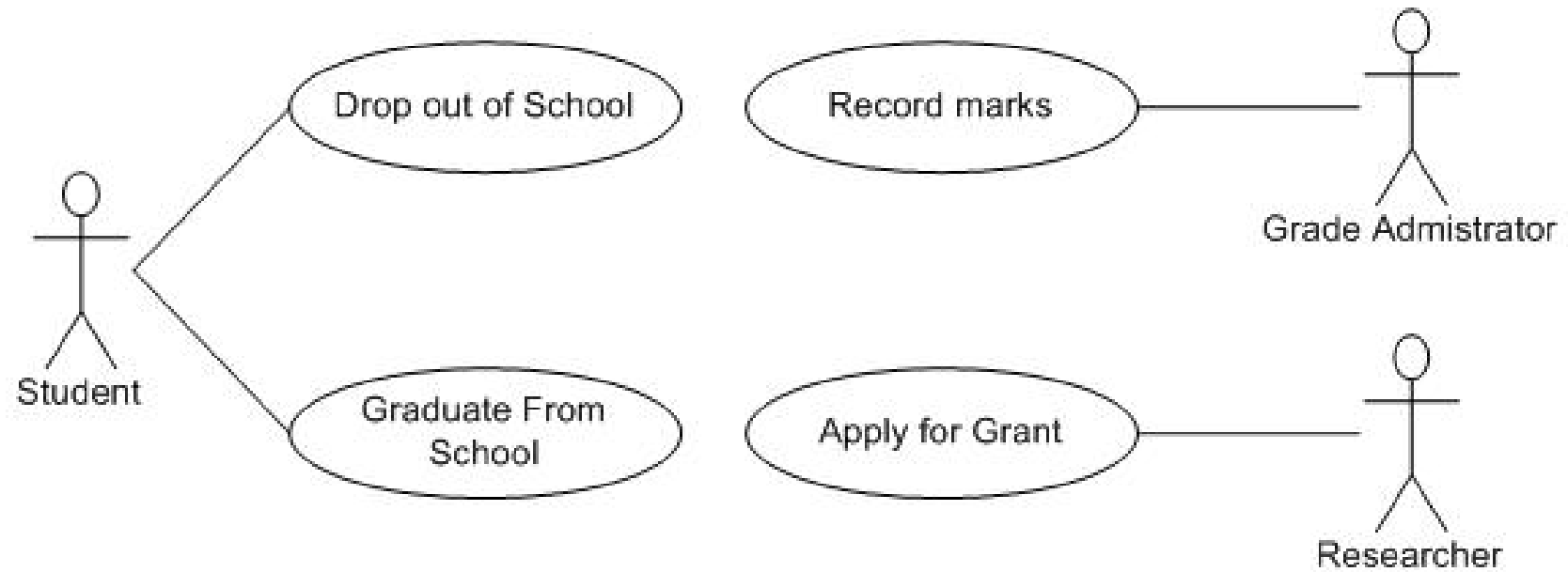
Ako PRACOVNÍČKA KNIŽNICE
chcem zaevidovať novú knihu,
aby bolo možné túto knihu požičiavať.

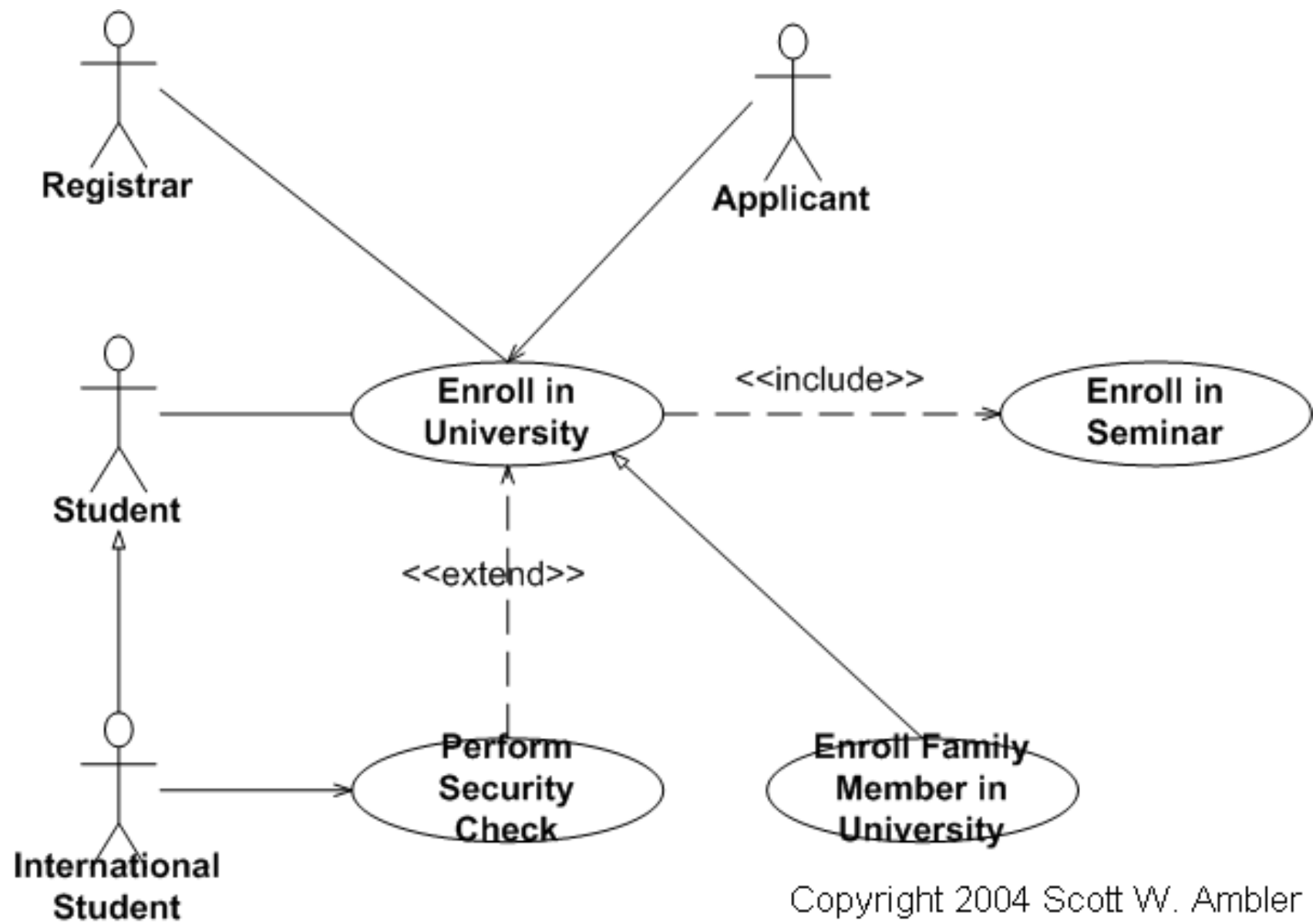
Požiadavka

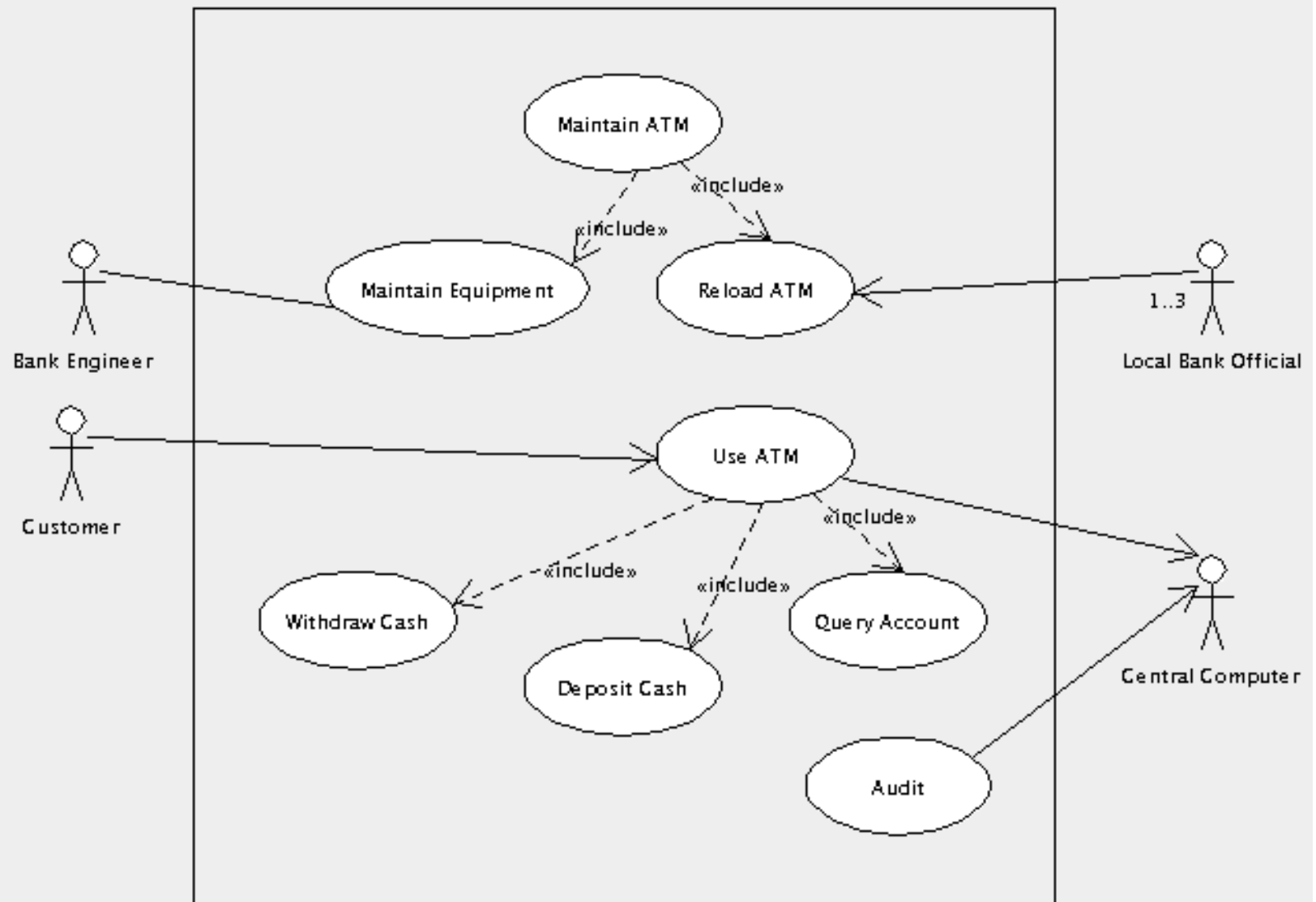
- Rozsah
- Dôležitosť
- Odhad











uc Use Cases

