

Задание 3 Проектирование системы с применением метода Event Modeling

Основные шаблоны, используемые в схеме:

Командный шаблон (Command Pattern) - Trigger -> Command -> Event(s)

Пользователь (Студент) на интерфейсе (Wireframe) "Выбор языка" инициирует команду "ВыбратьЯзык", которая приводит к событию "ЯзыкВыбран", которое обновляет представление "Доступные языки".

Шаблон представления (View Pattern) - Event(s) -> View

Событие "ЯзыкВыбран" обновляет представление "Доступные языки".

Шаблон автоматизации (Automation Pattern) - Event(s) -> View -> Automated Trigger -> Command -> Event(s)

После события "ОтветЗаписан" система автоматически определяет следующий вопрос (через представление "Логика следующего вопроса"), что приводит к команде "ЗагрузитьСледующийВопрос" и событию "СледующийВопросЗагружен".

Шаблон передачи данных (Translation Pattern) - Event(s) (source system) -> View -> Automated Trigger -> Command -> Event(s) (other systems)

Событие "СообщениеОпубликовано" в контексте сообщества обрабатывается представлением "Список подписчиков", которое инициирует команду "УведомитьПользователей" и событие "УведомленияОтправлены".

В схеме мы выделили три основных потока:

- Поток обучения: выбор языка, темы, ответы на вопросы, отслеживание прогресса.
- Поток сообщества: общение в чате, уведомления.
- Поток профиля и подписки: управление подпиской и настройками.