

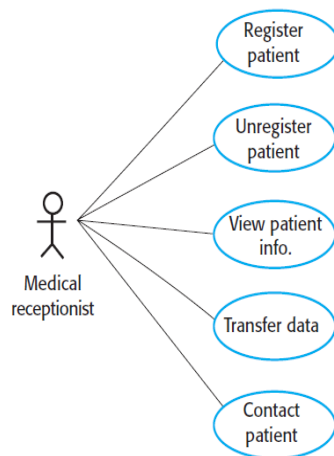
מה צריך לכלול מסמך הארכיטקטורה

שלב התכנון והארכיטקטורה, הוא השלב הראשון בהנדסת התוכנה שבו דרישות המשתמש מתורגמות לאיפיון טכנולוגי.

כפי שלמדנו בכיתה, במטודולוגיית ה-agile שלב זה הוא חלק ממשימותיו ויכולותיו של ה-scrum, במסמך הארכיטקטורה זה, עליכם לכלול את התוצרים הבאים:

1. שלושה מודלים גרפיים (Graphical Models), ע"פ מה שלמדנו בכיתה:

- Use case model – במודל זה עליכם להציג את כל הפעולות החיצוניות עם המערכת בלבד וללא פירוט נוסף (בדומה לשקף 15 הרצאה 5)



- Sequence diagrams – בדיאגרמה זו עליכם לבחור 3 Use Cases מהסעיף הראשון ולתאר בצורה מפורטת את התהליך במערכת פנימי וחיצוני ע"פ הסטנדרטיים שנלמדו והוצגו בכיתה.
- Class diagrams – בדיאגרמה זו יש לכלול את כל מחלקות הפרויקט, ה-API שלהן, והקשרים ביניהן (ירושה, הכלה וכו').

2. Architectural Patterns – עליכם להציג לפחות תבנית עיצוב ארכיטקטונית (MVC, Repository etc.) אחת על פיה עיצבתם את המערכת שלכם, בתבנית זו עליכם להשתמש בשמות המחלקות ושירותים אותם אתם כתבתם, כלומר אין להסתפק בתיאור רק בציון החלקים כגון: Model, view etc.

שימו לב!

על מנת ליצור את ה - Sequence diagrams, הוצג בבכיתה [כלי יעודי לכך](#) השתמשו בו על מנת להקל על עצמכם את תהליך האיפיון והעיצוב, כמו כן הפעילו חשיבה ביצירתן.

בהצלחה

