**ソフトウェア設計法及び演習 設計演習2レビュー**

ソフトウェア設計法及び演習1の現行論理モデルのレビューを行なう．

レビューにおける注意事項

* 客観的に評価する（私情を挟まない）
* 肯定的な評価を心がける

レビュー方法

1. 作成者および共同作業者以外の人(レビュー者)にレポートを渡す．
2. レビュー者は，ハットNEのカフェテリアの現行モデルを熟読し，  
   レビュー項目に従って評価を行なう．
3. レビュー者は，評価結果を結果シートに記載する．

レビュー者: 学籍番号: 組 氏名:

|  |  |
| --- | --- |
| レビュー項目 | 評価（該当に○） |
| 1. ユースケース図 | ←低 高→ |
| 「貸出」に関するシナリオが適切に記述されているか | 1 2 3 4 5 |
| 1. クラス図 | ←低 高→ |
| クラス図は正しい記法で記述されているか | 1 2 3 4 5 |
| クラス図はユースケースのシナリオと適切に対応するか | 1 2 3 4 5 |
| 1. シーケンス図 | ←低 高→ |
| クラス名等はユースケース図やクラス図と対応しているか | 1 2 3 4 5 |
| 各要素はユースケースのシナリオを適切に表すか | 1 2 3 4 5 |
| 1. ステートチャート | ←低 高→ |
| 図は1つのクラスのオブジェクトの状態遷移を適切に表すか | 1 2 3 4 5 |
| 1. 考察 | ←低 高→ |
| 指摘した問題点は的確か | 1 2 3 4 5 |
|  |  |
| 議事録（おもに高い評価と低い評価を選び質疑応答を行った後，その議論内容を箇条書き） | |