

Методология разработки корпоративных информационных систем RUP

Rational Unified Process

Методология RUP предполагает итеративный подход к проектированию и разработке ПО. Сама итерация представляет собой классический «водопадный» жизненный цикл

Основной недостаток – внесение изменений обходится команде разработчиков достаточно дорого, если об необходимости что-то поменять становится известно только под конец разработки, то приходится менять либо всю модель программы, либо достаточно большую часть



Жизненный цикл – Начало

Начало (Inception)

На этом этапе:

1. Формируются видение и границы проекта
2. Создается экономическое обоснование (business case)
3. Определяются основные требования, ограничения и ключевая функциональность продукта
4. Создается базовая версия диаграммы вариантов использования
5. Оцениваются риски

Жизненный цикл – Проектирование

Проектирование (Elaboration)

На этом этапе производится анализ предметной области и построение исполняемой архитектуры. Это включает в себя:

1. Документирование требований (включая детальное описание большинства вариантов использования)
2. Спроектированную, реализованную и протестированную исполняемую архитектуру
3. Обновленное экономическое обоснование и более точные оценки сроков и стоимости
4. Сниженные основные риски

Жизненный цикл – Построение

Построение (Construction)

- Происходит *реализация большей части функциональности* продукта
- *завершается первым внешним релизом системы*

Жизненный цикл – Внедрение

Внедрение (Transition)

Создается финальная версия продукта и передается от разработчика к заказчику:
Это включает в себя программу beta-тестирования, обучение пользователей, а также определение качества продукта

В случае, если качество не соответствует ожиданиям пользователей или критериям, установленным в фазе Начало, фаза «Внедрение» повторяется снова

Отличительные черты RUP методологии

1. RUP – это итеративный процесс (Controlled Interactive)
2. Предполагает сквозное применение аппарата Use Cases (Use Case Driven)
3. Особое внимание уделяется разработке архитектуры (Architecture Centric)
4. Включает управление требованиями и изменениями (Requirements Configuration and Change Management)
5. Опирается на КБ концепцию разработки ПО (Component Based Development)
6. Базируется на визуальном моделировании (Visual Modeling Techniques)

Более подробная информация в статье

Таганова, О. А. Методология разработки корпоративных информационных систем RUP / О. А. Таганова // Научные труды Калужского государственного университета имени К.Э. Циолковского : материалы докладов естественно-научных секций региональной университетской научно-практической конференции, Калуга, 16 января – 16 2017 года. – Калуга: ФБГОУ ВПО "Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского", 2017. – С. 190-195. – EDN ZAKNLP.

Методология разработки корпоративных информационных систем RUP