

第3次練習-練習-PC3

學號：111111113

姓名：張昕妤

作業撰寫時間：30 (mins, 包含程式撰寫時間)

最後撰寫文件日期：2024/06/17

本份文件包含以下主題：(至少需下面兩項，若是有多者可以自行新增)

- ☒ 說明內容
- ☒ 個人認為完成作業須具備觀念

說明程式與內容

一. 繪出初步類別圖時需要注意哪些部分

1.類別的明確命名：

每個類別名稱應該具體且反映其本質。

例如：

顧客：代表使用系統的用戶。

訂單：代表一個購買行為。

2.屬性和方法的適當設置：

每個類別應包含其特有的屬性和方法。

例如：

顧客：屬性有姓名、地址；方法有註冊、登入。

訂單：屬性有訂單號、日期；方法有新增產品、計算總額。

3.類別之間的關係：

明確表示類別之間的關係（繼承、關聯、聚合、組合）。

例如：

顧客與訂單之間的關聯：一個顧客可以有多個訂單（1對多關係）。

產品與訂單之間的聚合：一個訂單包含多個產品。

4.層次結構的合理設計：

合理設計類別的繼承結構，避免過深的繼承鏈。

例如：

繼承：支付類別可以有信用卡支付和現金支付的子類別。

二. 撰寫系統循序圖時需要注意哪些部分

1.確定參與者和對象：

明確圖中所有參與者和對象，並標識其名稱。

例如：

顧客、訂單系統、支付系統。

2.消息的正確順序：

描述消息在參與者之間的傳遞順序，確保流程的邏輯性。

例如：

顧客發送訂單請求 -> 訂單系統生成訂單 -> 訂單系統請求支付 -> 支付系統處理支付。

3.同步和異步消息：

使用適當的箭頭來表示同步和異步消息。

例如：

同步消息用實線箭頭表示，異步消息用虛線箭頭表示。

4.返回消息的處理：

確保所有請求消息有對應的返回消息，表示操作的完成或結果。

例如：

支付請求後，支付系統返回支付確認。

5.分支和條件：

使用框表示分支和條件邏輯，說明不同情況下的操作。

例如：

如果支付成功，則更新訂單狀態；如果支付失敗，則通知顧客重新支付。

6.持續時間和生命周期：

表示對象的創建和銷毀過程。

例如：

訂單對象在顧客下單時創建，在訂單完成後銷毀。

三. 撰寫合約時需要注意哪些部分

1.合約的明確範圍和目標：

明確合約的範圍和預期目標。

例如：

範圍：本合約涵蓋系統開發與維護服務。

目標：確保系統穩定運行並提供技術支持。

2.詳細的條款和條件：

清晰列出所有條款和條件，避免模糊不清。

例如：

付款條件：每月付款一次，發票日期後30天內支付。

服務水平協議：系統可用性需達到99.9%。

3.責任和義務的明確劃分：

明確規定各方的責任和義務。

例如：

開發方責任：提供系統維護和更新服務。

客戶責任：及時支付服務費用並提供必要的系統訪問權限。

4. 違約條款和爭議解決機制：

規定違約的處理方式和爭議解決機制。

例如：

違約條款：若任一方未能履行合約，需賠償對方損失。

爭議解決：若發生爭議，應通過仲裁或法院解決。

個人認為完成作業須具備觀念

需具備良好的需求分析與設計能力，理解系統的架構和運作流程，並能夠清晰地表達和記錄這些需求。熟悉使用 UML 圖來描述系統設計，並確保所有文檔內容精確且具體。這些能力有助於確保系統開發過程順利進行並滿足最終用戶需求。