

Planiranje

- Ocenjevanje zahtevnosti projekta
- Identifikacija delovnih nalog
- Izdelava urnika dela
- Spremljanje

Modeliranje

Izdelava logičnih in fizičnih modelov aplikacije.

- Analiza
- Načrtovanje

Analiza

- Bolj natančna opredelitev uporabniških zahtev
- pridobimo definicijo informacij, funkcionalnosti in odzivanja → arhitekturni načrt, načrt vmesnikov, načrt komponent
- Važno je, **kaj je treba narediti** in **ne kako to naredimo!**
- Cilji: formalen opis uporabniških zahtev; izdelava baze za načrt; definirati validacijske zahteve

Analiza

- Analiza uporabniških scenarijev (definiraj igralce, definiraj njihovo interakcijo s sistemom, iz scenarija izlušči funkcije in operacije sistema)
- Izdelava modela informacijske domene (definicija vseh podatkovnih objektov, njihovih atributov in relacij med objekti)
- Izdelava modela funkcionalne domene (opisi funkcij, kako funkcije spreminjajo objekte)
- Izdelava modela domene odzivanja (definicija stanj sistema; identifikacija vseh zunanjih dogodkov, ki spremenijo stanje sistema;
- Izdelava prototipa uporabniškega vmesnika
- Pregled vseh modelov glede kompletnosti in konsistentnosti

Model informacijske domene

- Podatkovni objekt – skupek informacij, ki pomensko sodijo skupaj
- Fizični objekt, zunanja entiteta, dogodek, oseba, vloga, organizacijska enota, prostor, struktura, ...
- Atributi – definirajo lastnosti podatkovnega objekta (ime objekta, opis objekta, referenca na nek drug objekt)
- Identifikatorji objekta
- Odnosi med podatkovnimi objekti
- Števnost in modaliteta
- Objektno-orientirani pristop

Model informacijske domene

- Samostalniki v uporabniških scenarijih so kandidati za podatkovne objekte!
- Kriteriji za klasifikacijo podatkovnega objekta:
 - Potrebna informacija za sistem
 - Potrebne operacije
 - Več atributov
 - Skupni atributi vsem inštancam objekta
 - Skupne operacije
 - Zunanje entitete
- Ni nujno, da se vsi podatkovni objekti nahajajo v uporabniških scenarijih

Model funkcionalne domene

- Uporabniški scenariji v obliki UML diagramov (osnovni, aktivnostni, podrobni aktivnostni (swimlane))
- Diagrami pretoka informacij (vhod/procesiranje/izhod, več nivojev)

Model domene odzivanja

- Diagrami stanja in prehodom med njimi (identifikacija stanj in dogodkov, ki prehode povzročijo)
- Sekvenčni diagrami (prehodi med objekti glede na dogodke)

Načrtovanje

- Izbira arhitekture sistema
- Razdelitev analitičnega modela v podsisteme (definicija podatkovnih struktur; definicija razredov in metod za vsak podsystem; definicija vmesnikov za komunikacijo z drugimi podsistemi)
- Načrt uporabniškega vmesnika (identifikacija možnih akcij glede na uporabniške scenarije, modela obnašanja; definicija elementov uporabniškega vmesnika in kontrolne mehanizme)
- Načrt komponent (definicija algoritmov z relativno majhnim nivojem abstrakcije; pregled vmesnikov, definicija podatkovnih struktur na nivoju komponente)
- Razvoj načrta inštalacije