

Inżynieria oprogramowania



Politechnika
Śląska

Projekt: Binary file handling tool

Część III - wersja 1

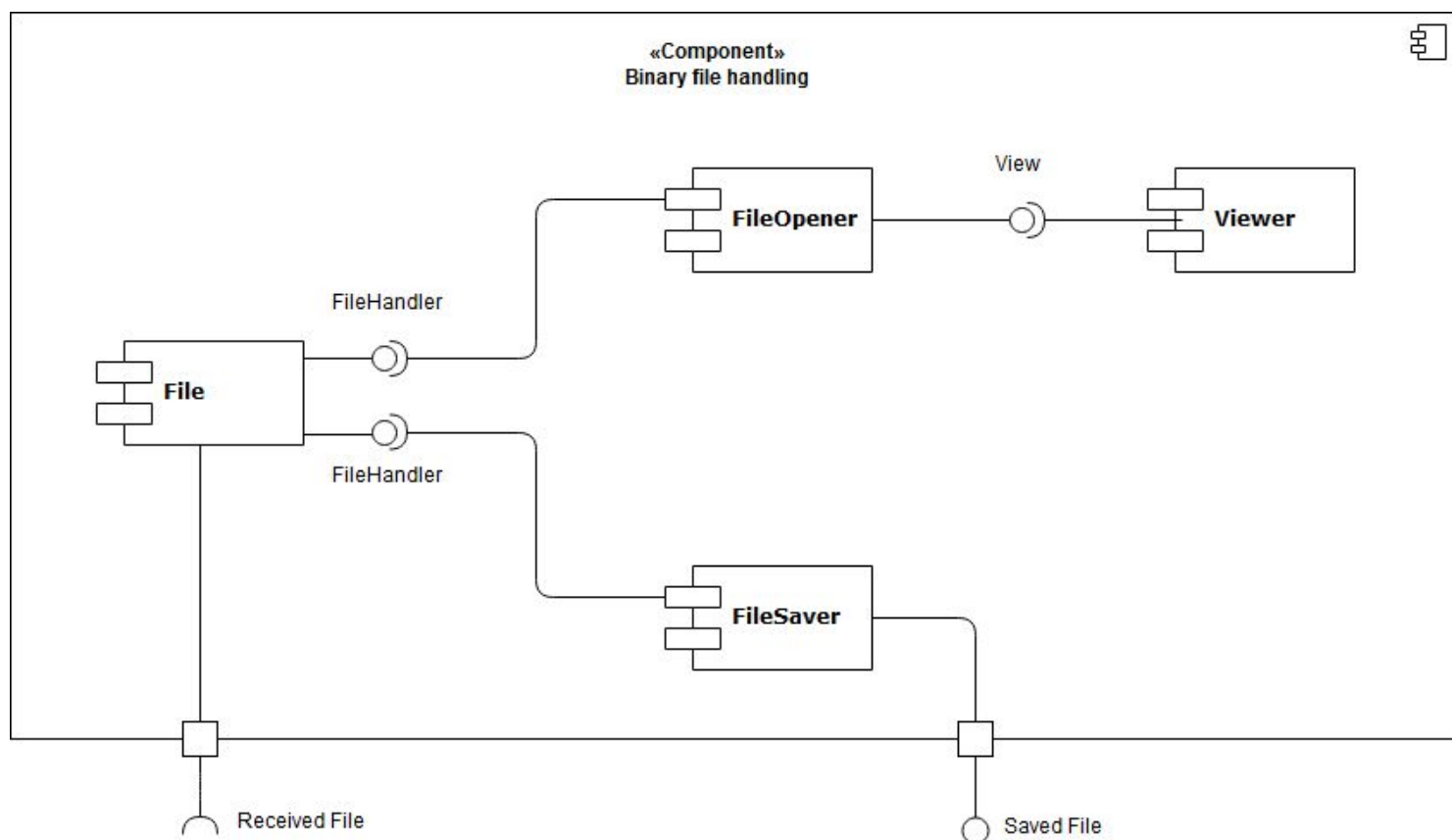
Skład sekcji:

Marcin Przybylski
Marcin Barczyk
Mateusz Major
Hubert Szymiski
Maciej Walkowiak

SPIS TREŚCI

Diagram komponentów (Hubert Szymiski, Marcin Przybylski)	3
Proces tworzenia diagramu komponentów (Major Mateusz, Maciej Walkowiak, Marcin Barczyk)	4

Diagram komponentów



rys 1. Diagram komponentów

Proces tworzenia

Zbudowany diagram komponentów ma służyć do ilustracji organizacji i zależności pomiędzy komponentami i interfejsami. Diagramy komponentów służą do określania szczegółów niezbędnych do budowy systemu.

Wykorzystując połączenie zespolone, łączymy ze sobą komponenty poprzez Interfejs FileHandler, który umożliwia schludne napisanie kodu. Natomiast interfejs View umożliwia prezentowanie wczytanego do pamięci pliku.

Komponent - reprezentuje jeden fizyczny moduł kodu. Często jest to jeden pakiet, ale nie zawsze istnieje taka jednoznaczna odpowiedniość. Komponent musi posiadać nazwę, wyróżniającą go spośród pozostałych (gdy jest poprzedzony nazwą otaczającego pakietu, wtedy jest to nazwa ścieżkowa). Można je grupować w pakiety. Dostępne są również wszystkie rozszerzenia, w tym: metki - definiujące nowe właściwości komponentu, np. określające numer wersji oraz stereotypy - definiują nowe rodzaje komponentów..

W UML zdefiniowane są następujące stereotypy komponentów:

- executable - określa komponent, który można wykonać na węźle;
- library - określa dynamiczną lub statyczną bibliotekę obiektów;
- table - określa komponent reprezentujący tabelę bazy danych;
- file - określa komponent reprezentujący dokument zawierający kod źródłowy lub dane;
- document - określa komponent reprezentujący dokument;

Interfejs jest to zestaw operacji, które wyznaczają usługi oferowane przez komponent. Interfejsy służą do prezentowania komunikacji pomiędzy komponentami.

file - określa komponent reprezentujący dokument zawierający kod źródłowy lub dane.

Port jest cechą komponentu, która określa jego punkt interakcji pomiędzy komponentami a jego otoczeniem.