

Модифицируемость

Сценарии

Часть сценария	Описание	Возможные значения
Источник стимула	Агент, вызывающий изменение. Большинство из них — люди, но система может обучаться или самоизменяться, и в этом случае источником является сама система.	Конечный пользователь, разработчик, системный администратор, владелец линейки продуктов, сама система
Стимул	Изменение, которое должна учесть система. (В этой категории мы рассматриваем исправление дефекта как изменение чего-то, что предположительно работало неправильно.)	Директива по добавлению / удалению / изменению функциональности или изменению атрибута качества, мощности, платформы или технологии; директива по добавлению нового продукта; директива по изменению местоположения услуги на другое место
Артефакт	Артефакты, которые подвергаются модификации. Конкретные компоненты или модули, платформа системы, пользовательский интерфейс, среда или другая система.	Код, данные, интерфейсы, компоненты, ресурсы, тестовые случаи, конфигурации, документация
Окружение	Время или этап, на котором вносится изменение.	Время выполнения, время компиляции, время сборки, время инициализации, время проектирования
Реакция	Внесите изменения и включите их в систему.	Одно или несколько из следующих действий: <ul style="list-style-type: none">• Внести изменения• Протестировать изменения• Развернуть изменения• Самостоятельно модифицировать
Мера реакции	Ресурсы, которые были затрачены на внесение изменений.	Стоимость в терминах: <ul style="list-style-type: none">• Количества, размера, сложности затронутых артефактов• Усилий• Затраченного времени• Денег (прямые затраты или альтернативные издержки)• Степени влияния данного изменения на другие функции или характеристики качества• Появления новых дефектов• Времени, необходимого системе для адаптации

Пример

