



Cel, kontekst, opowieści użytkownika

Inżynieria oprogramowania I

Problem i cel

- Tworzenie projektów bez konkretnego celu nie jest dobre
- Praktycznie każdy projekt informatyczny powstaje z uwagi na jakiś problem, który wymaga rozwiązania
- Ustalenie konkretnego celu przybliży nas do pomyślnego zakończenia projektu
- Mniejsza szansa, iż projekt zacznie się niebezpiecznie rozszerzać

Przykład

- Problem:

Zarządzanie papierowymi indeksami

- Propozycja rozwiązania:

Stworzenie systemu eProto

(opisane w materiałach)

Zakres i korzyści

- Często nie „ugryziemy” całej dziedziny problemu, a jedynie jej wycinek
- Należy jasno powiedzieć sobie, jakie aspekty są dla nas istotne, a jakie pomijamy
- Zakres powinien pozostać stały, choć mogą wystąpić fluktuacje
- Należy pomyśleć o korzyściach płynących z projektu (po co on powstaje)

Kontekst

- Kontekstem można nazwać środowisko, które jest organizowane wokół projektu
- Aktorzy
- Infrastruktura techniczna
- Założenia i zależności
- Diagram kontekstu

Aktor

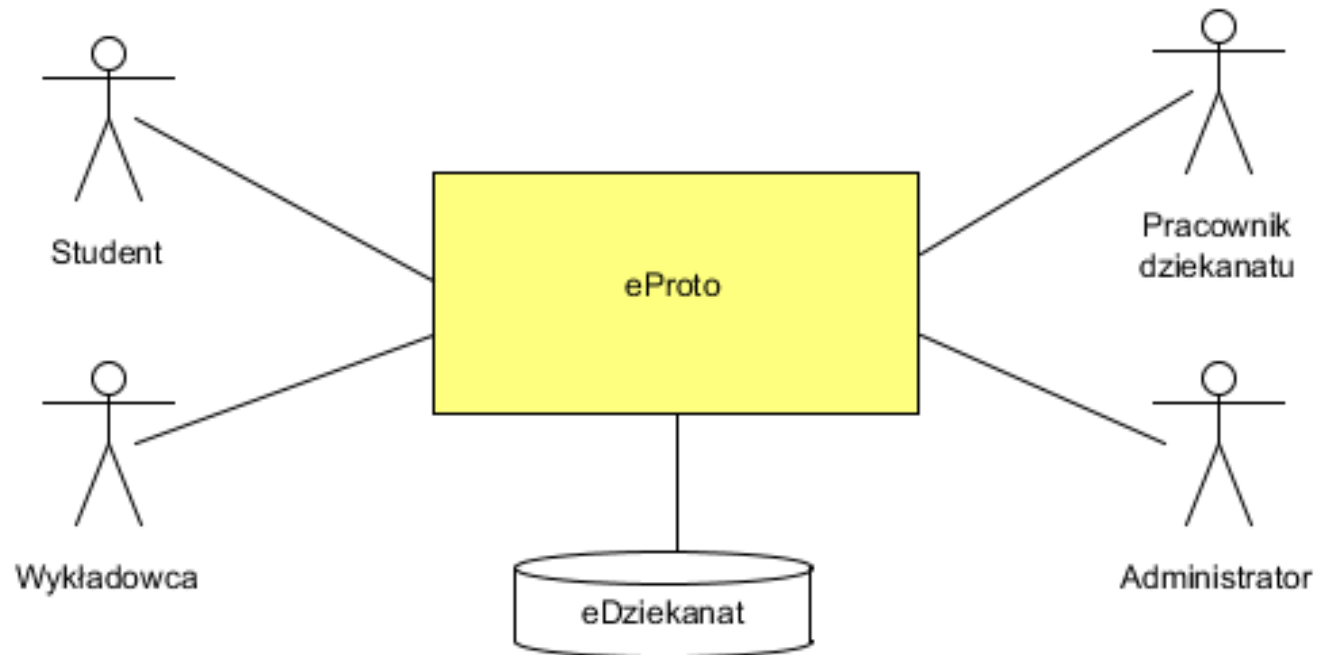
- Rola w procesie biznesowym
- W uproszczeniu: grupa użytkowników
- Posiada dostęp do specyficznej funkcjonalności
- Ma mniejsze lub większe uprawnienia
- Istnieją role „specjalne” (Administrator)

Infrastruktura techniczna

- „Sztuczni aktorzy”
- Systemy, z którymi należy współpracować
- Istnieją pewne założenia, które możemy przyjąć oraz zależności, których musimy się trzymać

Diagram kontekstu

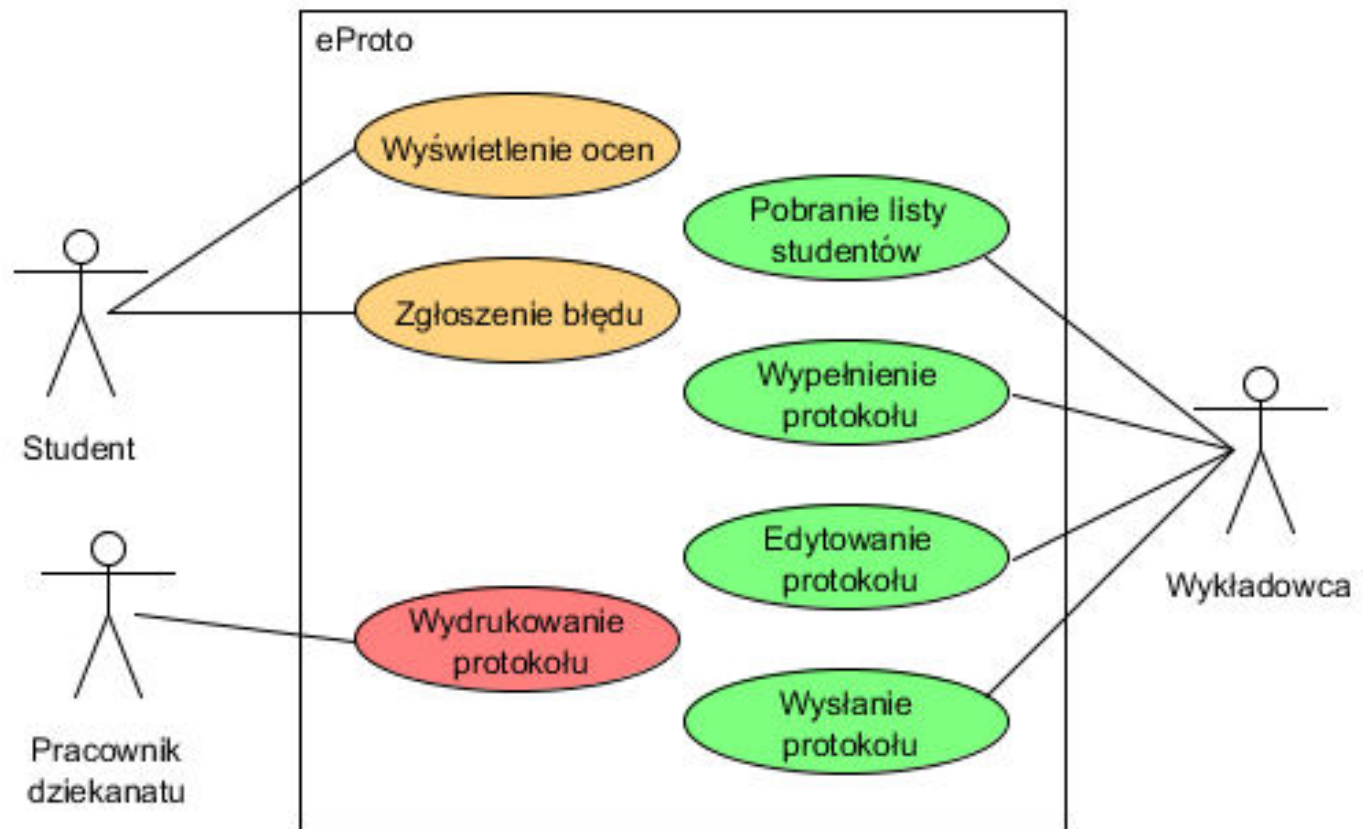
- Przykład dla systemu eProto



Opowieści użytkowników

- Wyrażenie przez użytkowników żądanej funkcjonalności w formie krótkiej historyjki
- Pojedyncze zdania lub dłuższe opisy
- Nie jest to specyfikacja wymagań, ale stanowi dobry wstęp do tego

Diagram przypadków użycia





A teraz...

... praca w grupach!