株式会社秀和システム様向け

仕様書の基本と仕組みシステム

外部設計書  
マスターデータ入力部

第1.0版

|  |  |
| --- | --- |
| 版数 | 1.0 |
| 承認者 | ムーンマイル・ソリューションズ　増田智明 |
| 作成者 | ムーンマイル・ソリューションズ　増田智明 |

改版履歴

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版数 | 改版概要 | 改版日 | 改版者 |
| 1.0 | 新規作成 |  | 増田智明 |

目次

[1. はじめに 1](#_Toc331676957)

[2. 概要 2](#_Toc331676958)

[3. 外部設計 3](#_Toc331676959)

[1.1. 顧客データ入力画面 3](#_Toc331676960)

[1.2. 社内データ更新画面 3](#_Toc331676961)

[1.3. セキュリティ情報確認画面 3](#_Toc331676962)

# はじめに

外部設計書のまえがきを書く。

先行するシステム概要仕様書、システム構造設計書や、他の外部設計書を列記する。

システムが大きい場合は、外部設計書を適度に分割する。

# 概要

本外部設計書の概要を記述する。

基本設計やシステム概要設計の指針に基づいて、外部設計、特にユーザーインターフェースの詳細を記述することが重要です。顧客が直接操作する画面設計から始めると、より使いやすく効果的な設計が可能になります。外部設計を内部動作の設計（内部設計）と明確に分離することにより、ユーザーインターフェースとバックエンドのライブラリや機能が分離され、システムの構造が整理されます。この分離は、開発過程での修正や拡張を容易にし、さらには将来的なメンテナンスやアップデートを効率化します。外部設計の焦点をユーザーインターフェースに置くことで、最終製品の使いやすさと機能性を向上させることができます。

# 外部設計

概要に従い、各画面の外部設計を記述する。

必要であれば、別途、内部設計書で細かく記述する。

## 顧客データ入力画面

## 社内データ更新画面

## セキュリティ情報確認画面

内部設計は、画面設計やユーザーインターフェースの構築と密接に関連しています。システムの画面を用いて機能を分類し、その後、これらの画面がどのように内部設計に結びつくかを理解することが重要です。このアプローチでは、外部から見える部分（画面やインターフェース）から始め、それがシステムの内部でどのように処理されるかを計画します。このように画面と内部設計を連携させることで、システムの機能がユーザーのニーズに対応し、かつ効率的かつ効果的に動作するようになります。内部設計を画面設計と一体化させることは、システム開発における一貫性と整合性を保ち、ユーザーエクスペリエンスを向上させるために不可欠です。