

Projekt softvera

Sadržaj projekta softvera definisan je standardom IEEE 1016-2009 (*IEEE Recommended Practice for Software Design Descriptions, SDD*). Koristiće se forma projekta koja se preporučuje za objektno orijentisani razvoj softvera zasnovan na UML modelima:

Projekt softvera
1. Uvod
1.1. Cilj razvoja
1.2. Obim sistema
1.3. Rečnik
1.4. Reference
1.5. Pregled sadržaja dokumenta
2. Dijagram isporuke (<i>Deployment Diagram</i>)
3. Projekt arhitekture sistema (<i>Architectural Design</i>)
4. Projekt strukture podataka (<i>Data Structure Design</i>)
5. Projekt komponenti sistema (<i>Use Case Realizations</i>)
6. Projekt korisničkog interfejsa (<i>User Interface Design</i>)
7. Ostali elementi sistema
Prilog: Izvorni kod softverskog sistema

Detaljniji opis sadržaja projekta Web aplikacije je:

1. Uvod

Kratki opis područja primene i uloge Web aplikacije.

1.1 Cilj razvoja

Cilj koji se postiže razvojem i upotrebom Web aplikacije.

1.2 Obim sistema

Koje se se funkcije iz realnog sistema realizuju i u kojoj meri.

1.3 Rečnik

Najvažniji pojmovi iz područja primene Web aplikacije, tabelarni prikaz.

1.4 Reference

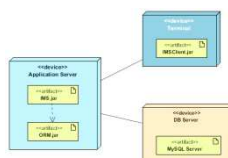
Popis literature vezane za područje primene, naročito propisi i standardi koji utiču na razvoj i primenu aplikacije.

1.5 Pregled sadržaja dokumenta

Kratki pregled i komentar sadržaja projekta, po poglavljima.

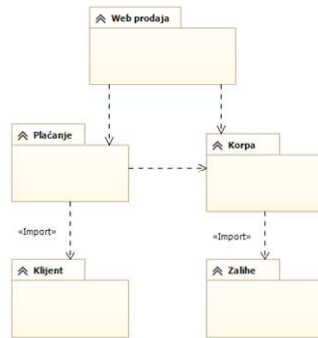
2. Dijagram isporuke

UML Dijagram isporuke Web aplikacije s kratkim komentarom.



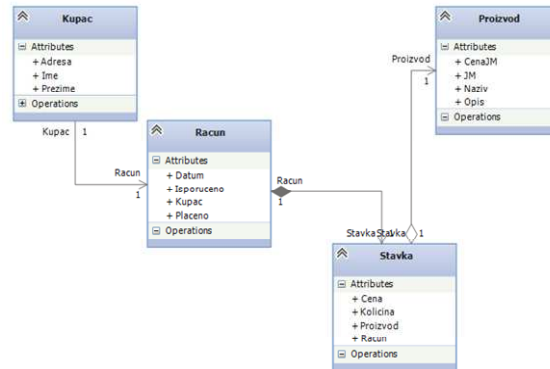
3. Projekt arhitekture sistema

Arhitektura aplikacije prikazana pomoću UML dijagrama paketa/slojeva (za najjednostavnije sisteme dijagram klasa).



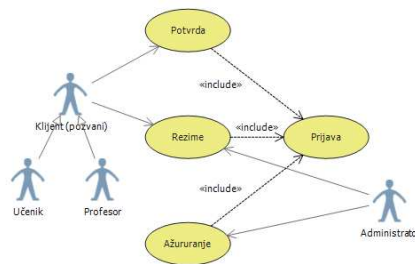
4. Projekt strukture podataka

Struktura perzistentog sloja Web aplikacije daje se pomoću UML modela podataka u obliku konceptualnog dijagrama klasa.



5. Projekt komponenti sistema (realizacije slučajeva korišćenja)

Prvo se daje osnovni UML dijagram slučajeva korišćenja, a zatim posebno specifikacija i razrada svakog slučaja korišćenja (1..n).

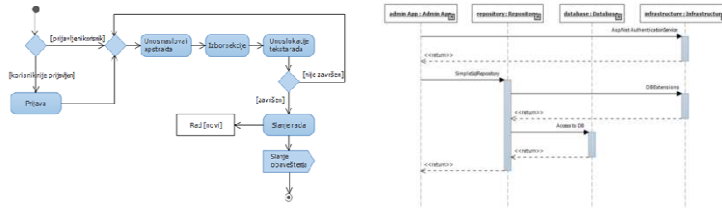


Slučaj korišćenja 1: Naziv₁

Specifikacija slučaja korišćenja naziv₁ - osnovni i alternativni scenariji.

Scenario ObradaProdaje
1. Klijent dolazi na blagajnu da kupi robu/usluge
2. Blagajnik otvara novi račun
3. Blagajnik unosi stavku
4. Sistem beleži stavku i prikazuje opis, cenu i ukupni iznos Sistem ponavlja korake 3 i 4 sve dok ima stavki
5. Sistem prikazuje ukupni iznos sa PDV
6. Blagajnik saopštava ukupni iznos klijentu i traži plaćanje
7. Klijent plaća i Sistem vrši obradu plaćanja

Dijagrami razrade slučaja korišćenja: dijagrami aktivnosti, sekvenci, promene stanja itd.



Slučaj korišćenja 2: $Naziv_2$

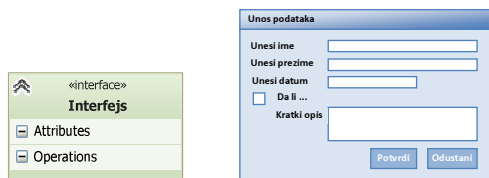
...

Slučaj korišćenja n: $Naziv_n$

...

6. Projekt korisničkog interfejsa

Skice menija, formi i Web stranica (mockup) ili slike ekrana prototipa interfejsa. Uz svaku skicu/ekran vizuelnog dizajna interfejsa mogu se prikazati odgovarajuće granične (interface) klase iz UML dijagrama klasa:



...

7. Ostali elementi sistema

Mere zaštite Web aplikacije koje treba primeniti i druga pitanja.

Prilog:

Izvorni kôd prototipa ili samo skelet kôda generisan pomoću CASE alata.

Napomena: Opis slučaja jeva korišćenja

Slučajevi korišćenja se dokumentuju pomoću UML dijagrama i narativne specifikacije toka događaja. Koncizna specifikacija se koristi u projektnom zahtevu, dok se u projektu upotrebljava detaljnija specifikacija, npr.

Naziv slučaja korišćenja

Kratki opis: opis uloge i namene slučaja korišćenja.

Tok događaja: tekstualni opis osnovnog scenarija i alternativnih scenarija (varijanti toka događaja), interakcije s akterima i informacije koje se razmenjuju između aktera i slučaja korišćenja. Ne opisuju se detalji korisničkog interfejsa.

Relacije s drugim slučajevima korišćenja.

Dijagram aktivnosti može se koristiti za ilustraciju toka događaja.

Posebni zahtevi: tekstualni opis svih zahteva slučaja korišćenja, npr. nefunkcionalni zahtevi,

Preduslovi: definišu se ograničenja sistema pre početka slučaja korišćenja.

Posledice: ograničenja sistema nakon završetka slučaja korišćenja.