System arkitektur



I vores system arkitektur skal vi have blokke for alle elementer, samt hvad disse enkelte blokke består af, i from af parts og flowports. Dette hjælper med at gøre det hele mere overskueligt, at holde overblik over systemet. Vi har brugt bdd og Ibd, som vi har lært at anvende fra ISE undervisningen. Bdd’er er brugt at beskrive hvad vores system består af, som det ses på overståene bbd-diagram har vi lavet en block for hver del, det vil sige PC, Transmitter, receiver lys, receiver tv og receiver radio. Når man ser nærmere på hver enkelt block kan man se i detaljer hvad den indeholder.

Ibd’er beskriver signaler mellem blockene samt hvilken type signal det skal være, derudover beskriver ibder også flowporte. Flowporte bruges til at synliggøre signalets retning. For hvert enkelt block er udarbejdede så det under design er nemt at se at der er enighed om hvordan de forskellige blokke er koblet sammen.

På baggrund af ibderne har vi lavet en signalbeskrivelse med supplere materiale fra databladene så vi kan finde eventuelle hysterese punkter som vi skal holde os inden for, altså værdi grænser.

Billede af apppss modelsss

Applications modelen er primært lavet for at gøre det nemmere for software udviklerne, så man først laver concpentuelle klasser ud fra use cases hvor man ser efter alle navneordne i casen og udvælger dem som det ville give mening at lave om til en klasse i softwaren. Når klasserne er valgt skal de Klassificeres yderligere i henholdsvis Boundary, domain og controller. Dette hjælper os med at holde styr på hvilken funktionalitet der skal ligge hvor.  
Herefter kan man så gå i gang med at lave sekvens diagrammer, hvor man så ser i en use case så man kan finde ud af hvilke metoder der skal bruges for at opfylde use casen.