システムの設計と開発

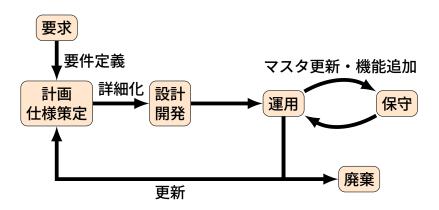
情報科学の世界 2 2022 年度前期 佐賀大学理工学部 只木進一

情報科学の世界 2 1/19

- システムのライフサイクル
- ② システムの計画・設計
- ③ システムの開発
- 4 システムの運用・保守
- ⑤ システム開発工程
- 6 システム連携

情報科学の世界 2 2/19

システムのライフサイクル



情報科学の世界 2 3/19

システムの計画

- 定性的・非技術的要求を定量的・技術的要件へ
 - 業務を行う部署と情報関連部署の連携が必須
 - 業務改革が連動しなければ却って非効率になる危険性
- 他のシステムとの連携も意識
- 実現可能性・費用対効果・運用コスト・利用可能性も検討
 - 運用できなければ意味がない
 - 使ってもらえなければ意味がない

情報科学の世界 2 4/19

要件定義:業務を行う部署から

- システムの目的を整理
 - どの業務をシステム化するか
 - システム化で何を可能とするのか
- 業務フローの明確化
 - 何をどのような順序で行っているか
 - ここが難関
- 業務改革は必須
 - 紙で行っていた時との違い
 - システム化で省略できること
 - システム化で新たにできること
 - 法律の制約

情報科学の世界 2 5/19

機能要件と非機能要件

- 機能要件
 - 業務に関する機能
 - 「○○ができること」
 - どのようなデータを保持するか
- 非機能要件
 - 性能: 同時アクセス〇人
 - 保守:「障害時に1時間以内に対応」
 - セキュリティ
 - 旧システムからの移行
 - 利用終了時の対応: 機材撤去、後継システムへのデータ移行等
 - 開発プロジェクトの体制

詳細仕様

- 要件と技術仕様との調整
 - 要件を技術の用語に翻訳
 - 業務部門とシステム開発者との調整
- 画面イメージ (mockup)
- 処理の流れ
 - 画面遷移
 - データ更新の時刻
- データベース設計
- 非常に重要な過程。失敗すると大きな遅れと費用が発生

情報科学の世界 2 7/19

質問

要件定義を行うのは、業務を担当する部署です。その際に、対象 業務のワークフローの明確化が重要です。しかし、それは簡単な ことではありません。その理由を考えましょう。

システムの開発

- 外部設計
 - 機能要件
 - ユーザインターフェース
 - 他システムとの連携
- 内部設計
 - システムのモジュール化
 - インターフェイス詳細設計
- プログラム設計
 - データ構造
 - プログラムモジュール
 - モジュール間連携
- メタ言語の活用

情報科学の世界 2 9/19

モジュール化

- システムをできるだけ独立した部品に分割する
 - 業務毎の機能
 - 共通的機能
- MVC (Model-View-Control)
 - 業務のモデル
 - ユーザインターフェイス
 - ・作業間の遷移
- モジュール化の利点
 - モジュール毎に機能・性能を評価できる
 - 変更や修正範囲を限定できる
 - インターフェースの調整は必要

情報科学の世界 2 10/19

開発の後半

- プログラミング
- テスト
 - 単体テスト: 各部品のテスト
 - 結合テスト: 部品を連結した後のテスト
- 検収
 - 機能性能要件を満たしているか

情報科学の世界 2 11/19

品質保証

- ソフトウェア全般の質を保証
- コーディング規約
 - 誰が書いても同じ品質
- テスト体制
 - 開発者とは違う人がテスト
- 開発とは独立した品質保証部門

情報科学の世界 2 12/19

質問

システム開発プロジェクトでは、品質管理が重要な要素です。品 質管理部署が開発部署と分かれているべきである理由を考えま しょう。

情報科学の世界 2 13/19

システムの運用・保守:初期

- 実際に業務へ投入し利用する
 - データの整備
 - 旧システムがある場合は、移行作業
- 利用者教育
- 不具合、要求要件との齟齬の調整
 - 要求要件との差が大きい場合には大問題

情報科学の世界 2 14/19

システムの運用・保守:中期

- 日常的なデータ更新・バックアップ
- OS・ミドルウェアのアップデート
 - 特に脆弱性対策
- 不具合対応
- ユーザ要求等への対応

情報科学の世界 2 15/19

システムの運用・保守:終期

- 更新への準備
 - 次期システムの計画
 - 何をどのように改善するのか
 - 単に「古くなったから」ではダメ
- データ移行準備
 - データクレンジング: 不良データ対応

システム開発工程

- Water Fall Model
 - 設計、開発、テストと直線的な進捗をイメージ
 - 不具合があった場合には、大きく戻る
- Agile Software Development
 - 一部の機能を持ったものを順次開発

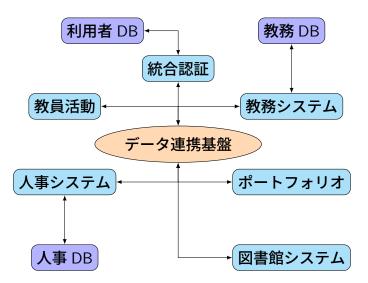
情報科学の世界 2 17/19

システム連携

- 他システムとのデータ連携は必須
 - 重複排除 → 効率化・迅速な更新
- 各システムはデータインターフェイス・データ更新タイミングが異なる
 - 柔軟な連携を可能にする基盤が有利
- 連結するためのキーが必要

情報科学の世界 2 18/19

佐賀大学におけるデータ連携



19/19