مهندسی‌نرم افزار ۲- جلسه ۱۰

نکات کلاسی

* معماری سیستم - وضعیت state ها و ااجزا سیستم و رابطه بین آنها
* معماری لایه ای - معماری کلاینت سرور
* تمرین**:** استایل**‌**هایمختلفمعماریرولیستکنیدوباهممقایسهتطبیقینمایید **(** کتابآقایگارلند**)**
  + پیشنهاد :‌ پروژه بهتر است معماری MVC باشد.
  + Navigation Semantic Unit:
    - یک اکتور در رابطه با کدام use case ها در رابطه با پاسخ گویی به سوال قرار میگیرد
    - چیا درگیرن توش؟
      * use case
      * actor
      * condition
      * navigation node
      * navigation link
  + Navigation Syntax: برای (‌نفهمیدم(
* طراحی سیستم به طور کلی:
  + از الگو ها استفاده میکنیم که چند نوع الگو داریم:‌ interaction - navigation - content - architecture
* نکته) الگو‌های architecture شبیه همان مدل هایی است که گفتیم قبلا
* الگوی یک object است و مشخصات زیر را باید داشته باشد:
  + ۱- problem: کاربر میخواهد یک قلم(item) را از میان مجموعه‌ی بزرگی از content‌ها انتخاب کند.
  + ۲- solution: برای حل این مشکل مجموعه‌ی اقلام و قلم مورد نظر را در کنار هم قرار میدهیم و categorize میکنیم.
  + ۳- when used: وقتی مجموعه اقلام بزرگ است
  + نکته) بزرگی را بر اساس قانون fit law حساب میکنیم!
  + نکته) content management: یک قسمتش محل قرار گرفتن متن - عکس و یک قسمت topology محتوا است.
  + ۴- کد مسئله
* نام الگو: news
  + problem: در یک
  + solution:
  + when used:
  + کد مسئله
* یک روش چک کردن quality ، quality model و یک روش دیگه quality check list است.
* تمرین **:‌** ۲استانداردبرای **check list** ارائهدهید **[webreference.com](http://webreference.com)** ودومیدر **further reading** است
* تمرین**:** نیازمندیهای **quality** درسیستمشماکدامبرمنبایصفحه۳۷۳ویاچکلیستص۳۷۴کداماستجواب **safe home**
* تمرین**:‌** حداقل۲وبسایتازوبسایت**‌**هایمعرفیشدهدرص۳۷۹رابازدیدکردهونتیجهگیرینمایید
* برای تولید سیستم به متدولوژی نیاز داریم. برای اینکار چند متودولوژی معرفی میکنیم: (برای تولید وب سیستم)‌
  + Relational Management Methodology ( RMM)
    - چه quality بهت میدم و برای ان چه پراسس ای
    - برای دیتابیس
  + Scenario Based Object Oriented Hyper media Design Methodology(SOHDM)
    - متدولوژي دیزاین‌( متدولوژی interface و دیتابیس نیست)
  + Object Oriented Hyper Design Method (‌OOHDM)
    - برای دیزاین
    - خیلی مهمه
  + Web Modeling Language(WEB ML) :
  + تمرین**:** درطراحیاپلیکیشنموبایلچهمسائلیرابایدموردتوجه**‌**قراردهیم؟**‌** بااستفادهازریفرنسصحبتکنید **:**دی
  + متدولوژي **OOHDM:**
  + قدم۱: conceptual دیزاین کن:
    - یعنی یک طراحی مفهومی انجام بده :‌ یک برنامه کاربردی درست کنید بر مبنای شی گرایی.
      * یعنی دامنه چیست؟ - اسکوپ چیست
      * شکل :‌ context diagram
    - نکته) کامپوننت یک واحد اجرایی است ولی ابجکت یک واحد طراحی است
      * در اینجا زیر سیستم ها - کلاس ها - صفات - ارتباطات مشخص میشوند و ما از زبان uml استفاده میکنم برای اینکار
      * بسسسسسسسههههههههه دیییییییییگگگگگگگگگگگگگگگههههههه
      * قدم دوم : Navigation Design
      * قدم سوم:‌ Navigation Unit
  + OOHDM از روی منابع درس مطالعه شود !! (‌ توی امتحان نمیاد)
  + روز دوشنبه:‌