

INŻYNIERIA OPROGRAMOWANIA

wykład 5: ANALIZA WYMAGAŃ

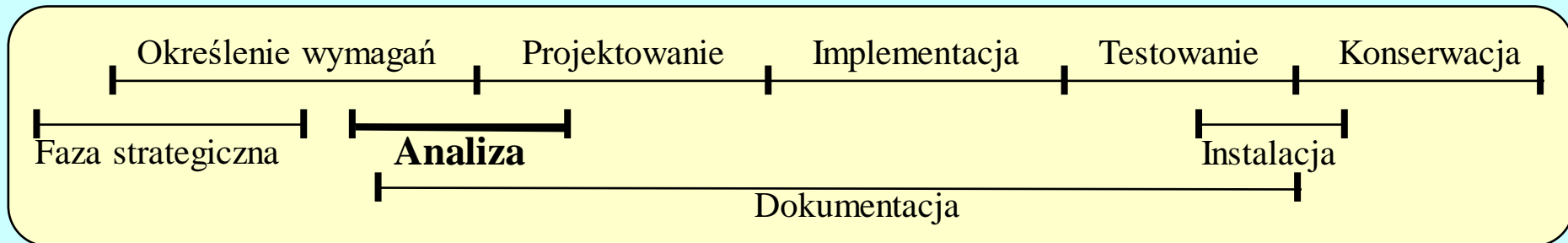
dr inż. Leszek Grocholski

Zakład Inżynierii Oprogramowania
Instytut Informatyki
Uniwersytet Wrocławski

Plan wykładu

- 1. Model analityczny**
- 2. Czynności w fazie analizy**
- 3. Wymagania na oprogramowanie**
- 4. Notacje w fazie analizie**
- 5. Metodyki strukturalne i obiektowe**
- 6. Metodyki obiektowe → UML**
- 7. Proces tworzenia modelu obiektowego**
- 8. Dokument wymagań na oprogramowanie**
- 9. Kluczowe czynniki sukcesu i rezultaty fazy analizy**

Analiza



Analiza jest fazą niezbędną do **przejścia** pomiędzy wymaganiami użytkownika (wynikającymi z jego procesów biznesowych) do wymagań na system informatyczny (wspomaganiem tych procesów).

Celem **początkowych** czynności analizy jest rozpoznaniem wszystkich tych czynników lub warunków w dziedzinie przedmiotowej, w otoczeniu projektu, w istniejących lub planowanych systemach, które mogą wpłynąć na **decyzje projektowe** i na **przebieg procesu projektowego**.

Na początku analizy chodzi nam wyłącznie o **rozpoznanie** wszelkich krytycznych aspektów w dziedzinie biznesowej, które mogą zaważyć na rezultacie lub przebiegu projektu. Nie interesujemy się zmianą procesów biznesowych wynikającą z wprowadzenia do nich systemu informatycznego.

Wynik analizy

Celem **końcowych** czynności analizy jest zamiana wymagań użytkownika oraz wszelkich krytycznych cech procesów biznesowych i otoczenia tych procesów na:

- wymagania wobec projektowanego systemu,
- wymagania wobec procesu jego wytwarzania.

Końcowe czynności analizy są więc początkowymi decyzjami projektowymi. Moment, w którym analiza zamienia się w projektowanie, jest umowny i często nieokreślony.

Istotne w analizie jest ustalenie **logicznego modelu systemu**, opisującego sposób realizacji przez system postawionych wymagań, bez szczegółów implementacyjnych.

Celem końcowego dokumentu analizy jest uzyskanie odpowiedzi na pytania: "jakie cechy ma posiadać przyszły system?" oraz „jak ma być on tworzony?”.

Model analityczny

Każda dyscyplina techniczna korzysta z modeli.

Proszę podać przykłady.

Dlaczego stosujemy modele ?

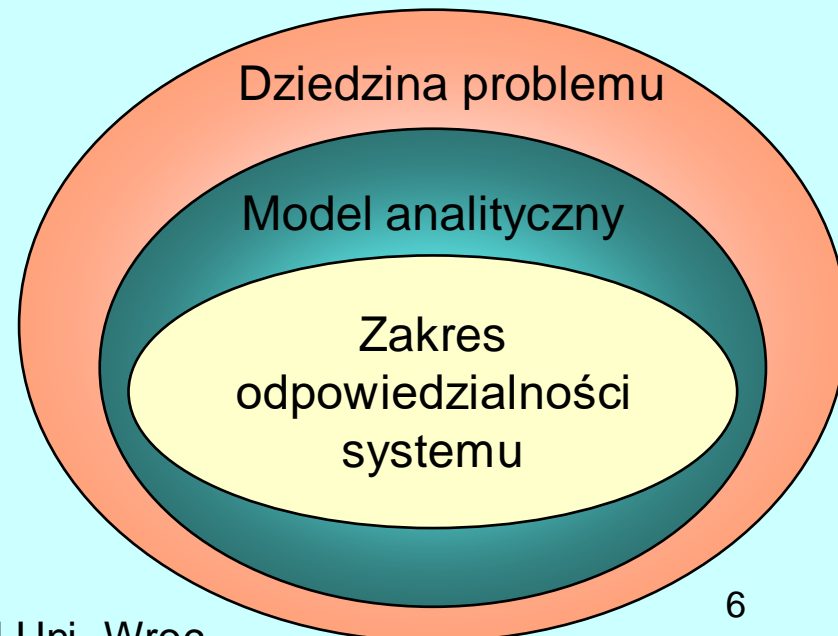
Model analityczny

Z reguły wykracza poza zakres odpowiedzialności systemu. Przyczyny:

Ujęcie w modelu pewnych elementów dziedziny problemu nie będących częścią systemu czyni model bardziej zrozumiałym. Przykładem jest ujęcie w modelu systemów zewnętrznych, z którymi system ma współpracować.

Na etapie modelowania może nie być jasne, które elementy modelu będą realizowane przez oprogramowanie, a które w sposób sprzętowy lub ręcznie.

Dostępne środki mogą nie pozwolić na realizację systemu w całości.
Celem analizy może być wykrycie tych fragmentów dziedziny problemu, których wspomaganie za pomocą oprogramowania będzie szczególnie przydatne.



Cechy modelu analitycznego (logicznego)

- Uproszczony opis systemu
- Hierarchiczna dekompozycja funkcji systemu
- Model logiczny jest opisany przy pomocy notacji zgodnej z pewną konwencją
- Jest on zbudowany przy użyciu dobrze rozpoznanych metod i narzędzi
- Jest on używany do wnioskowania o przyszłym oprogramowaniu

Model oprogramowania powinien być jego uproszczonym opisem, opisującym wszystkie istotne cechy oprogramowania na wysokim poziomie abstrakcji.

Model ten jednakże nie zastępuje doświadczenia i wnikliwości projektantów, lecz pomaga projektantom w zastosowaniu tych walorów.

Logiczny model oprogramowania:

- pokazuje co system musi robić,
- jest zorganizowany hierarchicznie, wg poziomów abstrakcji,
- unika terminologii implementacyjnej,
- pozwala na wnioskowanie „od przyczyny do skutku” i odwrotnie.

Czynności w fazie analizy

Rozpoznanie, wyjaśnianie, modelowanie, specyfikowanie i dokumentowanie rzeczywistości lub problemu będącego przedmiotem projektu

Ustalenie kontekstu projektu

Ustalenie wymagań użytkowników

Ustalenie wymagań organizacyjnych

Inne ustalenia, np. dotyczące preferencji sprzętowych, preferencji w zakresie oprogramowania, ograniczeń finansowych, ograniczeń czasowych, itd.

Uwaga:

W zasadzie analiza nie powinna stawiać nacisku na zmianę rzeczywistości poprzez wprowadzenie tam nowych elementów np. w postaci systemu komputerowego. Jej **celem jest rozpoznanie** wszystkich tych aspektów rzeczywistości, które mogłyby mieć wpływ na postać, organizację lub wynik projektu.

Tematy i techniki analizy

- Budowa fizyczna systemu (składniki systemu)
- Analiza funkcji (historyjek użytkownika)
- Analiza przypadków użycia
- Identyfikacja i weryfikacja składowych logicznych systemu
- Identyfikacja i definiowanie algorytmów
- Modelowanie stanów i przejść między stanami
- Modelowanie procesów i przepływów danych
- Modelowanie przepływu sterowania
- Inne

Wiele tych technik jest omówione podczas wykładu nt. obiektowego projektowania oprogramowania.

Wymagania na oprogramowanie

W trakcie analizy **wymagania użytkownika** są przekształcane w **wymagania na oprogramowanie**.

Mogą one dotyczyć:

- Funkcji systemu
- Wydajności systemu
- Zewnętrznych interfejsów
- Wykonywanych operacji
- Wymaganych zasobów
- Sposobów weryfikacji
- Sposobów testowania
- Dokumentacji
- Ochrony
- Przenośności
- Jakości
- Niezawodności
- Pielęgnacyjności
- Bezpieczeństwa

Uwaga:

Wymagania powinny być zorganizowane hierarchicznie.

Wymagania niefunkcjonalne powinny być skojarzone z wymaganiami funkcjonalnymi (np. poprzez wzajemne odsyłacze).

Reguły modelu logicznego opartego na funkcjach

- Funkcje muszą wynikać z historyjek użytkownika
- Funkcje muszą mieć pojedyncze, zdefiniowane cele.
- Funkcje powinny być zdefiniowane na tym samym poziomie (np. funkcja *Oblicz Sumę Kontrolną* jest niższego poziomu niż funkcja *Obsługa Protokołu Sieciowego*).
- Interfejsy do funkcji (wejście i wyjście) powinny być minimalne. Pozwala to na łatwiejsze oddzielenie poszczególnych funkcji.
- Przy dekompozycji funkcji należy trzymać się zasady „nie więcej niż 7 funkcji podrzędnych”.
- Opis funkcji nie powinien odwoływać się do pojęć i terminów implementacyjnych (takich jak plik, zapis, zadanie, moduł, stacja robocza).
- Określenie wskaźników wydajnościowe funkcji (szybkość, częstość, itd).
- Powinny być zidentyfikowane funkcje krytyczne (od których zależy istota systemu).
- Nazwy funkcji powinny odzwierciedlać ich cel i mówić **co** ma być zrobione, a nie **jak** ma być zrobione.
- Nazwy funkcji powinny mieć charakter deklaracyjny (np. *Walidacja Zlecenia Zewnętrznego*), a nie proceduralny (np. *Czynności Systemu po Otrzymaniu Zlecenia*).

Notacje w fazie analizy

Rodzaje notacji

- Język naturalny
- Notacje graficzne
- Specyfikacje - ustrukturalizowany zapis tekstowy i numeryczny

Szczególne znaczenie mają notacje graficzne. Inżynieria oprogramowania wzoruje się na innych dziedzinach techniki, takich jak elektronika i mechanika. **Zalety notacji graficznych potwierdzają badania psychologiczne.**

Funkcje notacji

- Narzędzie pracy analityka i projektanta, zapis i analiza pomysłów
- Współpraca z użytkownikiem
- Komunikacja z innymi członkami zespołu
- Podstawa implementacji oprogramowania
- Zapis dokumentacji technicznej

Notacje powinny być przejrzyste, proste, precyzyjne, łatwo zrozumiałe, umożliwiające modelowanie złożonych zależności.

Metodyki obiektowe w analizie

Metodyka wykorzystująca **pojęcia obiektowości** dla celów **modelowania pojęciowego** oraz analizy i projektowania systemów informatycznych.

Podstawowym składnikiem jest **diagram klas**, będący zwykle wariantem notacyjnym i pewnym rozszerzeniem diagramów encja-związek.

Diagram klas zawiera: **klasy**, w ramach klas specyfikacje **atrybutów** i **metod**, związki **generalizacji**, związki **asocjacji** i **agregacji**, **liczności** tych związków, różnorodne **ograniczenia** oraz inne oznaczenia.

Uzupełnieniem tego diagramu są inne: **diagramy dynamiczne** uwzględniające **stany** i przejścia pomiędzy tymi stanami, **diagramy interakcji** ustalające zależności pomiędzy wywołaniami metod, **diagramy funkcjonalne** (będące zwykle pewną mutacją diagramów przepływu danych), itd.

Koncepcja **przypadków użycia** (*use cases*) zakłada odwzorowanie struktury systemu z punktu widzenia jego użytkownika.

Różnice pomiędzy metodykami

Podjęcia proponowane przez różnych autorów różnią się częściowo, nie muszą być jednak ze sobą sprzeczne. **Nie ma metodyk uniwersalnych.** Analitycy i projektanci wybierają kombinację technik i notacji, która jest w danym momencie najbardziej przydatna.

Poszczególne metodyki zawierają elementy rzadko wykorzystywane w praktyce.

Notacje proponowane przez różnych autorów nie są konieczne nierozwalne z samą metodyką.

Narzędzia CASE nie narzucają metodyki; raczej, określają one tylko notację. Twierdzenia, że jakieś narzędzie CASE “jest oparte” na konkretnej metodyce jest często wyłącznie hasłem reklamowym. Nawet najlepsze metodyki i narzędzia CASE nie są w stanie zapewnić jakości projektów.

Uwaga:

Kluczem do dobrego projektu jest zespół doświadczonych, zaangażowanych i kompetentnych osób, dla których metodyki, notacje i narzędzia CASE służą jako istotne wspomaganie.

Notacja a metodyka

Dowolny język, w tym notacje stosowane w metodykach, oprócz *składni* posiada dwa znacznie od niej ważniejsze aspekty: *semantykę* i *pragmatykę*.

Składnia określa, jak wolno łączyć (składać) ze sobą przyjęte oznaczenia.

Semantyka określa, co należy rozumieć pod przyjętymi oznaczeniami.

Pragmatyka określa, w jaki sposób i do czego należy używać przyjętych oznaczeń.

Pragmatyka określa, jak do konkretnej sytuacji dopasować pewien wzorzec notacyjny. Pragmatyka wyznacza więc *procesy* prowadzące do wytworzenia zapisów wyników analizy i projektowania, które są zgodne z intencją autorów tej notacji. Jakakolwiek notacja nie ma większego sensu bez wiedzy o tym, w jaki sposób może być ona użyta w ramach pewnego procesu analizy i projektowania.

W metodykach pragmatyka stosowanej notacji (czyli jak i do czego jej użyć) jest sprawą podstawową. Jest ona zazwyczaj trudna do objaśnienia: nie ma innego sposobu oprócz pokazania sposobów użycia na przykładach przypominających realne sytuacje. **Realne sytuacje są zazwyczaj skomplikowane, co powoduje wrażenie, że przykłady zamieszczane w podręcznikach wydają się banalne.**

UML - przykład notacji

UML (Unified Modeling Language) powstał jako synteza trzech metodyk/notacji:

- **OMT (Rumbaugh)**: metodyka ta była dobra do modelowania dziedziny przedmiotowej. Nie przykrywała jednak dostatecznie dokładnie zarówno aspektu użytkowników systemu jak i aspektu implementacji/konstrukcji.
- **OOSE (Jacobson)**: metodyka ta dobrze podchodziła do kwestii modelowania użytkowników i cyklu życiowego systemu. Nie przykrywała jednak dokładnie modelowania dziedziny przedmiotowej jak i aspektu implementacji/konstrukcji.
- **OOAD (Booch)**: metodyka dobrze podchodziła do kwestii projektowania, konstrukcji i związków ze środowiskiem implementacji. Nie przykrywała jednak dostatecznie dobrze fazy analizy i rozpoznania wymagań użytkowników.

Istniało wiele aspektów systemów, które nie były właściwie przykryte przez żadne z wyżej wymienionych podejść, np. włączenie prototypowania w cykl życiowy, rozproszenie i komponenty, przystosowanie notacji do preferencji projektantów, i inne. Celem UML jest przykrycie również tych aspektów.

Diagramy definiowane w UML

Autorzy UML wychodzą z założenia, że żadna pojedyncza perspektywa spojrzenia na projektowany system nie jest wystarczająca. Stąd wiele środków:

- **Diagramy przypadków użycia** (*use case*)
- **Diagramy klas**, w tym diagramy pakietów
- **Diagramy zachowania się** (*behavior*)
 - Diagramy stanów
 - Diagramy aktywności
 - Diagramy sekwencji
 - Diagramy współpracy (*collaboration*)
- **Diagramy implementacyjne**
 - Diagramy komponentów
 - Diagramy wdrożeniowe (*deployment*)

Diagramy te zapewniają mnogość perspektyw systemu podczas analizy i rozwoju.

Diagramy definiowane w UML

Film :

Modelowanie w UML jak się przygotować

<https://www.altkomakademia.pl/baza-wiedzy/webinaria/modelowanie-w-uml-jak-sie-przygotowac/>

Proces tworzenia modelu obiektowego

Zadania:

- Identyfikacja klas i obiektów
- Identyfikacja związków pomiędzy klasami
- Identyfikacja i definiowanie pól (atrybutów)
- Identyfikacja i definiowanie metod i komunikatów

Czynności te są wykonywane iteracyjnie. Kolejność ich wykonywania nie jest ustalona i zależy zarówno od stylu pracy, jak i od konkretnego problemu.

Inny schemat realizacji procesu budowy modelu obiektowego polega na rozpoznaniu funkcji, które system ma wykonywać. Dopiero w późniejszej fazie następuje identyfikacja klas, związków, atrybutów i metod. Rozpoznaniu funkcji systemu służą modele funkcjonalne (diagramy przepływu danych) oraz model przypadków użycia.

Identyfikacja klas i obiektów

Typowe klasy:

- przedmioty namacalne (samochód, czujnik)
- role pełnione przez osoby (pracownik, wykładowca, student)
- zdarzenia, o których system przechowuje informacje (lądowanie samolotu, wysłanie zamówienia, dostawa),
- interakcje pomiędzy osobami i/lub systemami o których system przechowuje informacje (pożyczka, spotkanie, sesja),
- lokalizacje - miejsce przeznaczone dla ludzi lub przedmiotów
- grupy przedmiotów namacalnych (kartoteka, samochód jako zestaw części)
- organizacje (firma, wydział, związek)
- wydarzenia (posiedzenie sejmiku, demonstracja uliczna)
- koncepcje i pojęcia (zadanie, miara jakości)
- dokumenty (faktura, prawo jazdy)
- klasy będące interfejsami dla systemów zewnętrznych
- klasy będące interfejsami dla urządzeń sprzętowych

Obiekty, zbiory obiektów i metadane

W wielu przypadkach przy definicji klasy należy dokładnie ustalić, z jakiego rodzaju abstrakcją obiektu mamy do czynienia.

Należy zwrócić uwagę na następujące aspekty:

- czy mamy do czynienia z konkretnym obiektem w danej chwili czasowej?
- czy mamy do czynienia z konkretnym obiektem w pewnym odcinku czasu?
- czy mamy do czynienia z opisem tego obiektu (dokument, metadane)?
- czy mamy do czynienia z pewnym zbiorem konkretnych obiektów?

Np. klasa „samochód”. Może chodzić o:

- egzemplarz samochodu wyprodukowany przez pewną fabrykę
- model samochodu produkowany przez fabrykę
- pozycję w katalogu samochodów opisujący własności modelu
- historię stanów pewnego konkretnego samochodu

Podobnie z klasą „gazeta”. Może chodzić o:

- konkretny egzemplarz gazety kupiony przez czytelnika
- konkretne wydanie gazety (niezależne od ilości egzemplarzy)
- tytuł i wydawnictwo, niezależne od egzemplarzy i wydań
- partię egzemplarzy danej gazety dostarczaną codziennie do kiosku

Model analityczny

Film Altkom Akademia

Czy normy są ciekawe? Interesujące fragmenty z norm IEEE 830-1998 oraz ISO/IEEE 29148-2011

<https://www.youtube.com/watch?v=cpPVgCJPNS4>

Wymagania na oprogramowanie

Informacje organizacyjne



Streszczenie (maksymalnie 200 słów)

Spis treści

Status dokumentu (autorzy, firmy, daty, podpisy, itd.)

Zmiany w stosunku do wersji poprzedniej

Zasadnicza zawartość dokumentu



1. Wstęp

1.1. Cel

1.2. Zakres

1.3. Definicje, akronimy i skróty

1.4. Referencje, odsyłacze do innych dokumentów

1.5. Krótki przegląd podobnych systemów

2. Ogólny opis

2.1. Relacje do bieżących projektów

2.2. Relacje do wcześniejszych i następnych projektów

2.3. Funkcje i cele

2.4. Ustalenia dotyczące środowiska

2.5. Relacje do innych systemów

2.6. Ogólne ograniczenia

2.7. Opis modelu

..... cd. na następnym slajdzie

Norma

ANSI/IEEE Std 830-1993

„Recommended Practice for Software Requirements Specifications”

Wymagania na oprogramowanie (2)

..... (poprzedni slajd)

3. Specyficzne wymagania (ten rozdział może być podzielony na wiele rozdziałów zgodnie z podziałem funkcji)

- 3.1. Wymagania dotyczące funkcji systemu
- 3.2. Wymagania dotyczące wydajności systemu
- 3.3. Wymagania dotyczące zewnętrznych interfejsów
- 3.4. Wymagania dotyczące wykonywanych operacji
- 3.5. Wymagania dotyczące wymaganych zasobów
- 3.6. Wymagania dotyczące sposobów weryfikacji
- 3.7. Wymagania dotyczące sposobów testowania
- 3.8. Wymagania dotyczące dokumentacji
- 3.9. Wymagania dotyczące ochrony dokumentacji i nośników
- 3.10. Wymagania dotyczące przenośności
- 3.11. **Wymagania dotyczące jakości**
- 3.12. Wymagania dotyczące niezawodności
- 3.13. Wymagania dotyczące pielęgnacyjności
- 3.14. Wymagania dotyczące bezpieczeństwa

Dodatki (to, co nie zmieściło się w powyższych punktach)

Analiza – zapewnienie jakości

PLAN ZAPEWNIENIA JAKOŚCI dotyczy WYMAGAŃ odnośnie:

- Sposobów weryfikacji
- Sposobów testowania
- Norm, standardów
- Niezawodności
- Pielęgnacyjności
- Bezpieczeństwa
- Standardów wewnętrznych

PLAN ZAPEWNIENIA JAKOŚCI powinien zakładać MONITOROWANIE następujących aktywności:

- Zarządzanie
- Dokumentowanie (jakość dokumentacji)
- Standardy, praktyki, konwencje i metryki
- Przeglądy i audyty
- Testowanie
- Raporty problemów i akcje korekcyjne
- Narzędzia, techniki i metody
- Kontrolowanie wytwarzanego kodu i mediów
- Kontrolowanie dostaw
- Pielęgnowanie i utrzymywanie kolekcji zapisów
- Szkolenie
- Zarządzanie ryzykiem

Analiza - kluczowe czynniki sukcesu

- **Zaangażowanie właściwych osób ze strony klienta**
- **Kompleksowe i całościowe podejście do problemu**, nie koncentrowanie się na partykularnych jego aspektach
- **Nie unikanie trudnych problemów** (bezpieczeństwo, skalowalność, szacunki objętości i przyrostu danych, itd.)
- **Zachowanie przyjętych standardów**, np. w zakresie notacji
- **Sprawdzenie poprawności i wzajemnej spójności modelu**
- **Przejrzystość, logiczny układ i spójność dokumentacji**

Analiza - podstawowe rezultaty

- **Poprawiony dokument opisujący wymagania**
- **Słownik danych zawierający specyfikację modelu**
- **Dokument opisujący stworzony model, zawierający:**
 - diagram klas
 - diagram przypadków użycia
 - diagramy sekwencji komunikatów (dla wybranych sytuacji)
 - diagramy stanów (dla wybranych sytuacji)
 - raport zawierający definicje i opisy klas, atrybutów, związków, metod, itd.
- **Harmonogram fazy projektowania**
- **Wstępne przypisanie ludzi i zespołów do zadań**

INŻYNIERIA OPROGRAMOWANIA

Dziękuję za uwagę