LOG430 – Architecture logicielle

# Scénarios de qualité, tactiques et justifications des attributs produits par les équipes en classe

# < Attribut-qualité > – Justification (en classe)

Justifier l’utilisation de cette tactique pour votre projet de Guichet automatique bancaire

# <Attribut-qualité> – Scénario 1 (en classe)

|  |  |
| --- | --- |
| **Scénario** |  |
| **objectifs d'affaires** |  |
| **Attribut de qualité** |  |
| **Source** |  |
| **Stimulus** |  |
| **Artéfact** |  |
| **Environnement** |  |
| **Réponse** |  |
| **Mesure de la réponse** |  |
| **Questions** |  |

# <Attribut-qualité> – Scénario 2 (en classe)

|  |  |
| --- | --- |
| **Scénario** |  |
| **objectifs d'affaires** |  |
| **Attribut de qualité** |  |
| **Source** |  |
| **Stimulus** |  |
| **Artéfact** |  |
| **Environnement** |  |
| **Réponse** |  |
| **Mesure de la réponse** |  |
| **Questions** |  |

# <Attribut-qualité> – Tactique 1 (en classe)

Description:

Justification:

# <Attribut-qualité> – Tactique 2 (en classe)

Description:

Justification:

# <Attribut-qualité> – Vue Architecturale (à l’extérieur de la classe)

* Diagramme
* Légende
* Texte de description du diagramme
* Table de description des éléments du diagramme
* Texte décrivant la relation entre les éléments et les tactiques
* texte décrivant comment la tactique répond a chacun des scénarios de qualité.

N’oubliez pas que vous pouvez réutiliser des éléments des vues architecturales précédente pour réaliser la vue courante.