

ПРЕЦЕДЕНТЫ

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

WWW.JAVABEGIN.RU

БЛОК: ПРАКТИКА UML

Определение

Прецеденты (Use Cases) – варианты, сценарии использования приложения



- Use Case («случай использования», прецедент) – набор сценариев (путей), которые нужно выполнить для достижения целей приложения (с точки зрения пользователя)
- Описывает участников (actor), возможные сценарии (успешные и неудачные), которые выполняются для решения задач приложения
- Сначала все описывается в виде текста, затем уже переводится в UML диаграммы
- Может описывать основные сценарии, которые составляют «ядро» приложения (дополнительные сценарии могут добавляться по ходу разработки)
- Важный шаг для дальнейшего проектирования в стиле ООП
- Ориентация – на пользователей (часто – сценарии добавляются уже в процессе разработки)



Заметки

- Для описания прецедентов часто используют обратную связь от пользователей (что они хотят увидеть в системе)
- Невозможно описать 100% прецедентов - как минимум нужно описать успешные сценарии, чтобы оценить работу приложения
- Хороший вариант группировки прецедентов – использование mindmap

Принцип «мозгового штурма» - выписать в единый список все, что приходит в голову («вынести» все данные из головы) – после этого систематизировать их, разбивать на типы и пр.



Заметки

- Когда готова текстовая часть – переходим к созданию диаграмм
- От общего к частному – сначала описать основные цели программы, потом детализировать
- Слишком не усложнять, т.к. по ходу разработки многое может поменяться (итеративная разработка)
- Не путать понятия «use case» (текст) и «use case diagram» (диаграммы UML)

НЕ нужно одновременно рисовать диаграмму и продумать «use case» - сначала списки, потом диаграммы