

ОПИСАНИЕ ПРЕЦЕДЕНТОВ

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

WWW.JAVABEGIN.RU

БЛОК: ПРАКТИКА UML



Заметки

- Ответы на вопросы «что», а не «как»
- Не нужно изображать, как работает система внутри – только внешние бизнес-процессы со стороны пользователя
- Заранее выбрать формат описания и придерживаться его для всего проекта
- Простота и понятность – главные требования
- Многие сразу бросаются рисовать диаграммы, но лучше сначала описать в виде текста
- Часто прецеденты в виде текста более понятны, чем диаграммы прецедентов
- На популярные задачи уже существуют готовые «use case», которые можно взять за основу (например: онлайн оплата, авторизация, работа банкомата и пр.)



Описание прецедентов

- Понятное имя
- Краткость – главное понять смысл без технических деталей («что», а не «как»)
- Заполнять только существующие пункты (пропускать те, которые не требуют заполнения)
- Правильное разделения действующих лиц (actor) на главные (инициатор) и второстепенные роли



Формат

- Подробное описание:
- <http://alistair.cockburn.us/Basic+use+case+template>
- Можно выполнять в свободной форме, но лучше по формату



Последовательность

1. Описать основные возможности программы (мозговой штурм) – все, что приходит в голову выносить на листочек/доску/файл – не выбирая выражения (корректировка будет позже)
 - Как вариант – записывать все на диктофон, т.к. бывает, что не все успевают записывать по ходу штурма
 - Потом спокойно переносить в текст
 - В конечный use case могут попасть не все пункты
2. Составить из этого единый список без нумерации
3. Разделить по смыслу на группы
4. Выделить сценарии
5. Описать use case



Мозговой штурм (это пока не use case)

- Не слишком сложное, попроще, чтобы познакомиться с технологиями
- Хранение пользователей
- Редактирование
- Поиск
- Удаление
- Добавление
- Сортировка
- Удобное отображение
- Горячие клавиши
- Удобный интерфейс
- Основная информация чтобы сразу была видна
- Резиновый дизайн
- Это будет локальное приложение или распределенное?
- Юзабилити, всплывающие подсказки
- Десктоп приложение, не веб
- Красивый интерфейс
- Можно добавить анимацию, переключения
- Индикаторы загрузки
- Проверка введенных данных
- Маски для ввода
- Локализация
- Переключение языков «на лету»
- ...

Не нужно бояться что-то пропустить. В итеративной разработке это не страшно, постоянно будем возвращаться. Главное – описать стержень.



Разбиваем по смыслу на группы

- **GUI:**

- Удобное отображение
- Удобный интерфейс
- Основная информация чтобы сразу была видна
- Резиновый дизайн
- Юзабилити, всплывающие подсказки
- Красивый интерфейс
- Можно добавить анимацию, переключения
- Индикаторы загрузки
- Горячие клавиши
- Проверка введенных данных
- Маски для ввода

- **Процессы:**

- Хранение пользователей
- Редактирование
- Поиск
- Удаление
- Добавление
- Сортировка



Отсюда можно брать сценарии

- **Дополнительно:**

- Десктоп приложение, не веб
- Это будет локальное приложение или распределенное?
- Не слишком сложное, попроще, чтобы познакомиться с технологиями
- Переключение языков

....

Домашнее задание



Изучить формат

<http://alistair.cockburn.us/Basic+use+case+template>



Установить Visual Use Case

<http://www.visualusecase.com/download-visual-use-case-personal-f.html>

- Пройти регистрацию, чтобы снять ограничения