

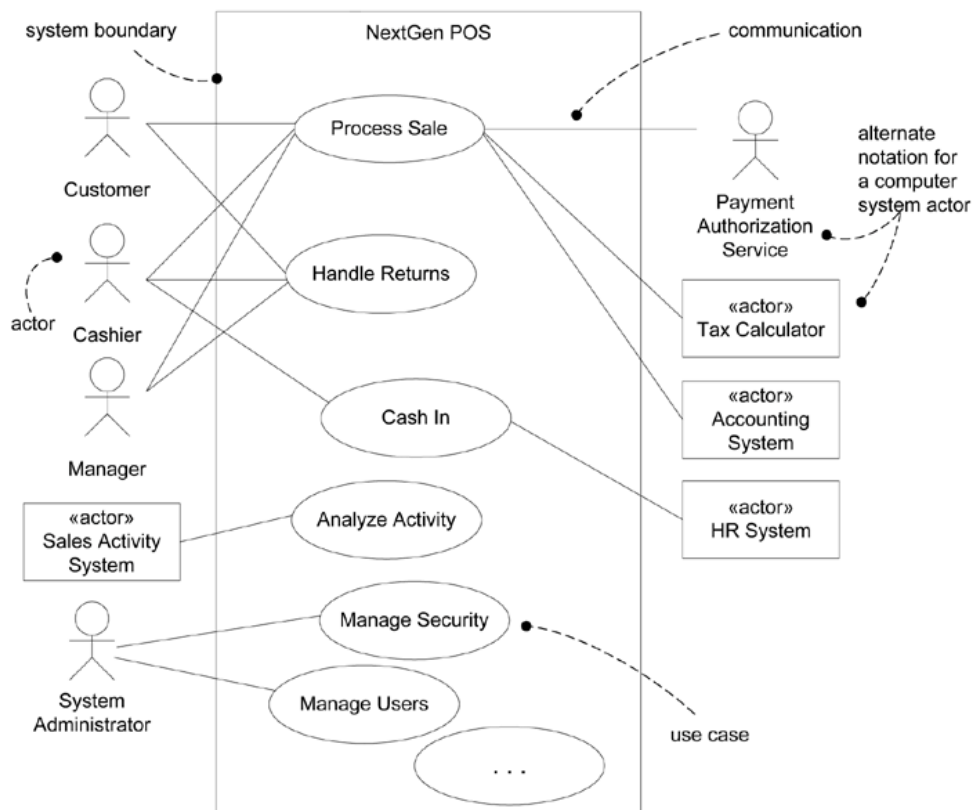
Technologia Programowania 2017/2018

Lista 1 (ćwiczenia)

Przypadki użycia (ang. use cases)

Diagramy przypadków użycia UML (zobacz Rysunek 1) pełnią rolę pomocniczą pozwalając w obrazowy sposób przedstawić funkcjonalność systemu oraz możliwości poszczególnych aktorów (np. gość, administrator, inny system).

Każdy przypadek użycia widoczny na diagramie powinien być opisany. Opis zawiera nazwę przypadku, aktorów pierwszo i drugoplanowych, warunki początkowe i końcowe, główny scenariusz oraz scenariusze alternatywne (np. nietypowe lub zakończone niepowodzeniem). Scenariusz składa się z listy kroków opisujących interakcje między systemem a wybranym aktorem pierwszoplanowym w dążeniu do istotnego z punktu widzenia tego aktora celu. Scenariusz powinien odnosić się jedynie do zachowania systemu widocznego dla aktora – w pewnym stopniu obrazuje menu systemu. Przypadki użycia tworzone są głównie we wstępnej fazie projektu, często z udziałem przyszłych użytkowników, w celu odkrywania i dokumentowania wymagań. Przykładowe opisy przypadków użycia są np. w książce C. Larmana „UML i wzorce projektowe”.



Rysunek 1: Diagram przypadków użycia dla systemu [POS](#). Diagram pochodzi z książki Larmana.

Zadanie 1 — Narysuj diagram UML przypadków użycia dla systemu Edukacja.CL. Diagram nie musi odwzorowywać rzeczywistej funkcjonalności systemu, ale taką, jaką ją sobie wyobrażasz lub taką, jaka Twoim zdaniem powinna być.

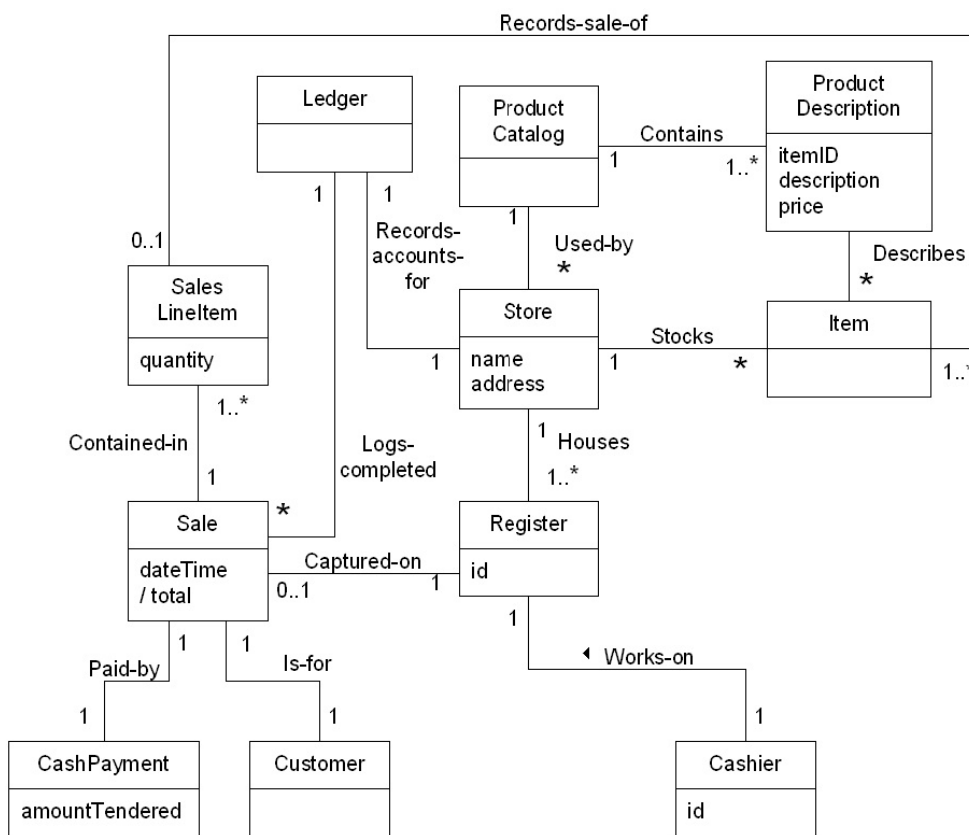
Zadanie 2 — Z diagramu stworzonego w Zadaniu 1 wybierz jeden przypadek użycia i opisz go w miarę dokładnie. Opis powinien w szczególności zawierać warunki początkowe, warunki końcowe, główny scenariusz sukcesu oraz scenariusze alternatywne.

Słownik i model dziedziny

Model dziedziny (zobacz Rysunek 2) przedstawia najważniejsze pojęcia z fragmentu rzeczywistości analizowanego na potrzeby projektu oraz zależności między występującymi pojęciami. Opisanie modelu dziedziny często wymaga dobrego kontaktu z przyszłym użytkownikiem i zrozumienia żargonu którym się posługuje. W tym celu tworzy się na potrzeby projektu słownik.

Zadanie 3 — Stwórz listę pojęć związanych z systemem Edukacja.CL (lub odpowiednikiem tego systemu). Wyjaśnij pojęcia niezrozumiałe, np. czym jest kurs, grupa kursów, grupa zajęciowa.

Zadanie 4 — Wykorzystując listę pojęć z Zadania 3 naszkicuj model dziedziny UML dla systemu Edukacja.CL (lub odpowiednika tego systemu).



Rysunek 2: Model dziedziny UML dla systemu [POS](#). Diagram pochodzi z książki C. Larmana.