

SI1.2 – BI-WSI-SI-18

Analýza a správa požadavků (cíle, kategorizace, UML diagram případů
užití, scénáře případů užití, UML diagram aktivit).

Obsah

1	Analýza a správa požadavků	2
1.1	Cíle	2
1.2	Kategorizace základní	2
1.3	FURPS	2
1.4	Evidované informace	2
1.5	Zdroje informací	2
1.6	Splnění požadavků	3
2	Případy užití	3
2.1	Využití	3
2.2	Chyby	3
3	Modelování	3
3.1	Případy užití	3
3.2	Diagram aktivit	3
3.3	Chyby	4

1 Analýza a správa požadavků

1.1 Cíle

- Vymezit hranice systému
- Umožnit přesnější odhad pracnosti
- Vyjasnit si zadání se zákazníkem
- Zachytit omezení, která jsou na IS kladena

1.2 Kategorizace základní

- Funkční
- Obecné (Nefunkční)
 - Určují omezení kladená na systém
 - Mají zásadní dopad na návrh architektury
 - Určují dodržování standardů

1.3 FURPS

F (functionality) - funkčnost

U (usability) - použitelnost

R (reliability) - spolehlivost

P (performace) - výkon

S (supportability) – podporovatelnost / rozšiřitelnost

1.4 Evidované informace

- Název požadavku
- Zkratka – usnadňuje odkazování na požadavek
- Popis – nejdůležitější část
- Typ (kategorie)
- Priorita
- Složitost

1.5 Zdroje informací

- Komunikace se zákazníkem
- Model obchodních procesů
- Zadávací dokumentace

1.6 Splnění požadavků

- vždy ověřitelné
- jasné
- mají priority

2 Případy užití

- Detailní specifikace funkčních požadavků.
- Typicky se jednotlivé požadavky rozpadají na několik případů užití.
- Skládá se z:
 - Seznam účastníků
 - Diagram případů užití
 - Seznam případů užití (název, zkratka, popis, scénář, podmínky)

2.1 Využití

- Základ pro tvorbu uživatelské příručky
- Podklady k tvorbě akceptačních testů
- Zpřesnění odhadů pracnosti
- Zadání pro programátora

2.2 Chyby

- Diagram případů užití nemá znázorňovat tok událostí. (Od toho jsou jiné typy diagramů.)
- Diagram případů užití nemá znázorňovat datové paměti.
- Případ užití bez účastníků nemá žádný význam.
- Případy užití nenaznačují komunikaci mezi aktéry.
- Počet funkčních požadavků nemá být stejný jako počet případů užití.

3 Modelování

3.1 Případy užití

include - Začlenění shodných částí scénářů

extend - Společná část nemusí být povinná

3.2 Diagram aktivit

- Ve skupině diagramů chování
- Swimlines - Zóny zodpovědnosti
- Objektový uzel - Zachycení stavu objektu

- Aktivita
- Odeslání události
- Přijetí události
- Časová událost

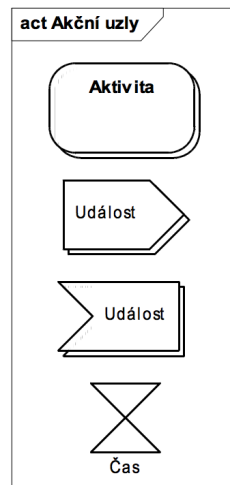


Figure 1: Akční uzly

- Počáteční uzel
- Koncový uzel
- Rozhodnutí (větvení/spojení)
- Paralelní souběh (fork/join)
- Konec toku

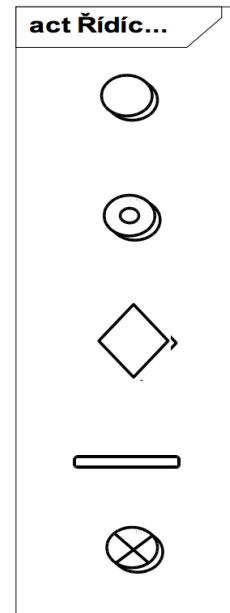


Figure 2: Řídící uzly

3.3 Chyby

- Pro větvení slouží *Rozhodnutí* nebo *Paralelní souběh*.
- Nemíchat stav objektů s aktivitami.

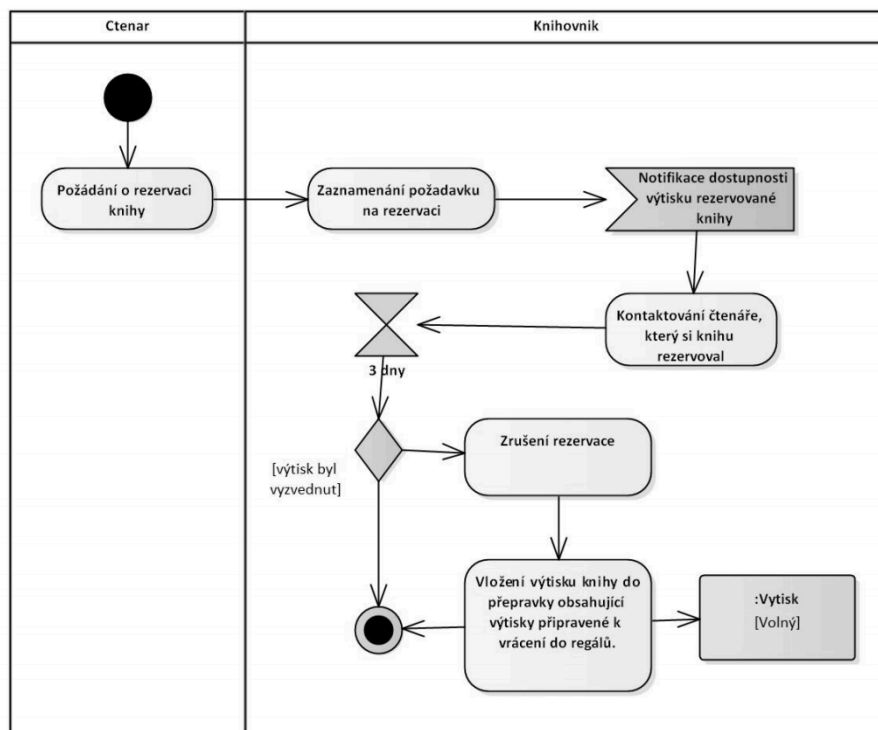


Figure 3: Příklad diagramu aktivit