

Wprowadzenie

- Zakres inżynierii oprogramowania
 - Wielki projekt programistyczny
 - Metodyka
 - Cel inżynierii oprogramowania
 - Główny problem
-

Stan bieżący (*American Programmer, 1996r*)

- projekty zakończone w ramach terminu i budżetu — 35%
- przekroczenie budżetu lub czasu o ponad 20% — 20%
- projekty przerwane — 45%

Procesy i metody projektowe

- Proces projektowy
- Metody strukturalne
- Metody obiektowe

Narzędzia wspomagające

- Wspomaganie analizy i projektowania (*upper CASE*):
- Środowiska programistyczne (*lower CASE*):
- Środowiska wspomagające testowanie:

Treść wykładu

1. Metody obiektowe (50% wykładu + laboratorium).
2. Metody strukturalne (20%).
3. Organizacja i zarządzanie projektem (30%).

Literatura

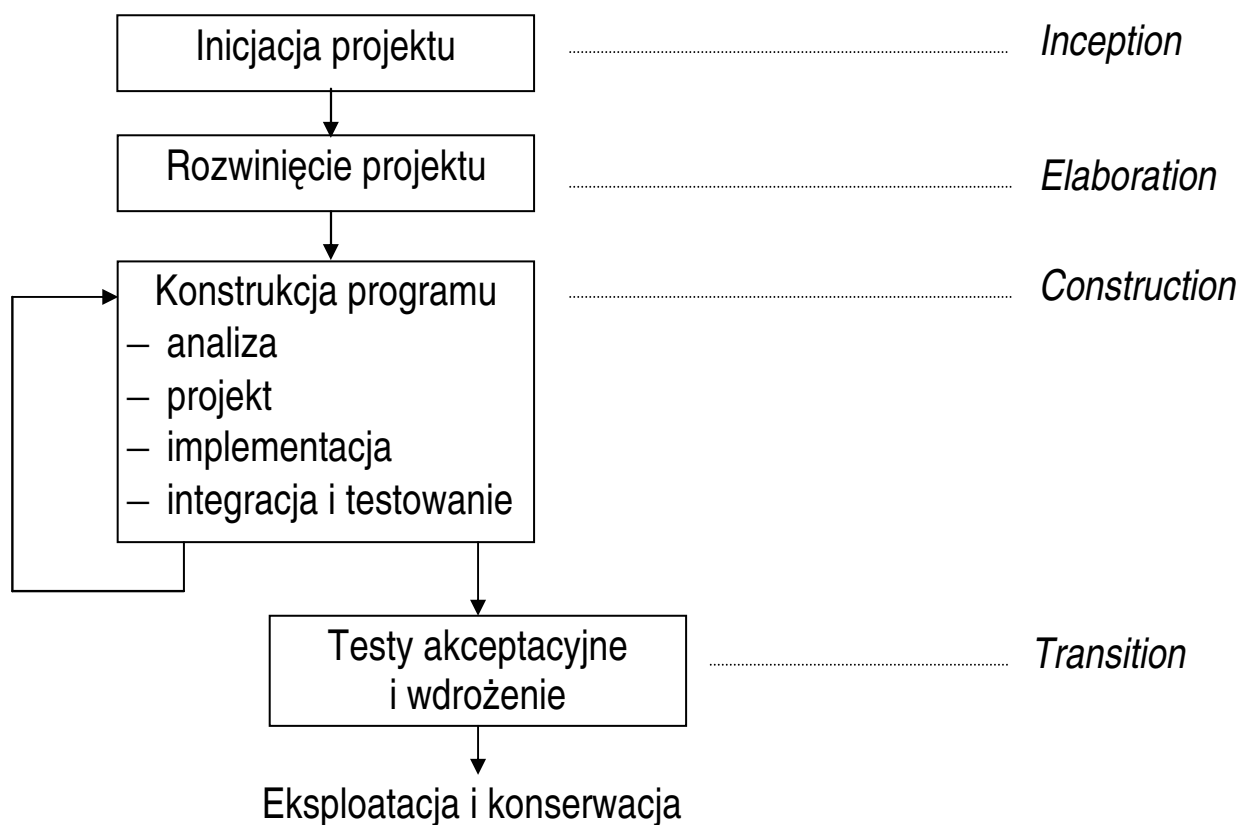
Jaskiewicz A.: Inżynieria oprogramowania, Helion, Gliwice 1997

Fowler M., Scot K.: UML w kropelce; LTP 2002

Metody obiektowe

- Dekompozycja obiektowa
- Obiekt zawiera dane i działania
- Zachowanie systemu jest wynikiem interakcji obiektów

Proces projektowy RUP (Rational Unified Process)



Modele obiektowe

- Model przypadków użycia
- Diagramy aktywności
- Diagramy klas
- Diagramy stanu
- Diagramy współdziałania
- Diagramy implementacyjne