



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2007-2013



Platformă de e-learning și curriculum e-content pentru învățământul superior tehnic

Managementul Proiectelor Software

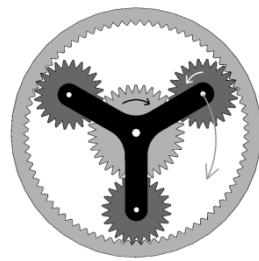
Proiectarea softului

Proiectarea aplicației (design)

A designer knows he has achieved perfection not when there is nothing left to add, but when there is nothing left to take away.

Antoine de Saint-Exupery

- Transformarea cerințelor într-o reprezentare a aplicație care poate fi evaluată din punctul de vedere al calității înainte de începerea fazei de coding/implementare
- Două etape ale proiectării
 - (1) proiectarea preliminară, de ansamblu
 - transformarea cerințelor într-o arhitectură
 - (2) proiectarea de detaliu
 - rafinarea rezultatului proiectării preliminare în reprezentări de structuri de date și algoritmi

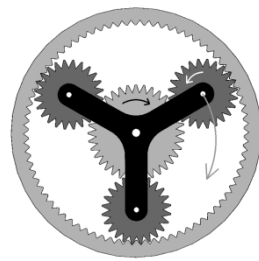


Proiectarea aplicației (design) (2)

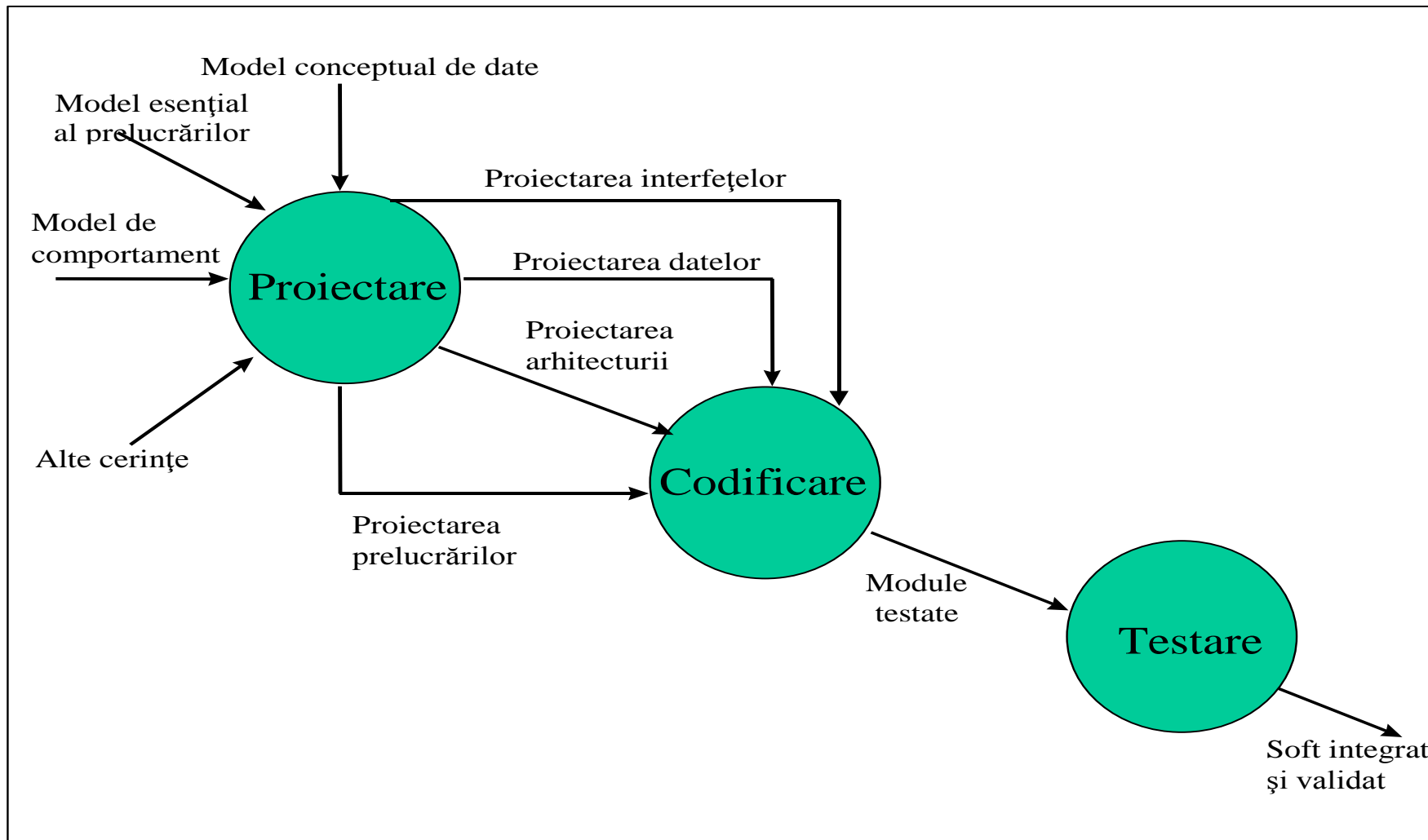
"Great designs come from great designers."

Frederick P. Brooks - No silver bullet, 1987

- Carnegie-Mellon University/Software Engineering Institute SEI TR-004-99
- Transformarea specificării cerințelor într-o descriere a modului în care se vor implementa aceste cerințe
 - proiectarea arhitecturii
 - specificarea abstractă și proiectarea interfețelor
 - proiectarea componentelor aplicației
 - proiectarea structurilor de date și a algoritmilor
- O varietate de tehnici și forme de reprezentare
 - fiecare formă este destinată capturării unei vederi a sistemului din punctul de vedere al activității respective



Fundamentele proiectării



Fundamentele proiectării (2)

- Scopul proiectării este producerea specificațiilor de proiectare, formate din
 - (i) proiectul de arhitectură a sistemului
 - (ii) modelele logice și fizice de date
 - (iii) specificațiile de proiectare a procedurilor
 - (iv) proiectul interfețelor

