

Inżynieria Oprogramowania

Laboratoria nr 11

wersja 1.0

Temat: Makiety okienkowej warstwy prezentacji i diagram jej stanów.

Zadanie 1. (Makiety okienkowej warstwy prezentacji)

Polecenie: Należy wykonać makiety okienkowej wersji warstwy prezentacji pokazujące wygląd ekranu użytkownika oprogramowania w poszczególnych stanach tej warstwy podczas wykonywania wybranego przy- padku użycia, opracowanego w poprzednich etapach zajęć.

Objaśnienie: Makiety w programie Visual Paradigm można wykonać jako „diagram” typu *User Interface* lub typu *Wired UI Diagram*.

Makieta powinna być czytelna i ograniczona do elementów składających się na ekran użytkownika w danym jego stanie.

Makieta powinna być oznaczona identyfikatorem (np. numerem) i nazwą wyjaśniającą przeznaczenie przedstawianego wyglądu ekranu użytkownika.

Zadanie 2. (Diagram stanów okienkowej warstwy prezentacji)

Polecenie: Należy wykonać diagram stanów pokazujący zmienność stanów okienkowej warstwy prezentacji, czyli zmienność wyglądu ekranu użytkownika.

Każdy stan powinien odpowiadać danej makiecie wyglądu ekranu użytkownika: mieć jej identyfikator i nazwę.

Przejścia między stanami (lub pseudostanami) powinny odpowiadać zmianom wyglądu ekranu użytkownika i być opisane koncepcyjnie (w języku naturalnym).

Objaśnienie: **Przejścia między stanami** (lub pseudostanami) składają się z części: *wyzwalacz [dozór] /akcja*. Użycie danej części zależy od sytuacji:

- jeśli zmiana stanu następuje na skutek zdarzenia spowodowanego przez użytkownika oprogramowania (np. kliknięcie na przycisk, naciśnięcie klawisza) lub wewnętrznego zdarzenia systemu (np. upływ czasu, wykonanie operacji oprogramowania):
 - opis tego zdarzenia jest **wyzwalaczem**;
- jeśli zmiana stanu jest obwarowana spełnieniem jakiegoś warunku (np. dane w polu tekstowym są poprawne, użytkownik ma odpowiednie uprawnienia):
 - opis tego warunku jest **dozorem**;
- jeśli zmiana stanu powoduje jakieś zdarzenie (np. aktualizacja danych w tabeli):
 - opis tego zdarzenia jest **akcją**.