

O autorech .....	8
Předmluva .....	9
Poděkování .....	10
Úvod .....	11
<b>1. Paralely s architekturou .....</b>	<b>13</b>
1.1 Architekti a stavitelé informačních systémů .....	13
1.1.1 Umění stavět .....	13
1.1.2 Lákadla moderního šamana a skutečnost .....	15
1.1.3 Když šaman selže .....	16
1.1.4 „Systémový integrátor“, jeho metody a nástroje .....	16
1.1.5 Stavební stroje nestačí .....	17
1.2 Model procesů a informačního systému .....	18
1.2.1 Abstraktní myšlení a modely .....	18
1.2.2 Funkční model – prototyp ještě neexistujícího originálu .....	20
1.3 Stavba bez modelu .....	21
1.3.1 I bez modelu lze stavět, ale jaké jsou následky .....	21
1.3.2 Příklad stavby bez modelu .....	22
1.3.3 Hlavní rizika stavby bez modelu .....	22
1.3.4 Jak je možné ošetřit rizika .....	22
1.3.5 Kdy stavět bez modelu .....	23
1.3.6 Modelky a modely .....	23
1.3.7 Shoda modelu a řešení .....	23
1.4 Evoluce modelů .....	25
1.4.1 Zpětný pohled na modely a modelování .....	25
1.4.2 Vývoj programovacích technik .....	27
1.4.3 Vývoj metodik analýzy a návrhu informačních systémů .....	31
1.4.4 Objektově orientované metodologie .....	32
1.4.5 Životní cyklus vývoje I. S. ....	35
1.4.6 Současné objektové metodologie .....	36
1.5 Stavíme s modelem: objekt, proces, abstrakce reality .....	37
1.5.1 Okolnosti stavby .....	37
1.5.2 Procesy .....	39
1.5.3 Stavební prvky – objekty .....	39
1.5.4 Objekty v procesech .....	41
1.6 Objekty kolem nás .....	43
1.6.1 Komunikace mezi objekty .....	44
1.6.2 Zapouzdření .....	45
1.6.3 Objektové kostky systémové stavebnice .....	45
1.6.4 Objektový model procesů .....	47
1.6.5 Objektová skládanka .....	48

1.6.6	Objekt jako chameleon .....	48
1.6.7	Třídy – továrny na objekty .....	49
1.6.8	Jak nezhadit, co se už udělalo .....	50
1.6.9	Softwarové čipy .....	50
1.7	Draze vykoupené zkušenosti .....	50
1.7.1	Nespolehlivý a drahý software? .....	50
1.7.2	Historické souvislosti .....	51
1.7.3	Řešení .....	52
1.8	Změna procesů – Business Process Reengineering .....	53
1.8.1	Historie business inženýrství .....	54
1.8.2	Myšlenka konvergenčního inženýrství .....	55
1.8.3	Komponentový pohled na model architektury organizace .....	56
1.9	Náš přístup je BORM .....	57
1.9.1	Náš přístup jako metoda .....	58
1.9.2	Struktura metody .....	59
1.9.3	Vlastnosti metody BORM .....	60
1.10	Evoluce přístupů k životnímu cyklu .....	61
1.10.1	Konceptuální modelování .....	61
1.10.2	Varianty životního cyklu .....	62
1.11	Objektově orientovaný proces tvorby softwaru .....	64
1.11.1	Potřeba provozní, testovací a vývojové platformy .....	64
1.11.2	Proces technického zabezpečení projektu .....	64
1.11.3	Jednotlivé role v životním cyklu systému .....	67
1.12	Petriho sítě, teorie automatů a lambda kalkulus .....	68
1.12.1	Petriho sítě .....	68
1.12.2	Teorie automatů .....	74
1.12.3	Lambda kalkulus .....	78
<b>2.</b>	<b>Od myšlenky k hotovému .....</b>	<b>81</b>
2.1	Životní cyklus systému .....	81
2.1.1	Fáze životního cyklu .....	81
2.1.2	Vývoj pojmu objekt .....	83
2.2	Co stačí k modelování .....	85
2.2.1	Základní pojmy objektového modelování .....	85
2.2.2	Odvozené pojmy objektového modelování .....	89
2.3	Uživatelé a analytici – autoprovaz .....	93
2.3.1	Strategická analýza .....	93
2.3.2	Vstupní analýza .....	97
2.4	Analytici a vývojáři .....	113
2.4.1	Analýza systému .....	113
2.4.2	Konceptuální počítačový model .....	120
2.5	Vývojáři a uživatelé .....	121
2.5.1	Závěrečné fáze modelování systému .....	121
2.5.2	Objektové komponenty .....	124
2.6	Manažer projektu .....	131
2.6.1	Hlavní činnosti a odpovědnosti .....	131

2.6.2	Softwarové profese .....	131
2.6.3	Organizace pracovních týmů .....	132
2.6.4	Řízení popisovaného autoprovozu .....	133
2.7	Pohled uživatele .....	134
<b>3.</b>	<b>E-Shop – praktická aplikace metody BORM</b> .....	<b>137</b>
3.1	Specifikace problému .....	137
3.2	Analýza aplikace .....	137
3.2.1	Interview .....	137
3.2.2	Scénáře a funkce .....	138
3.2.3	Sestavení diagramů podnikových procesů .....	141
3.3	Návrh aplikace .....	143
3.3.1	Návrhové vzory .....	143
3.3.2	Doménový model .....	145
3.3.3	Uživatelské rozhraní .....	148
3.3.4	Rozdělení aplikace .....	148
3.4	Implementace .....	151
<b>Příloha 1.</b>	<b>Příručka nástrojů a technik BORMu</b> .....	<b>155</b>
A.	OBA – Object Behaviour Analysis .....	156
B.	Procesy systému .....	158
B.1	Procesy a jejich účastníci .....	158
B.2	Procesní diagramy .....	160
C.	Od BO k CO .....	164
C.1	Pravidla přechodu k CO .....	164
C.2	Diagramy CO .....	165
D.	Od CO k SO .....	166
D.1	SO a jejich diagramy .....	167
D.2	Příklady postupné přeměny hierarchií v BORMu .....	167
D.3	Problémy se softwarovými objekty .....	170
E.	Další nástroje a techniky BORMu .....	173
E.1	Metoda funkčních bodů .....	173
E.2	Metamodelování .....	174
E.3	Návrhové vzory .....	177
<b>Příloha 2.</b>	<b>Slovníček pojmů BORMu</b> .....	<b>179</b>
<b>Literatura</b>	.....	<b>191</b>
<b>Rejstřík</b>	.....	<b>193</b>