
Obsah

Předmluva	6
1. Vývoj softwaru	7
1.1 Vymezení softwarové aplikace a informačního systému	7
1.2 Návaznost na publikaci Tvorba informačních systémů	9
2. Metodika MMSP	13
2.1 Životní cyklus softwaru dle metodiky MMSP	14
2.1.1 Fáze Zahájení	14
2.1.2 Fáze Rozpracování	16
2.1.3 Fáze Konstrukce	17
2.1.4 Fáze Zavedení	18
2.2 Role metodiky MMSP	19
2.2.1 Role Projektový manažer	20
2.2.2 Role Analytik	21
2.2.3 Role Architekt	22
2.2.4 Role Vývojář	23
2.2.5 Role Tester	24
2.2.6 Role Zainteresovaná strana	25
2.2.7 Nedefinovaná role	25
2.3 Úlohy a disciplíny metodiky MMSP	25
2.3.1 Disciplína Řízení projektu	26
2.3.2 Disciplína Řízení změn a konfigurací	28
2.3.3 Disciplína Požadavky	29
2.3.4 Disciplína Architektura	31
2.3.5 Disciplína Vývoj	32
2.3.6 Disciplína Testování	33
2.4 Pracovní produkty metodiky MMSP	38
2.4.1 Pracovní produkty disciplíny Projektové řízení	38
2.4.2 Pracovní produkty disciplíny Řízení změn a konfigurací	40
2.4.3 Pracovní produkty disciplíny Požadavky	42
2.4.4 Pracovní produkty disciplíny Architektura	44
2.4.5 Pracovní produkty disciplíny Vývoj	45
2.4.6 Pracovní produkty disciplíny Testování	47

3.	Techniky odhadu pracnosti tvorby SW aplikací	51
3.1	Možnosti odhadování pracnosti	51
3.1.1	Expertní odhady	51
3.1.2	Analogie	52
3.1.3	Odhady založené na modelu	53
3.2	Metoda COCOMO	53
3.3	Metoda Funkčních bodů	54
3.3.1	Postup odhadu metodou Funkčních bodů	54
3.3.2	Výhody a nevýhody metody Funkčních bodů	57
3.4	Postup odhadu metodou Use Case Point	57
3.4.1	Neupravená část výpočtu	57
3.4.2	Upravená část výpočtu	59
3.4.3	Konečný počet UCP a výsledná pracnost	63
3.4.4	Výhody a nevýhody metody UCP	64
4.	Analýza a návrh aplikace Cestovní kancelář	65
4.1	Zadání aplikace	65
4.1.1	Základní charakteristika potřeb	65
4.1.2	Detailní specifikace požadavků	66
4.2	Analýza byznys procesů	71
4.3	Analýza aplikace	73
4.3.1	Vize	73
4.3.2	Slovnik pojmu	75
4.3.3	Požadavky	77
4.3.4	Model případů užití	90
4.4	Popis architektury	94
4.5	Plánování projektu	97
4.5.1	Plán projektu	97
4.5.2	Seznam rizik	99
4.5.3	Plán iterace	100
4.5.4	Plán testů	101
4.6	Detailní analýza první iterace	103
4.6.1	Model případů užití	103
4.6.2	Specifikace případů užití	104
4.7	Návrh první iterace	107
4.7.1	Designový model tříd	107
4.7.2	Sekvenční diagram	108
4.7.3	Stavový diagram	109
4.7.4	Návrh uživatelského rozhraní první iterace	109
4.8	Testování první iterace	110
4.9	Závěr k příkladu	113

5.	Analýza a návrh aplikace Intrashop	115
5.1	Zadání aplikace	115
5.1.1	Požadovaná funkciálnost	118
5.1.2	Aplikační role	121
5.1.3	Práce s objednávkou	123
5.2	Analýza byznys procesů	123
5.2.1	Proces Vyřízení objednávky zaměstnance	124
5.2.2	Proces Objednání zboží zaměstnancem	126
5.2.3	Proces Vyřízení objednávky skladníkem	127
5.2.4	Proces Objednání zboží skladníkem	129
5.3	Analýza aplikace	131
5.3.1	Vize	132
5.3.2	Slovník pojmu aplikace	134
5.3.3	Požadavky	138
5.3.4	Model případů užití	144
5.4	Popis architektury	148
5.4.1	Analytický model tříd	149
5.4.2	Diagram komponent	151
5.4.3	Diagram nasazení	151
5.5	Plánování projektu	152
5.5.1	Plán projektu	152
5.5.2	Seznam rizik	156
5.5.3	Plán první iterace	157
5.6	Druhá etapa projektu Intrashop	159
5.6.1	Detailní analýza – specifikace případů užití	159
5.6.2	Návrh první realizační iterace	171
5.7	Testování první realizační iterace	175
5.7.1	Plán testů	175
5.7.2	Testovací případy	177
5.7.3	Záznam výsledku testů	183
	Závěr	184
	Seznam použitých zdrojů	185
	Seznam použitých pojmu a zkratek	188