

Dr Milunka Damjanović, red.prof,
OBJEKTNO ORIJENTISANE TEHNIKE
PROJEKTOVANJA SISTEMA

14 Projektovanje graničnih klasa

Postupci razvoja graničnih klasa:

- prototipovanje korisničkog interfejsa,
- projektovanje klasa,
- modelovanje interakcije sadržane u interfejsu i
- modelovanje kontrole interfejsa korišćenjem dijagrama stanja.

2

Prototipovanje:

- Prototip je model koji izgleda i do neke mere se ponaša kao finalni proizvod.
- Prototipovanje se koristi za isprobavanje alternativnih pristupa istom korisničkom slučaju.

3

Projektovanje klasa:

- Drugi korak je projektovanje klasa koje će obezbediti korisnički interfejs.
- Granične klase sadrže izveštaje kao i displej, a izveštaji mogu biti prikazani u formi dijagrama interakcije. najprostija forma izveštaja je otvaranje izlaznog toka elementu kao što je štampač. Tada svaki objekat koji treba štampati može da pošalje poruku za štampanje sa referencom na izlazni tok kao parametar.

4

Dijagram klasa:

- Granične klase mogu se dodati dijagramu klasa. Mogu se prikazati u istom ili u odvojenim dijagramima, grupisanim po tipu ili podsistemu. Dugmad ili druge klase koje se koriste za pravljenje ovih klasa interfejsa ne moraju biti predstavljene u dijagramu.

5

Stilovi projektovanja korisničkog interfejsa:

- MVC (Model-View-Control) arhitektura je klasični OO stil projektovanja korisničkog interfejsa.

6

Modelovanje korisničkog interfejsa:

- Opisati zahteve na visokom nivou i glavne korisničke zadatke.
- Opisati ponašanje korisničkog interfejsa.
- Definirati pravila korisničkog interfejsa.
- Nacrtati dijagram stanja (i uspešno ga preraditi).
- Pripremiti tabelu događaj-akcija..

7

Kratak sadržaj:

- Projektovanje objekata interfejsa zahteva modelovanje tri važna aspekta:
 1. Treba definisati klase objekata koji će učestvovati u interakciji sa korisnikom i odlučiti kako će se koristiti klase koje se mogu naći u biblioteci.
 2. Treba modelovati interakciju sa korisnikom pomoću sekvencijalnih ili dijagrama saradnje.
 3. Treba modelovati stanje interfejsa da bi se osiguralo razumevanje kako će interfejs da odgovori na događaje i koji niz događaja je dozvoljen. Za ovo se koriste dijagrami stanja.

8

