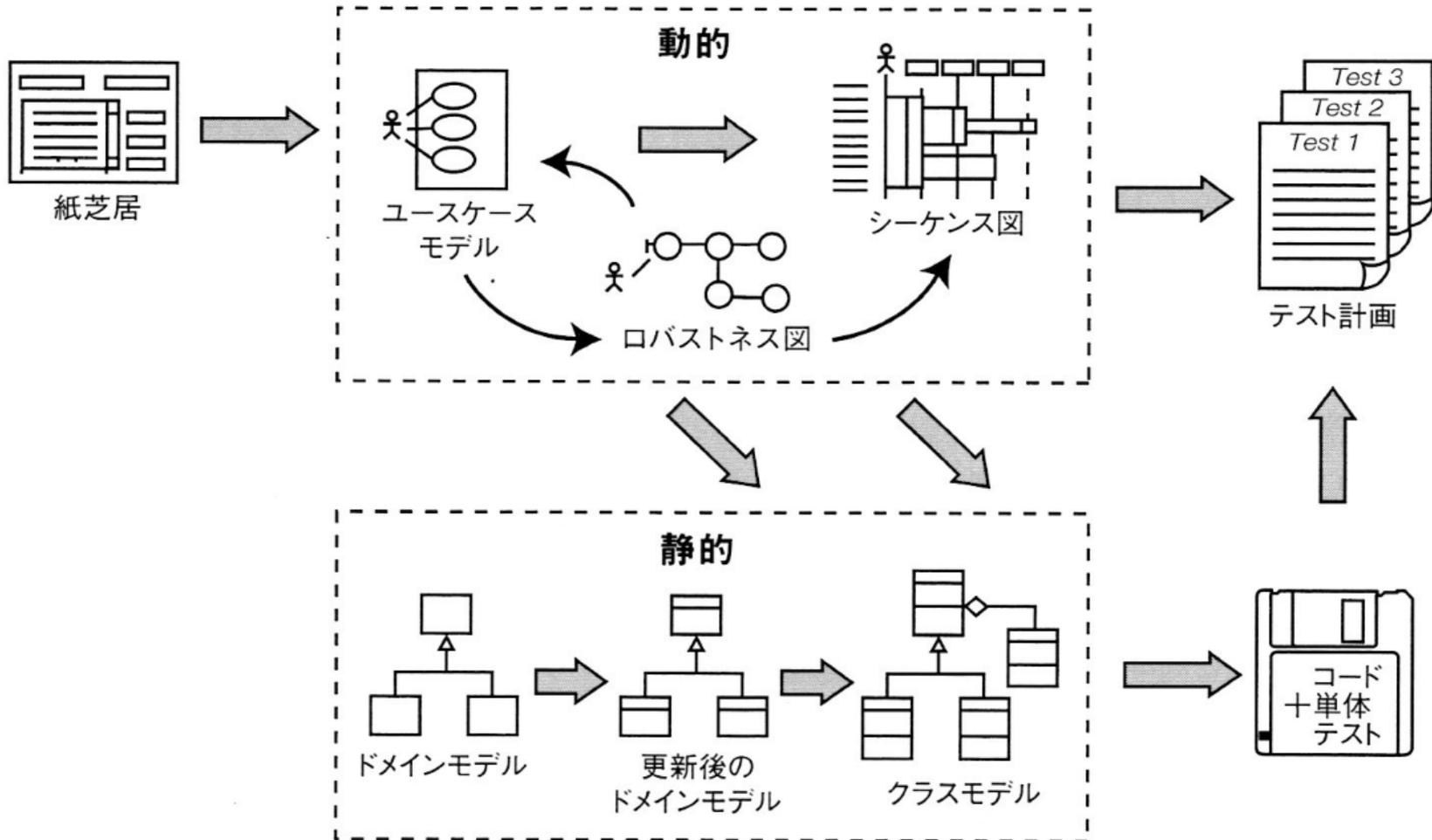


オブジェクト指向開発論

2020年6月11日

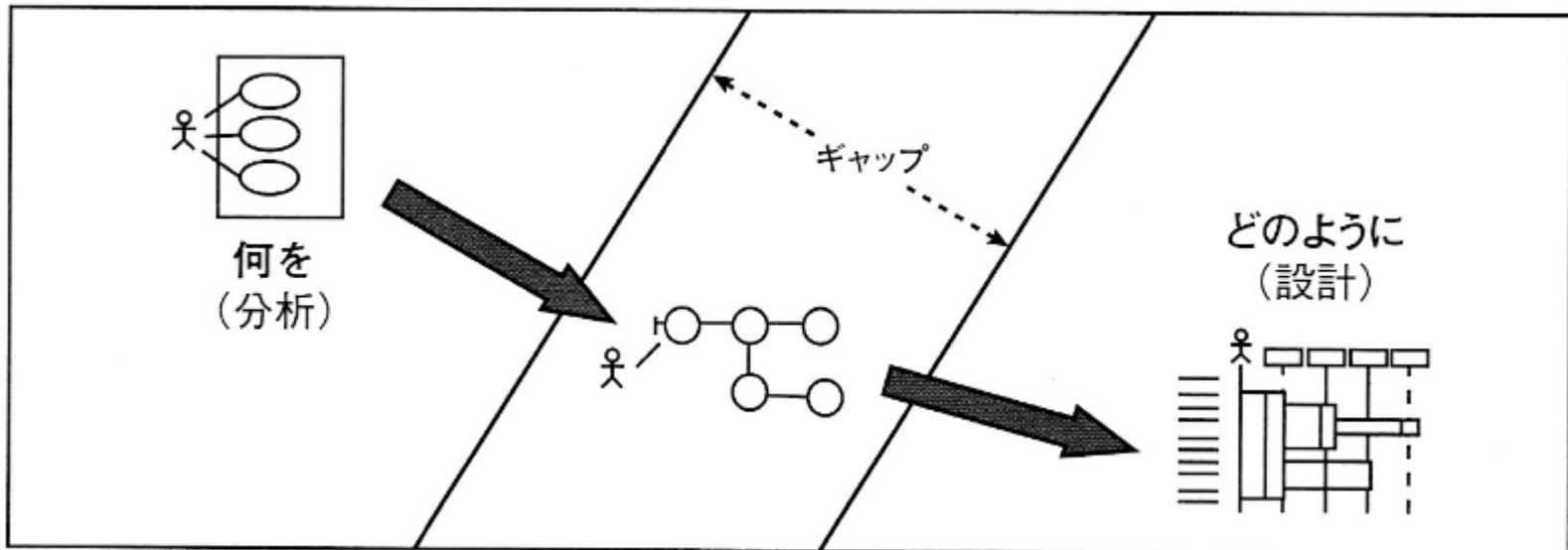
海谷 治彦

ICONIXの全体手順

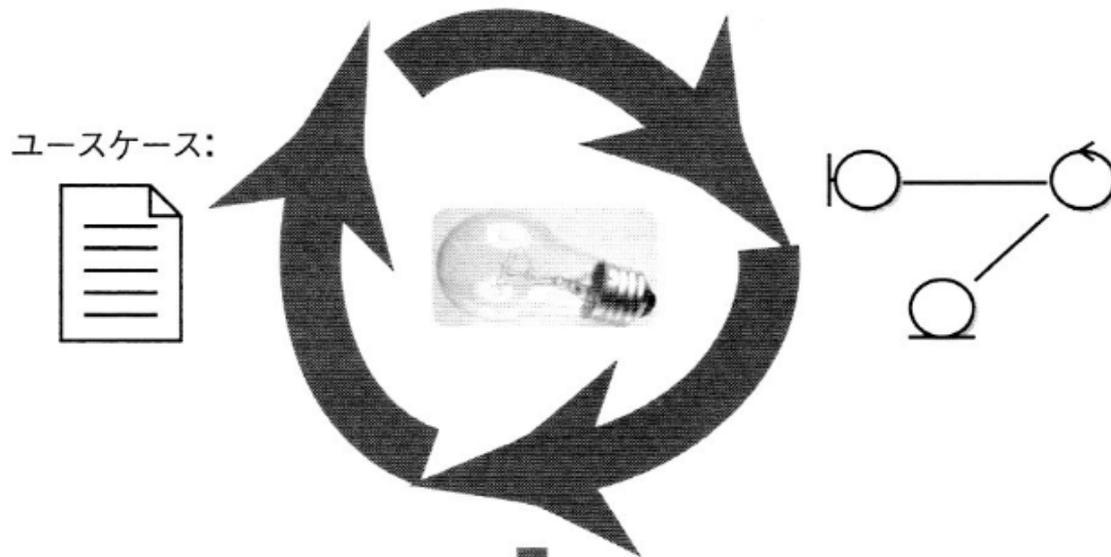


ロバストネス分析

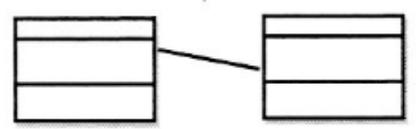
- 最終的にはクラス図, そしてコードを得なければならない.
- ユースケースを眺めていても, なかなかクラス図にはならない.
- 下記のようなギャップを埋めるために**試験的な設計**をするための図がロバストネス図.



チェック：
すべての代替コースをカバーしたか？
すべての操作／機能を発見したか？
すべてのデータの流をエンティティ間に割り当てたか？



新しいクラスの発見
クラスに対する属性の割り当て



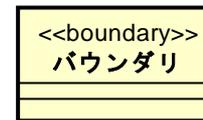
ドメインモデルが静的モデルに進化するまで、
すべてのユースケースに対して繰り返す

ロバスト = robust = 健全性
工学では「頑強性」の意味で
使うことが多いが。

ロバストネス図の構成要素

- バウンダリ オブジェクト Boundary

- アクターとの**インタフェース**に相当, **名詞**で表現
- 画面, Webページ, 通信回線
- ボタンやメニュー等はダメっぽい.



- エンティティ オブジェクト Entity

- **データや情報**に相当, **名詞**で表現
- ドメインモデルの要素

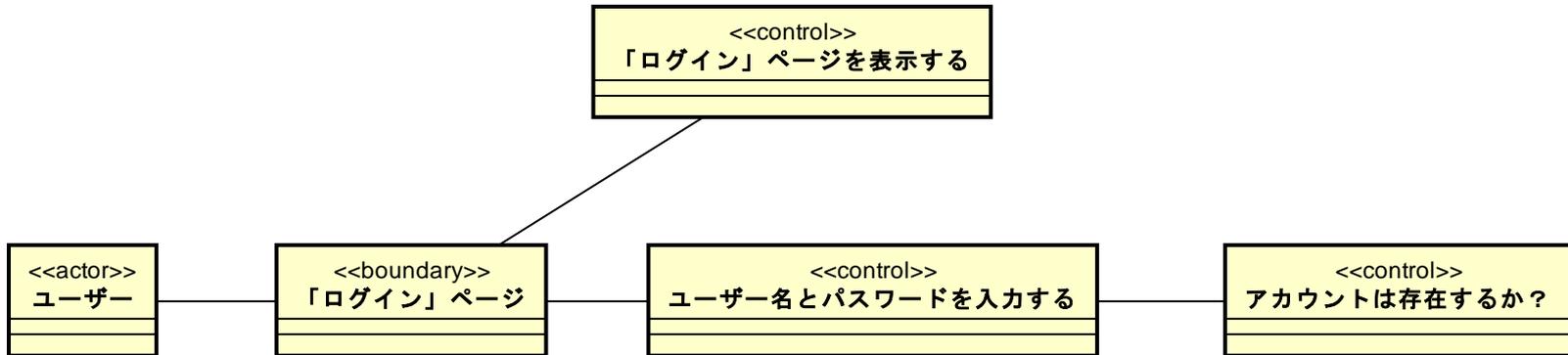


- コントローラー Controller

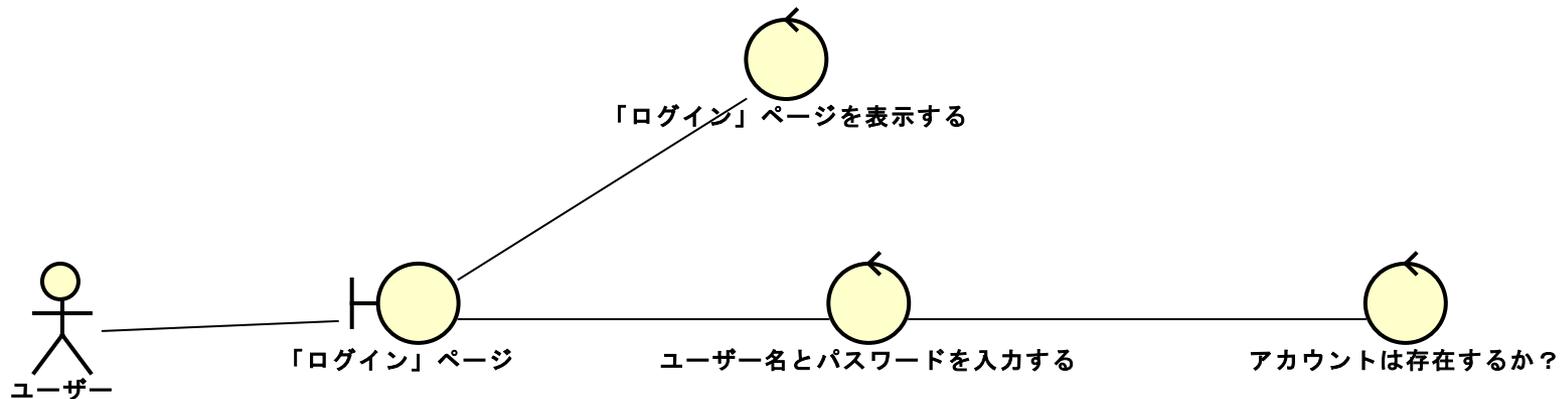
- **処理や機能**に相当, **動詞**で表現
- 表示する, 登録する, ○□をチェックする
- CRUD+I が参考になるかも
 - Create, Read, Update, Delete, Index



実際の例



もしくは,



astahでの書き方

- クラス図としてかく.
- クラス図のパレット中に, B, C, E のアイコンがある.
- デモ

記述上の注意

- ロバストネス図は，ユースケースモデル中の，**ユースケース毎**に記述する。
 - ユースケース記述をちゃんと書いてあるかをチェックするため.
- **名詞と名詞**を線でつないではいけない。
 - × Entity - Entity, Boundary-Entity, Boundary-Boundary
- 本来，線には方向性を書く場合があるが，本講義では方向性は無しにする。

MVCについて

- Model-View-Controller の略.
 - オブジェクト指向プログラミングで習ったかもしれない.
- アプリケーションを作る際に上記の三つに分けて設計すると良いという指針.
- Model
 - アプリで扱う業務や活動のみを扱う部分.
 - ショッピングサイトの業務なら商品, 注文, 顧客等がコレに相当.
 - 基本, システムとは関係ない業務依存の部分.
 - 主に普通のクラスやJavaBeans等で実現される.
- View
 - システムとしてユーザーと相互作用する部分. 入出力.
 - ウェブアプリならウェブページに相当し, 主にJSPが担当.
- Controller
 - ModelとViewを関連付け, 業務の進行を制御する部分.
 - 主にServletが担当.

MVCのメリット

- 特にModelと他を分離することで、実現方法を簡単に変更できる.
 - 例えば、ウェブアプリをやめて、アンドロイドの専用アプリを作ろうという時にも、Modelはそっくりそのまま流用できる。(Javaの場合、特に)
- Modelで表現される業務は往々にして類似したものが多いため、再利用ができる.
 - 我々が想像する以上に業務というのはワンパターン
 - アマゾンも楽天もやってることはほぼ同じ.
 - 吉野家, 松屋, すき家もほぼ同じ.
 - アプリケーションフレームワーク等.

CRUD + I

- Create, Read, Update, Delete の接頭語 (Acronym).
- データに対する最も一般的な処理群を表す.
- これに加えて, 一覧(Index)の処理も実装する場合がある.

ロバストネス分析でのガイドライン 1/2

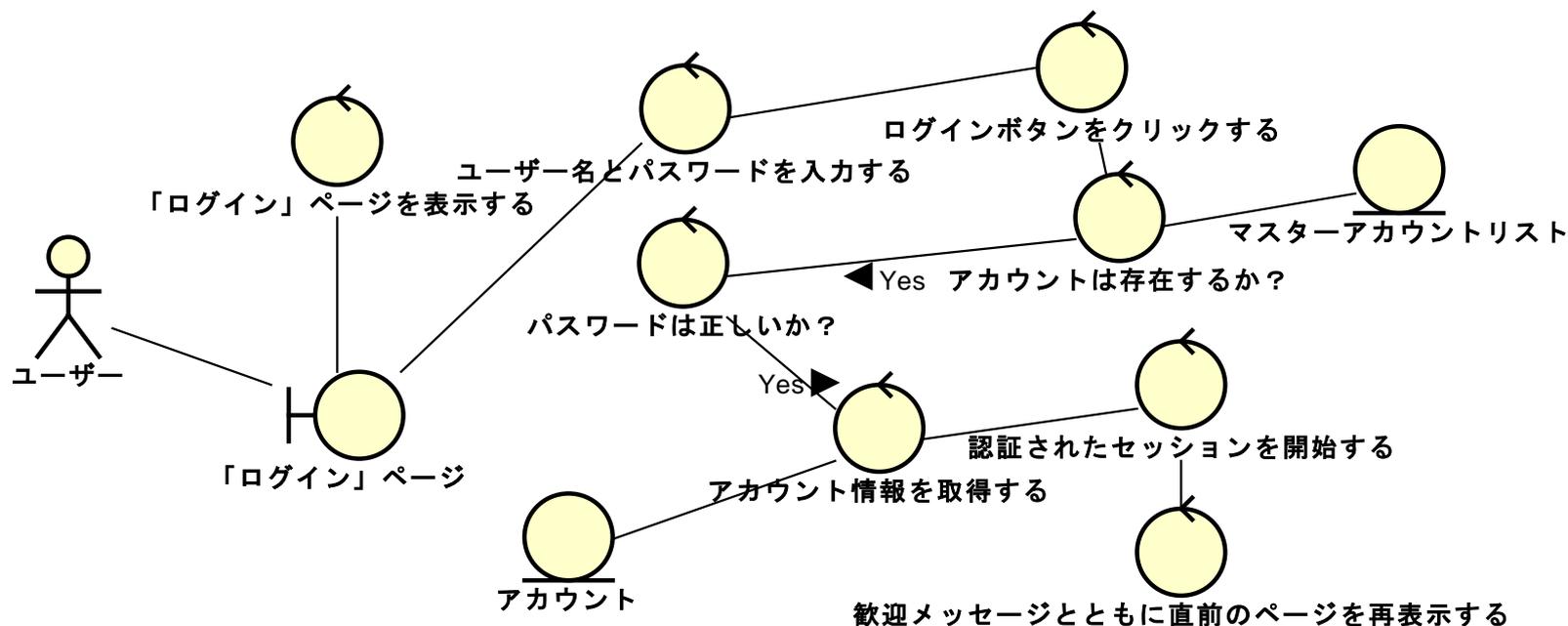
1. ユースケース記述の文言をロバストネス図に直接貼り付けよう.
2. エンティティオブジェクトはドメインモデルから取り出し, 不足していれば追加しよう.
3. ロバストネス図作成中でも必要ならユースケース記述を直そう.
4. 画面単位にバウンダリオブジェクトを作成しよう.
5. **コントローラ**は通常, ソフトウェアの論理的な**機能**であることを思い出そう.
 - コントロールという名前にあまり気をとられないで.

ロバストネス分析でのガイドライン 2/2

1. ロバストネス図中の線の矢印の方向は気にしないで.
 - 本講義ではそもそも方向性を書かない.
 - ロバストネス図の目的はユースケースとドメインモデルの改善であるため.
2. 呼び出し元のユースケースをロバストネス図に書いても良い.
3. ロバストネス図はユースケースに対する予備的な概念設計である.
 - 要求を理解するための、試験的な設計ということ.
4. ロバストネス図のオブジェクト群は詳細設計で姿を変える.
 - 詳細は詳細設計にて.
5. ロバストネス図はユースケースの「オブジェクトの絵」である.

実際の記述例「ログイン」ユースケース

- ユースケース記述 p121ucd.xlsx を teamsからダウンロードしてください.
 - oo05sample.zip にはいっています.
- とりあえず以下, 基本コースのみのロバストネス図



パターン

- B - C:表示する - C:取得する - E
 - データやリストのよくある表示
- B - C:押すやクリック - B
 - ページ遷移
- C:入力する - C:・・・か？ -yes- C: -no- C:
 - 条件分岐みたいなもの

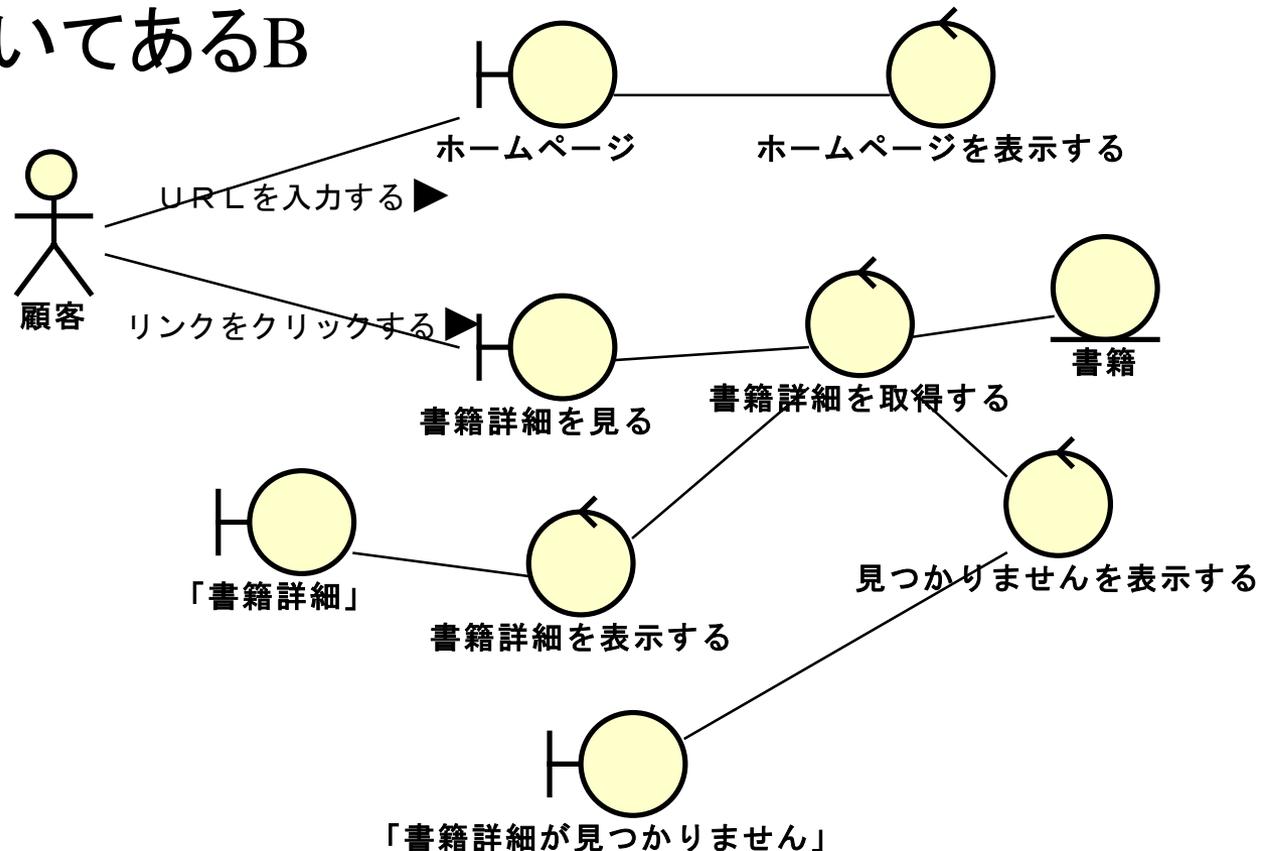
※ B=バウンダリ C=コントローラー E=エンティティ

例題1

- 書籍詳細を表示する
- ファイルは teamsのoo05sample.zipから得てください
- ユースケース記述 p131ucd.xlsx
- ロバストネス図 p131rbst.asta

書籍詳細を表示する V.1

- B: 書籍詳細を表示する
- B: 書籍詳細を見る, B: 書籍詳細
- 動詞で書いてあるB



例題2

- 顧客レビューを書く
- ファイルは oo05sample.zipから得てください
- ユースケース記述 p133ucd.xlsx
- ロバストネス図 p133rbst.asta

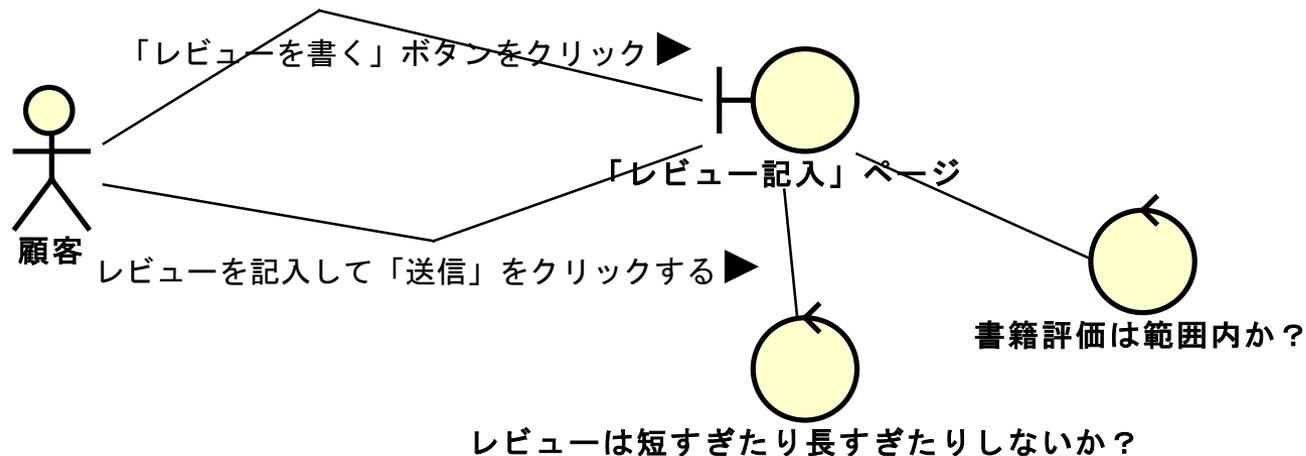
顧客レビューを書く V.1

- ボタン, ラベル, リストボックス等をバウンダリにするのは好ましくない.
 - あまりに詳細すぎる.
- なんとか画面くらいの粒度にしておくべき.



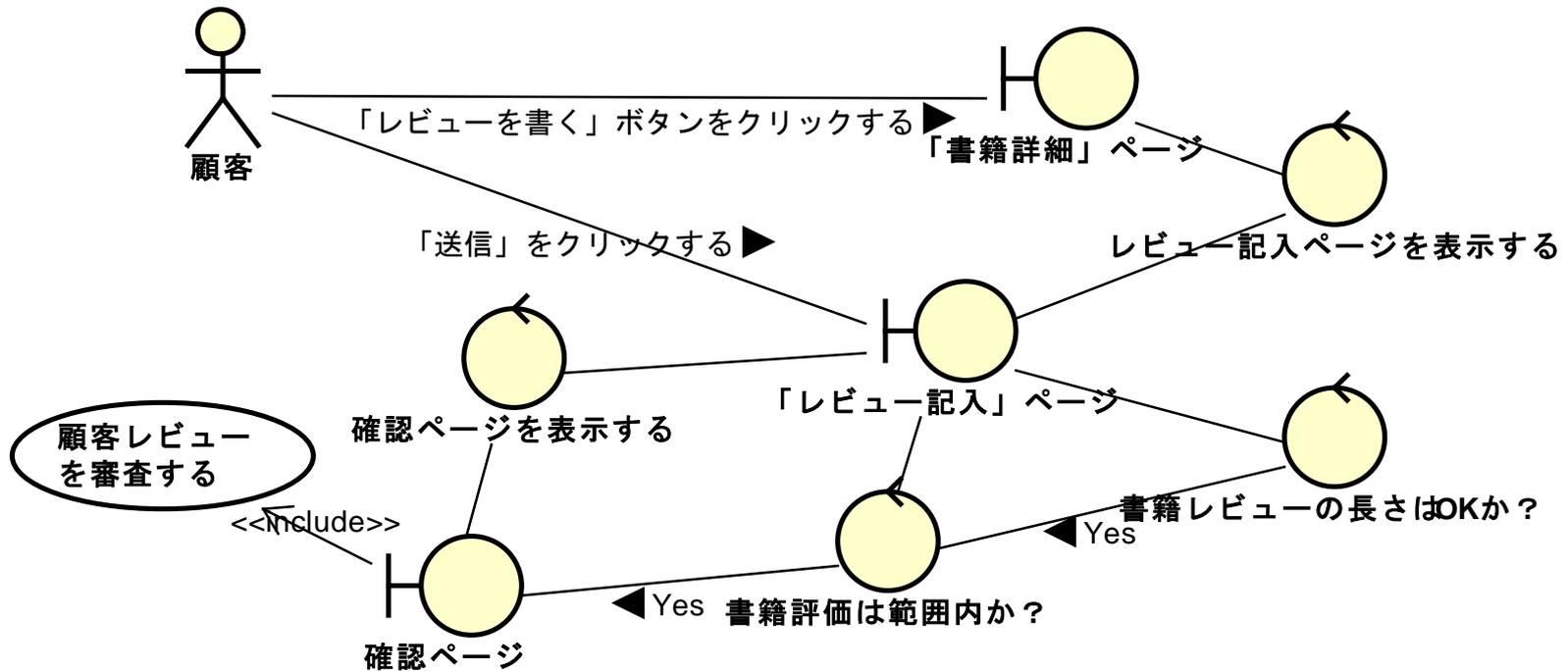
顧客レビューを書く V.2

- レビューと「レビュー記入」ページ間の関連(メッセージ)がおかしい。
 - 「レビューを書く」ボタンは1個前の画面でクリックじゃない？
- レビューは短すぎたり長すぎたりしないか？はちと長い。

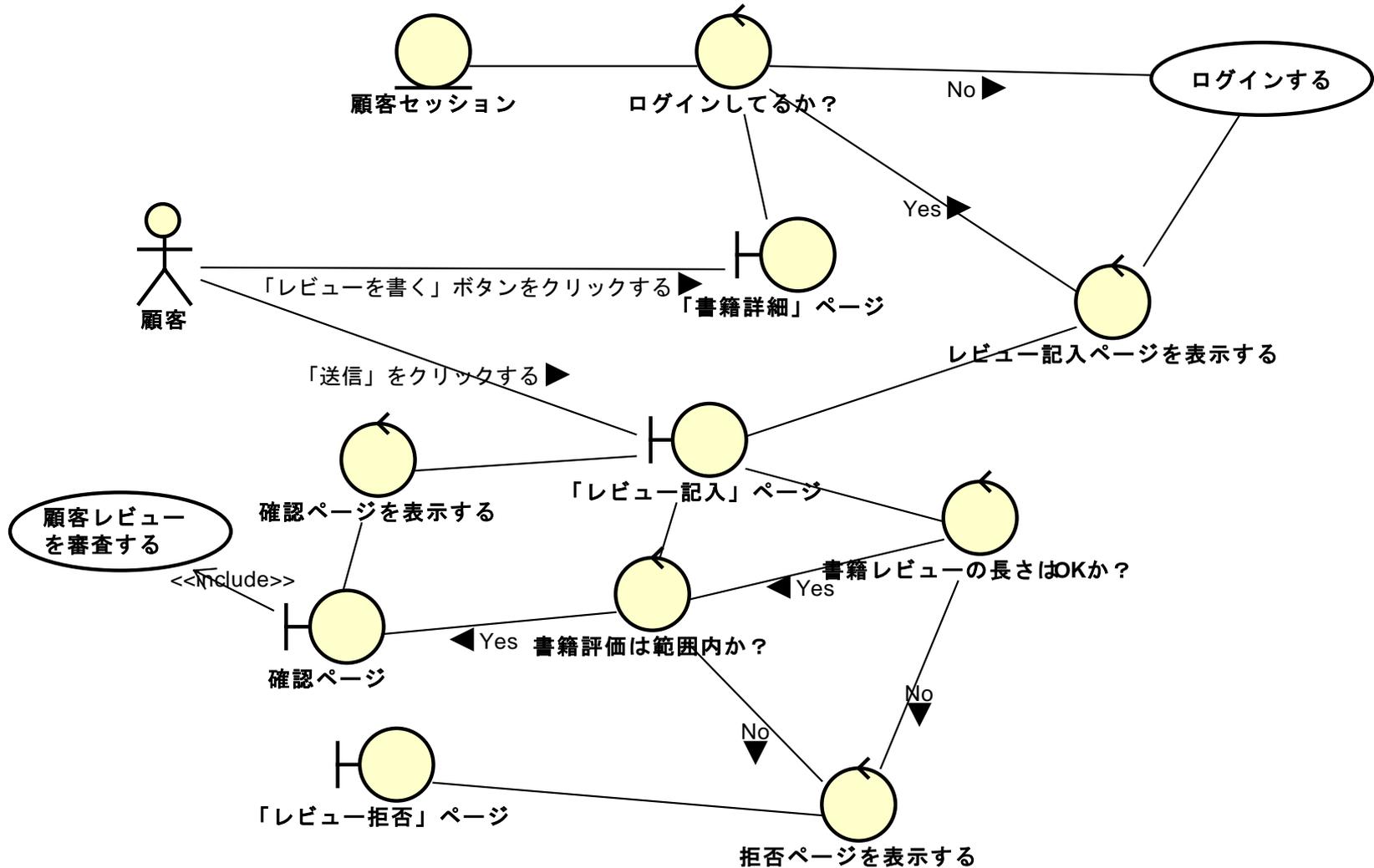


顧客レビュー V.3

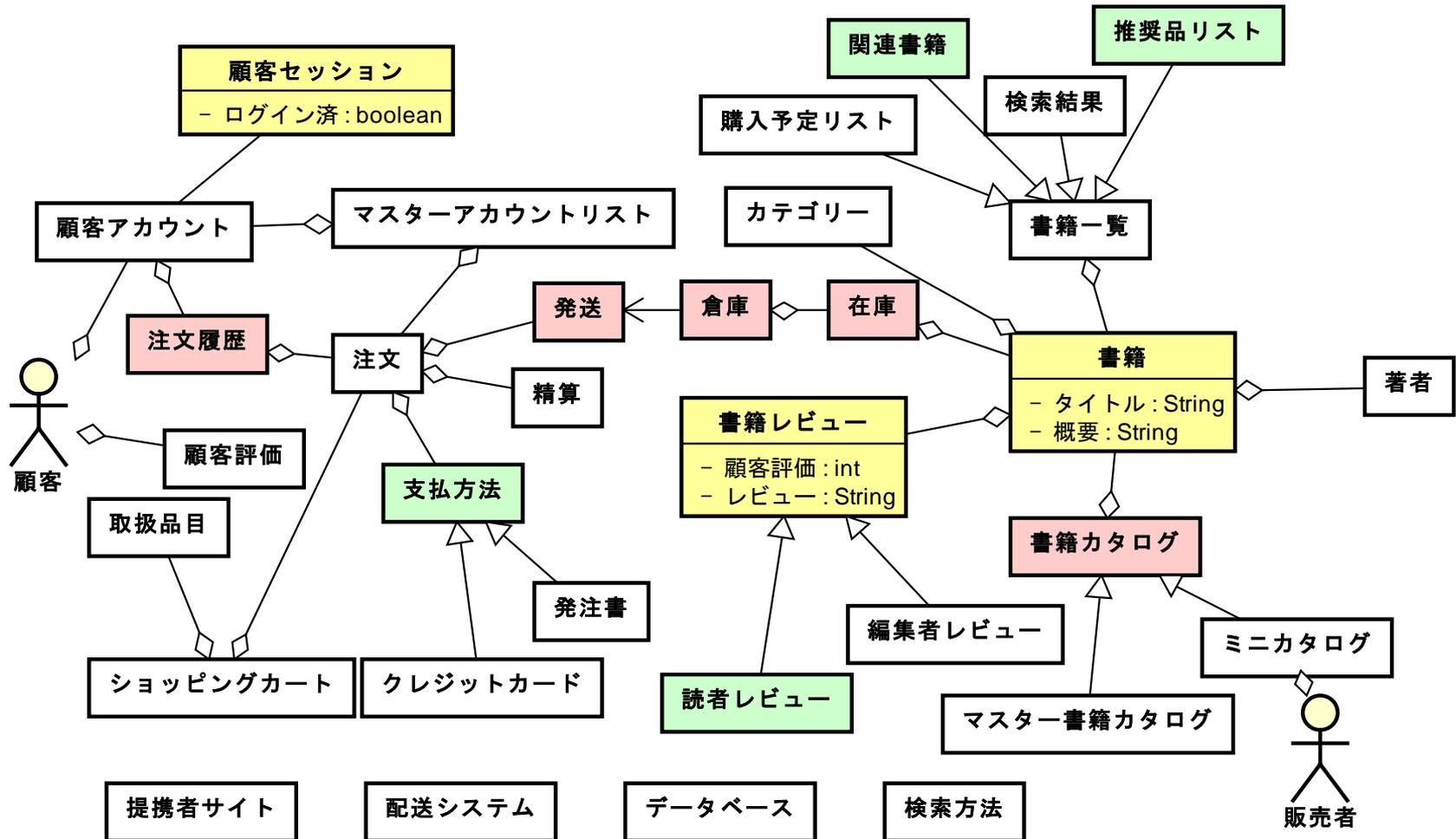
- 例外コースをフォローしていない。



顧客レビュー V.4



ドメインモデルの拡充



本日は以上