

Objektorienteeritud disain

Sarnaneb objektorienteeritud süsteemianalüüsile. Lähtutakse süsteemianalüüsi mudelitest. Arendatakse edasi analüüsi käigus kirjeldatud objektiklasse, nende atribuute, operatsioone ja seoseid. Lisatakse juurde uusi, disainitaseme objekte (tabelid, kasutajaliidesed jne.). Liigutakse tase-tasemelt füüsilise realisatsiooni suunas. Eristatakse disainiprotsessis kahte faasi:

1. Arhitektuurne ehk süsteemidisain, mis annab terviksüsteemi tasemelise lahenduse, selle jaotuse allsüsteemideks, allsüsteemide vahelised liidesed ning arenduskava nende realiseerimiseks.
2. Komponenti- ehk objektidisain, mis annab konkreetse allsüsteemi jaoks detailsed komponendilahendused (andmebaasiskeemid ja operatsioonide algoritmide kirjeldused)

Analüüsi mudelitest soovitud disaini saavutamiseks on kaks erinevat strateegiat:

- Disain viimistlemise teel (design by elaboration)
- Disain teisendamise/ümbertegemise teel (design by transformation)

Disain viimistlemise teel käsitleb disaini kui analüüsi mudeli viimistletumat edasiarendust, kus disaini mudelis säilivad kõik analüüsi mudeli objektid, millele lisatakse juurde disaini taseme objekte, kuni jõutakse konkreetseks realiseerimiseks vajaliku detailsuseni välja. Kasutatakse ühesugust märgisüsteemi analüüsi ja disaini mudelite esitamiseks. Raske on piiri tõmmata analüüsi ja disaini faaside vahel.

Esindajad: OMT (J.Rumbough jt.), Coad/Yourdan, Shlaer/Mellor.

Disain teisendamise teel kasutab teisendusreegleid analüüsi mudelitest disaini saamiseks. Analüüsi ja disaini mudelid on selgelt üksteisest eraldatud ning võivad kasutada erinevaid märgisüsteeme. Põhirõhk asetatakse detailsele analüüsile, mille tulemustest genereeritakse disainilahendus praktiliselt automaatselt vastavate teisendusreeglite abil. Tuntuim esindaja kannab nimetust Rekursiivne Disain (autorid Shlaer ja Mellor).