

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЯЗЫКА UML ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И РАЗРАБОТКА РЕДАКТОРА "UML ARTIST"

канд. техн. наук, доц. Ю.В. Кочержинская, студ. В.Г. Майныч, ФГБОУ ВПО "Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова", г. Магнитогорск

Современное постиндустриальное общество стремится к созданию все более сложных информационных систем, основанных на разветвлённой структуре с большим количеством подсистем.

В связи с этим представляется особенно актуальным предварительное проектирование программного обеспечения (ПО) с целью учета потребности в разного рода ресурсах, распределения рабочего времени разработчика, анализа и оценки рисков. Представляется обоснованным использование в этих целях стандартизованного языка, что позволит достичь общей системы координат вне зависимости от взглядов членов команды разработчиков.

Опираясь на историю развития UML, можно сделать однозначный вывод об уровне его универсальности и профессионализма, как средства соединившего воедино три уже зарекомендовавших себя метода: "Object-Oriented Software Engineering" А. Якобсона, "Object-Modeling Technique" Д. Рамбо и "Object-Oriented Analysis and Design" Г. Буча.

Анализ разновидностей UML-диаграмм убедительно свидетельствует в пользу масштабности использования языка и однозначном преимуществе выбора UML как метода визуального моделирования информационных систем. На основании обзора существующих UML-редакторов сделаны выводы о доступности ПО, позволяющего создавать UML-диаграммы электронного вида.

Изучение мнений разработчиков ПО о достоинствах и недостатках используемых ими редакторов и соотношении "цена – спектр предоставляемых возможностей инструментария", убедительно свидетельствуют об открытости рынка такого рода программных продуктов.

Основываясь на вышесказанном, принято решение о создании нового визуального редактора "UML Artist", разработана архитектура будущего продукта, спроектирован интерфейс пользователя, соответствующий современным требованиям наглядности, гибкости, интерактивности. Ведётся разработка кодогенерации на основе графического представления.