

開発プロセス

2007年4月29日

概要

この文書では、プロジェクト固有の開発プロセスの出発点となる情報を提供する。

1 方針

この文書では、「ソフトウェア開発プロセス」を構成するプリミティブなフェーズはどのプロセスでも不変である（異なるのはフェーズの実行順序、実行方法、プロセス内での実行回数）という仮定の元、フェーズの一覧とその定義を行う。

用意されているフェーズは全て使う必要は無く、また複数のフェーズをまとめて一つの新たなフェーズとしても良いこととする。

2 フェーズの構成

フェーズの定義は基本的に次の構成をとることとするが、多少の変更は認めることとする。

目的 フェーズが目的とすること

3 フェーズの定義

3.1 要件定義

(stub)

3.2 基本設計

(stub)

3.3 方式設計

(stub)

3.4 詳細設計

詳細設計フェーズでは、基本設計で定義された動作を、方式設計で定義された技術的方针を用いて実装するための設計を行う。

3.5 プログラム設計

プログラム設計フェーズでは、もっとも細かな単位で設計を行う。

3.5.1 C#

public または protected なメンバを設計単位とする。internal あるいは private なメンバについては、設計単位としない。

3.5.2 Visual Basic

Public または Protected なメンバを、設計単位とする。Friend あるいは Private なメンバについては、設計単位としない。

3.6 実装

実装フェーズでは、動作するソフトウェアを実装することを目的とする。

設計されているフェーズでの設計単位を下回る部分については自由に作成してよいが、設計単位に相当する部分については設計への反映が必要である。例えば C# で詳細設計まで行われている状態であれば、あらたな public クラスを実装すると気には設計書への反映が必要であるが、新たな internal あるいは private メンバの作成は反映の必要は無い。

3.7 単体テスト

単体テストフェーズでは、実装フェーズで作成したソフトウェアがプログラム設計通りに作成されているかどうかを確認する。

単体テストの単位は、プログラム設計の単位と同じである。

3.8 結合テスト

(stub)

3.9 システムテスト

(stub)

3.10 受け入れテスト

(stub)

4 開発プロセス

4.1 ウォーターフォール型

(stub)

4.2 eXtreme Programming

(stub)