

Общая специфика процесса разработки программного обеспечения

От предметной области к ПО

Разработка больших программ – многоступенчатый процесс, в ходе которого осуществляются как ручные трансформации неформальных моделей решаемой задачи в формализованные представления, так и их последующая автоматическая трансляция с использованием различных систем программирования.

Предметная область

Архитектура ВС

Инструменты для разработки ПО



Примеры прикладных задач и их моделей

Разработка трансляторов

- Ориентация разрабатываемого языка программирования на предметную область;
- Анализ свойств разрабатываемого языка;
- Построение **семантической модели** языка в соответствии с предъявляемыми требованиями;
- Выбор схемы (модели) трансляции и исполнения, переходу к более формализованным моделями описания синтаксиса и семантики и т. д.

**То есть, не только знание
теории построения трансляторов**

Разработка системы управления технологическим процессом

- Анализ производственного процесса;
- Особенности существующих схем управления производством;
- Формирование схемы (модели) управления;
- Выбор датчиков, системы управления, инструментальных средств;
- и т.д.

Анатомия умного дома



Массив суперкомпьютеров Крэй Х1. Неспехный вариант решения для системы искусственного интеллекта дома

Внутренности микрофонного массива

Типичная камера внутреннего наблюдения

Умному дому – умного целого пса!

Медиасервер в компактном исполнении

Полноформатный медиасервер

Этот холодильник может развлечь вас легкой беседой, когда внутри ничего нет

SHUTDOWN PLANT **START PLANT**

Plant Status: ONLINE
Total Flow **1047.6** Gallons
Reset

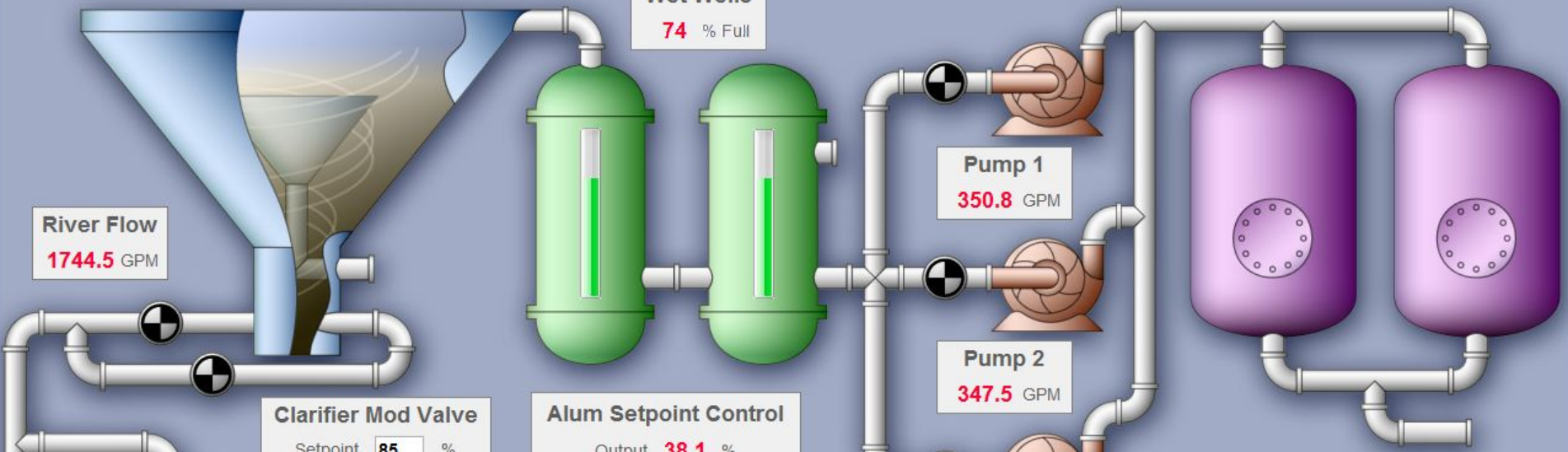
Clarifier
Influent Turbidity **89.8** NTU
Effluent Turbidity **37.1** NTU
Influent PH **5.5**

Filter Pumps
ON **1200** GPM
START
STOP

Backwash
START **STOP**
Alternate
Setpoints
15.0 PSI **10.0** Min

Wet Wells
74 % Full

River Flow
1744.5 GPM



Clarifier Mod Valve
Setpoint **85** %

Alum Setpoint Control
Output **38.1** %
Manual
Manual Setpoint **80** %

Pump 1
350.8 GPM

Pump 2
347.5 GPM

Pump 3
361.1 GPM

Pressure
10 PSI

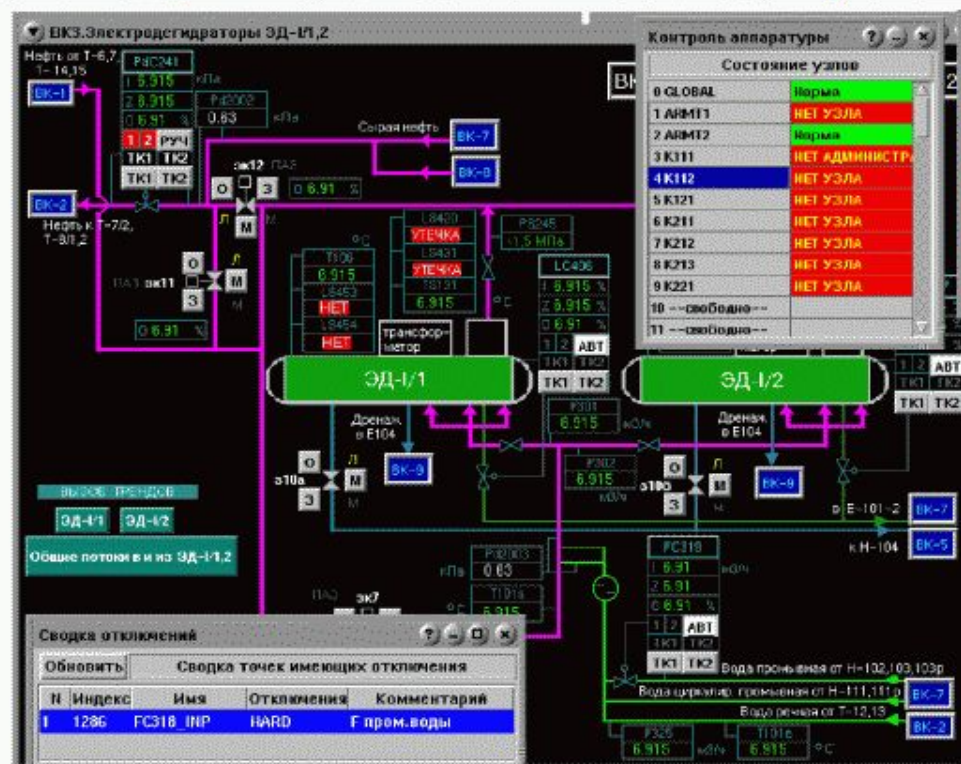
River Pumps
START
STOP
Pump 1
1022.8 GPM
Pump 2
1029.5 GPM

Blowdown
Auto **OFF** **Manual**
START **START**
00:00 **STOP**

Filter Plant Flow Control
GPM Control ON
Set % Open **Set GPM**
10.0 % Open **150** GPM

Filter Plant
Effluent Turbidity **23** NTU
Filter Plant Flow **105.94** GPM
Mill Pressure **10** PSI
Mill PH **5.6**

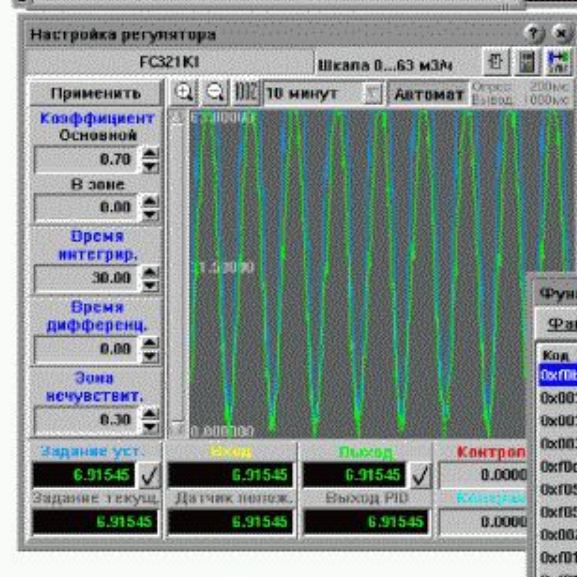
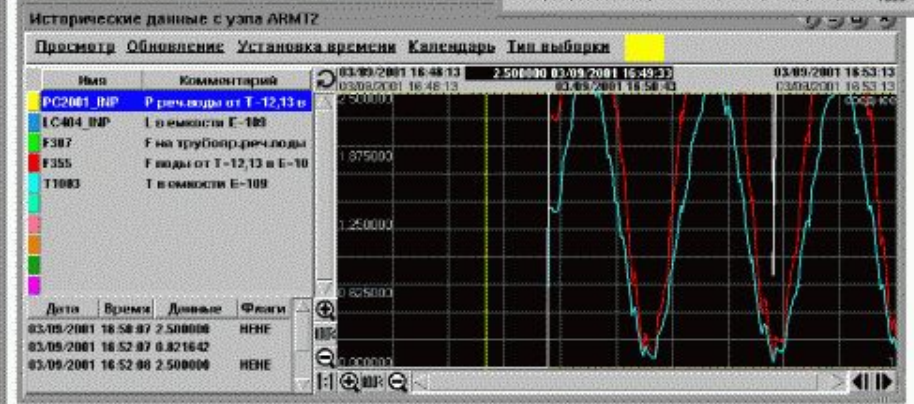
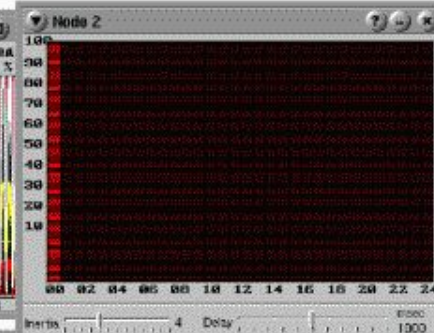
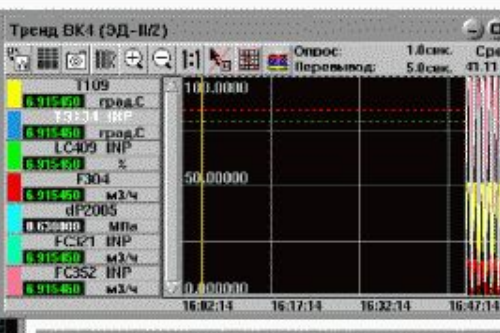
ALTERNATE



Контроль аппаратуры

Состояние узлов

0 GLOBAL	Норма
1 ARM11	НЕТ УЗЛА
2 ARM12	Норма
3 K11	НЕТ АДМИНИСТР.
4 K112	НЕТ УЗЛА
5 K121	НЕТ УЗЛА
6 K211	НЕТ УЗЛА
7 K212	НЕТ УЗЛА
8 K213	НЕТ УЗЛА
9 K221	НЕТ УЗЛА
10	--свободно--
11	--свободно--



Описание объекта

Узел(0) 'GLOBAL' Класс(1) 'ANALOG'

Норма: 6.91545 [0..100]%

Наименование: LC406_INP

Имя объекта: LC406_INP

Комментарий: L резалева фаз в ЭД-И/1

Тип данных: ВЕЩЕСТВЕННЫЙ

Накопители

Файл Редактирование

2001 Сентябрь

Стандартные интервалы: За выбранный день

Дополнительные интервалы: с 2002 по 2007 год

Список накопителей

N	Индекс	Имя	Ед.изм	Вкл
1	001	FC317K1_INP	[0..63]м3/ч	вкл Вхор
2	097	FC318K1_INP	[0..63]м3/ч	вкл Вхор
3	456	TS136K1_INP	[0..100]град.С	вкл Вхор
4	484	PS188K1_INP	[0..0.63]КПа	вкл Вхор
5	2204	PS2027K3_INP	[0..0.4]МПа	вкл Вхор

Данные за выбранный интервал

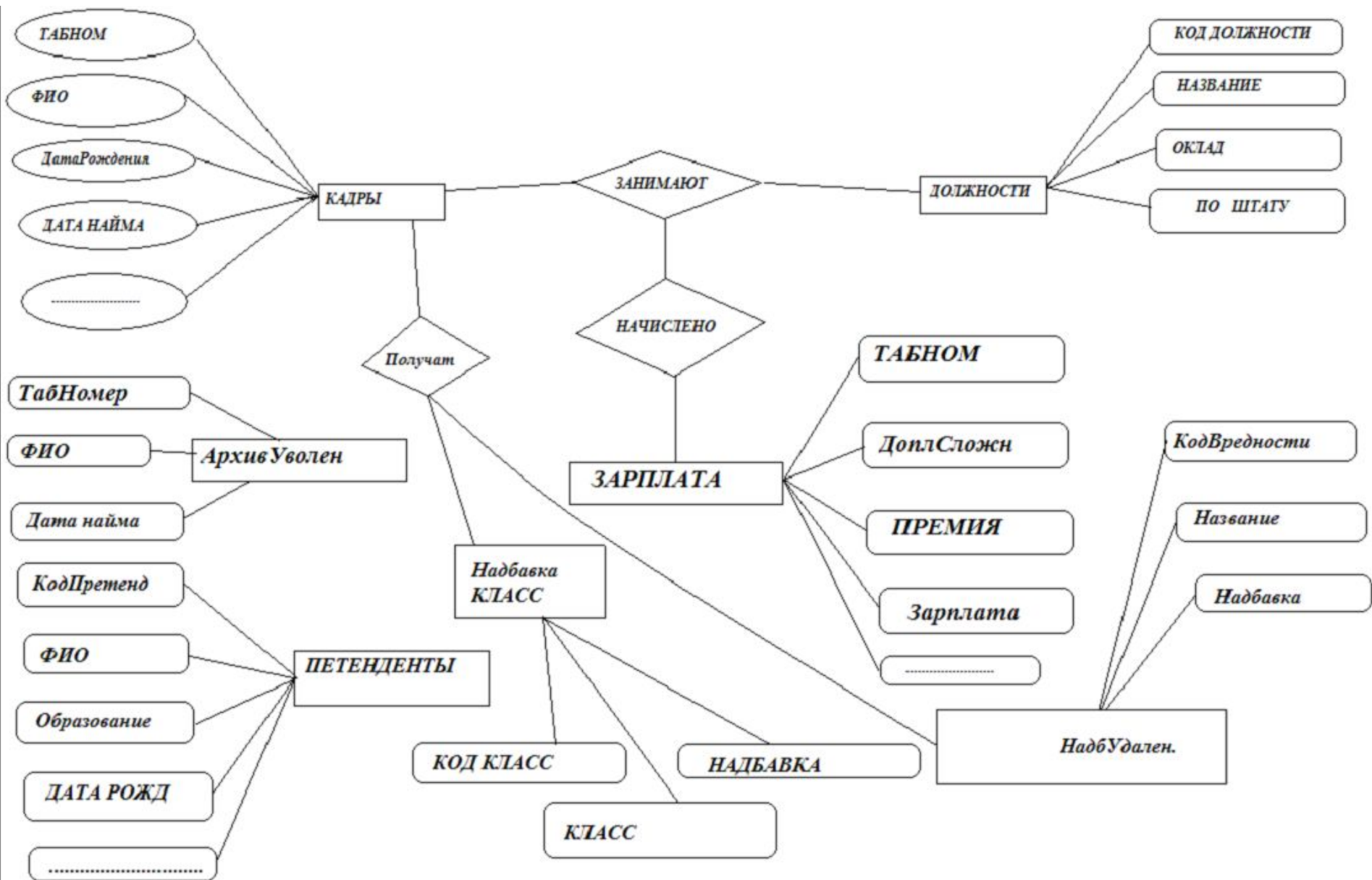
Суточные данные за 03 Сентябрь 2001 г.

N	Сумма	Среднее	Мин	Макс	Время
08	нет	данных			000 00:00
09	нет	данных			000 00:00
10	нет	данных			000 00:00
11	нет	данных			000 00:00
12	нет	данных			000 00:00
13	нет	данных			000 00:00
14	нет	данных			000 00:00
15	нет	данных			000 00:00
16	3.05182	20.3454	0	63	000 00:09
17	нет	данных			000 00:00
18	нет	данных			000 00:00
19	нет	данных			000 00:00
20	нет	данных			000 00:00
21	нет	данных			000 00:00
22	нет	данных			000 00:00

Разработка информационных систем

- Анализ предметной области;
Построение модели предметной области;
- Формирование моделей данных, работ, процессов, потоков;
- и так далее.





Влияние особенностей архитектур вычислительных систем («железо», ОС, ЯП)

- время выполнения программы
- особенности программирования
- особенности оборудования

...



The new





Linux vs. Windows



© Daniel Bozet
iMotion Luxembourg

JK



Наряду с проблемами увязки моделей предметной области и архитектуры, встают проблемы, определяемые **спецификой инструментов, используемых для создания программ.**

Выделилось технологическое направление, напрямую не связанное с предметной областью.

В его рамках формулируются требования:

- к средствам кодирования, обеспечивающим написание программ,
- к средствам проектирования, определяющим переход от моделей предметной области к программам.

В рамках технологии программирования проводятся исследования методов разработки, обеспечивающих создание продуктов, соответствующих заданным **критериям качества**.

Ряд критериев вытекает из особенностей построения моделей предметной области. Другие обуславливаются сугубо внутренними причинами.

Вместе они характеризуют комплекс проблем, преодолеть который пытаются разработчики программного обеспечения.

Критерии качества программного обеспечения

Корректность (правильность). Обеспечивает правильную обработку на правильных данных.

Устойчивость. "Элегантное" завершение обработки ошибок.

Расширяемость. Может легко адаптироваться к изменяющимся требованиям.

Множественность использования. Может использоваться и в других системах, а не только в той, для которой было создано.

Совместимость. Может легко использоваться с другим программным обеспечением.

Критерии качества программного обеспечения

Эффективность. Эффективное использование времени, компьютерной памяти, дискового пространства и т.д.

Переносимость (мобильность). Можно легко перенести на другие аппаратные и программные средства.

Верификация. Простота проверки, легкость разработки тестов при обнаружении ошибок, легкость обнаружения мест, где программа потерпела неудачу, и т.д.

Критерии качества программного обеспечения

Поддержка целостности. Защищает себя от неправильного обращения и неправильного употребления.

Легкость использования. Для пользователя и для будущих программистов

Невозможно сопоставить важность указанных характеристик, так как все они должны учитываться при разработке программного обеспечения.

Расстановка приоритетов осуществляется в зависимости от целей процесса разработки ПО

Цели и задачи процесса разработки

Разработка ПО - многоэтапный процесс, зависящий от многих факторов, например:

- **видов решаемых, задач, определяющих содержание создаваемых программ;**
- **методологий, задающих особенности организационного и технического проведения основных этапов разработки ПО;**
- **методов и парадигм программирования, обуславливающих стили кодирования и архитектуры виртуальных машин;**
- **аппаратных и системных программных средств, предоставляющие логические и физические ресурсы для использования ПО.**

Цель процесса разработки – создание программы, обеспечивающей решение поставленной задачи некоторым исполнителем.

Решаемая задача описывается совокупностью формальных и эмпирических (неформальных) **моделей**, определяющих как протекающие **процессы**, так и используемые при этом **данные**.

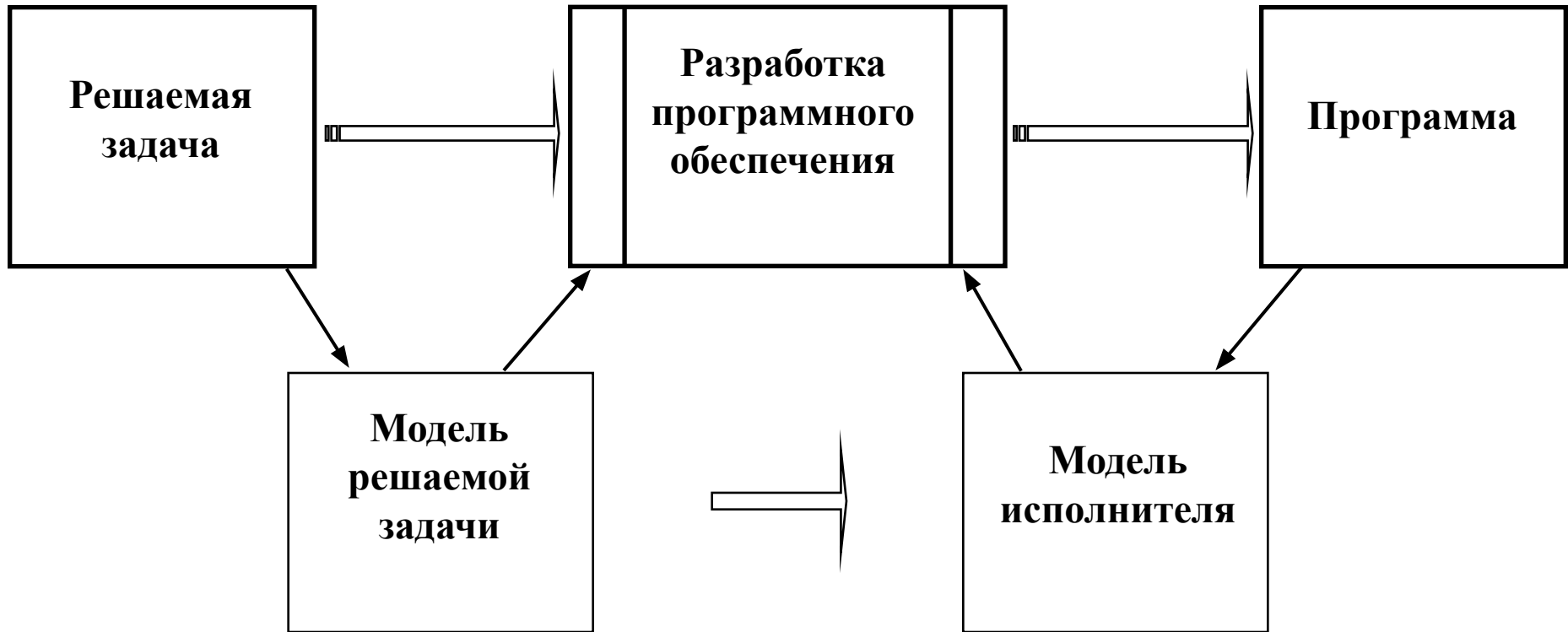
Модель задачи – совокупность специализированных моделей, описывающих различные аспекты решаемой задачи, отражаемые в разрабатываемой программе.

Специализированная модель – модель, предназначенная для описания определенных параметров рассматриваемого явления. Используется для акцентирования внимания на частных характеристиках.

Разрабатываемая программа должна обеспечивать выполнение функций, необходимых для решения задачи, в соответствующем **исполнителе** (вычислительной системе), специфика которого отражается в его **модели**.

Модель исполнителя – совокупность специализированных моделей, описывающих организацию и поведение вычислительной системы, осуществляющей выполнение программы.

Создаваемая программа является отображением модели решаемой задачи на модель исполнителя



Процесс разработки программного обеспечения как отображение модели задачи на модель исполнителя

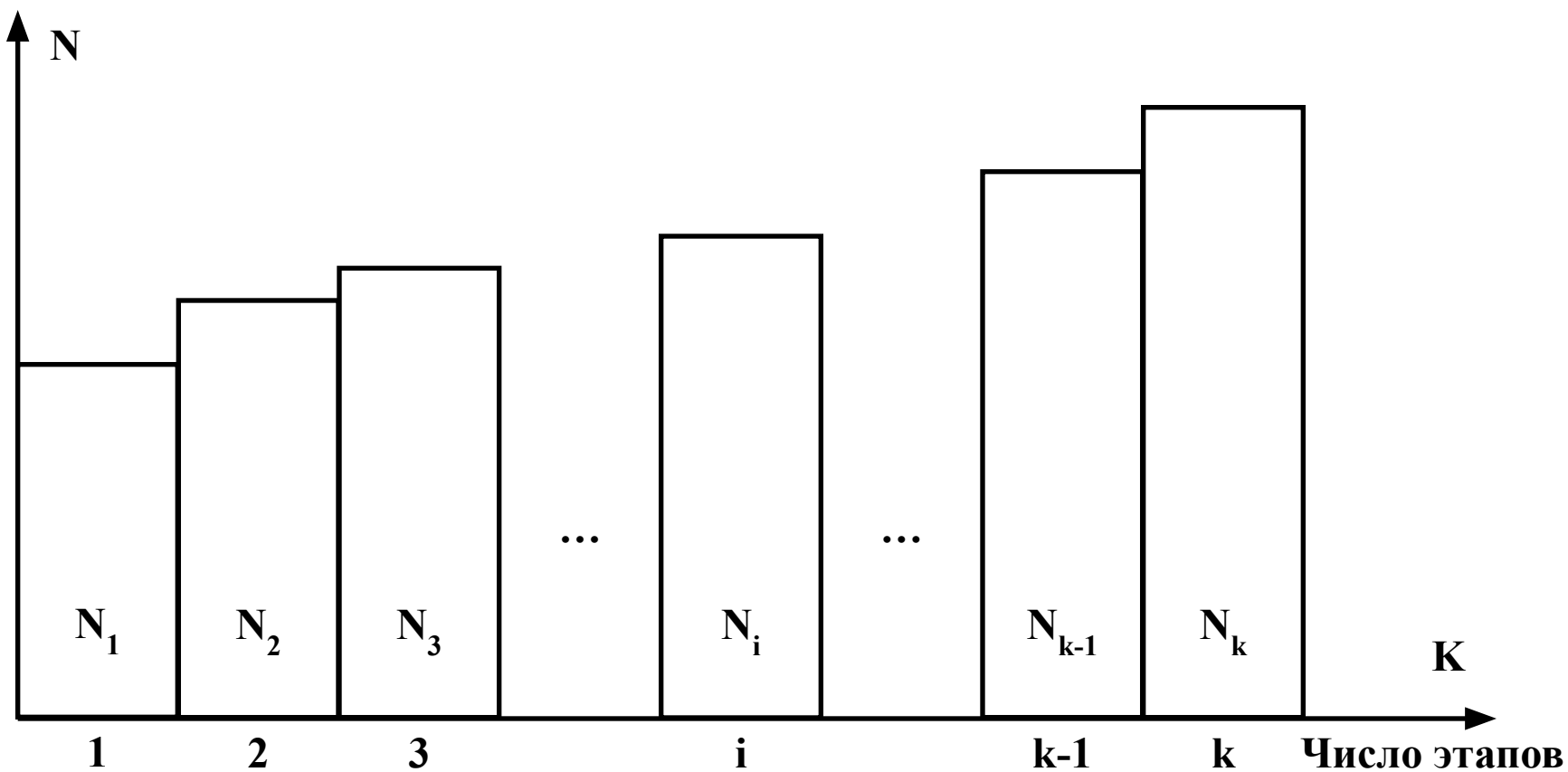
Трудоёмкость программирования, с одной стороны, определяется **количеством специализированных моделей**, описывающих задачу, их размером, семантическим **отличием от специализированных моделей исполнителя**.

С другой стороны она зависит от **характеристик исполнителя**, задающего требования к уровню абстракции разрабатываемой программы и ее приближенностью к архитектуре реального вычислителя.



Влияние сложности задачи на процесс преобразования исходных моделей на модели исполнителя

Число моделей



Тенденция к нарастанию числа моделей с каждым последующим этапом

Необходимость в преобразованиях обуславливается наличием **семантического разрыва** между моделями задач и исполнителей. Он проявляется в том, что **объекты и операции, которыми разработчик манипулирует при описании задачи, не совпадают с объектами и операциями, используемыми при построении программы.**

Преодоление семантического разрыва осуществляется использованием **методических и технических приемов**, повышающих, к тому же, эффективность процесса разработки ПО.

Методические приемы

Методические приемы ориентированы на формализацию представления моделей и методов перехода между ними.

Они позволяют ускорить процесс разработки следующими способами:

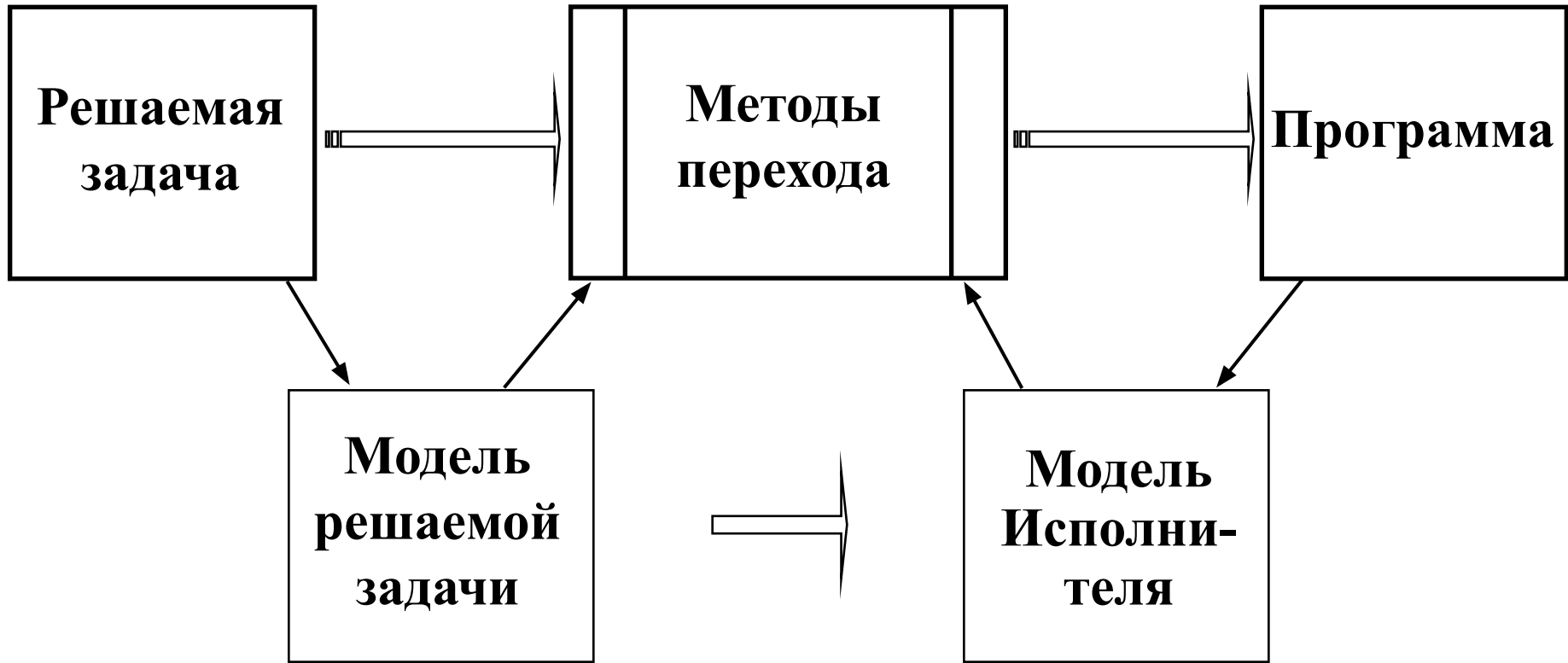
- **формализацией предметных областей;**
- **созданием методик разработки программного обеспечения.**

Формализация предметной области

Формализация предметной области

заключается в построении ее модели и разработке методов преобразования в модель исполнителя.

Модель предметной области объединяет совокупность специализированных моделей предназначенных для описания определенного класса решаемых задач, что обеспечивают унификацию решения сверху. Дальнейший переход к модели исполнителя обычно осуществляется по выработанным методам или алгоритмам



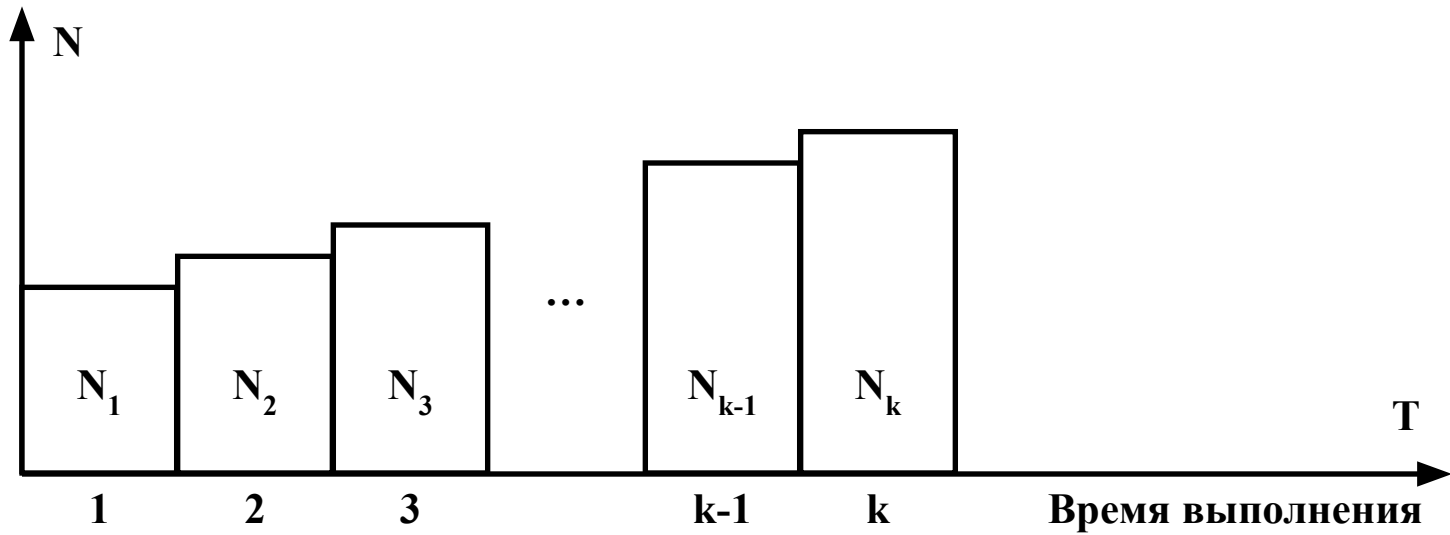
общий механизм перехода с использованием разработанных методов

Подобный подход широко используется при разработке программ в разных предметных областях, например:

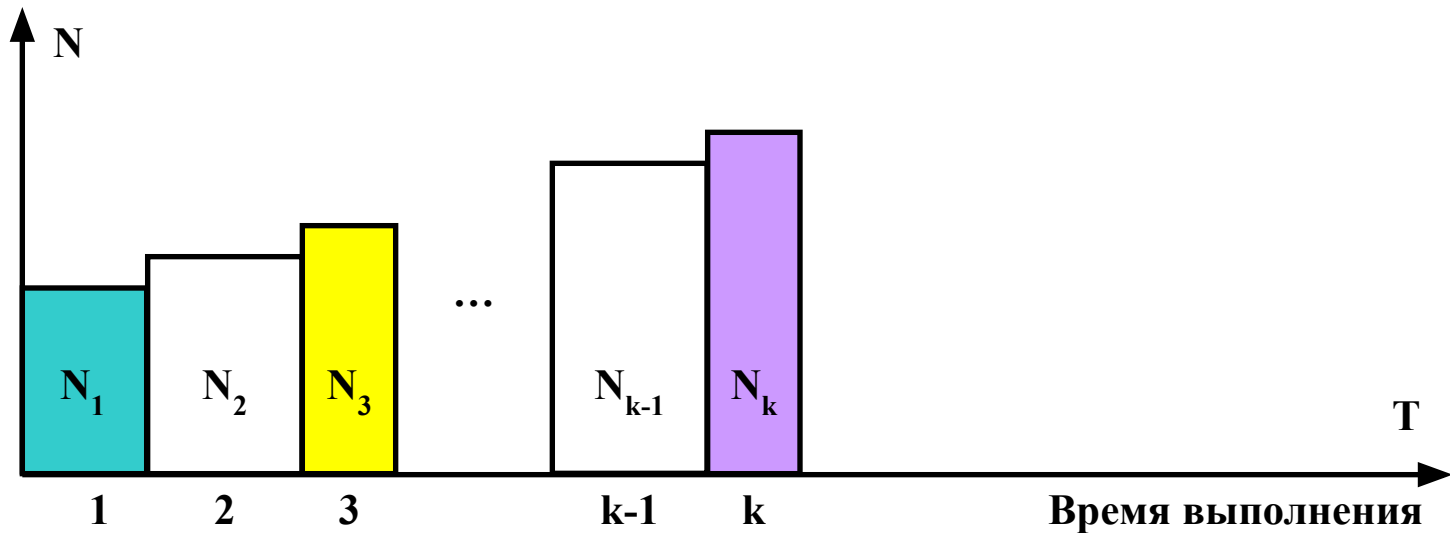
1. Построение синтаксических и лексических анализаторов. Модель предметной области описывается с использованием формальных грамматик, эквивалентность между различными грамматиками и автоматами позволяет перейти к распознавателям путем использования наработанных методов их программной реализации.

2. Разработка программных систем на основе теории автоматов. Последующая программная реализация автоматов является хорошо отработанным формальным приемом с применением различных технологий.

Число моделей



Число моделей



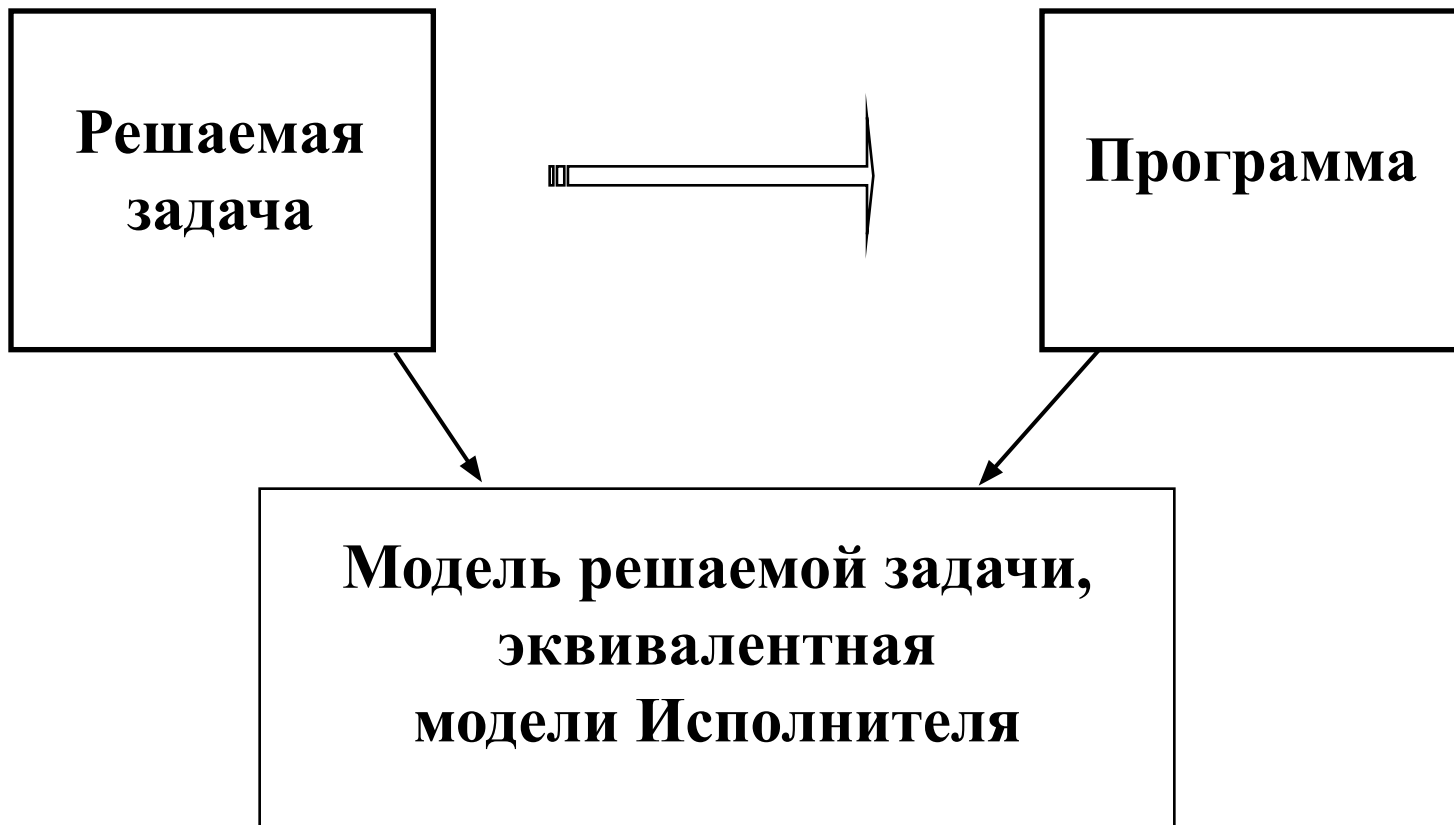
Сокращение длительности проекта при формализации предметных областей

Разработка алгоритмов преобразования одних моделей в другие позволяет автоматизировать процесс и обеспечить представление исходной задачи в виде формализованных данных или программы на **специализированном (проблемно-ориентированном) языке программирования.**

Фактически это означает слияние моделей задачи и исполнителя.

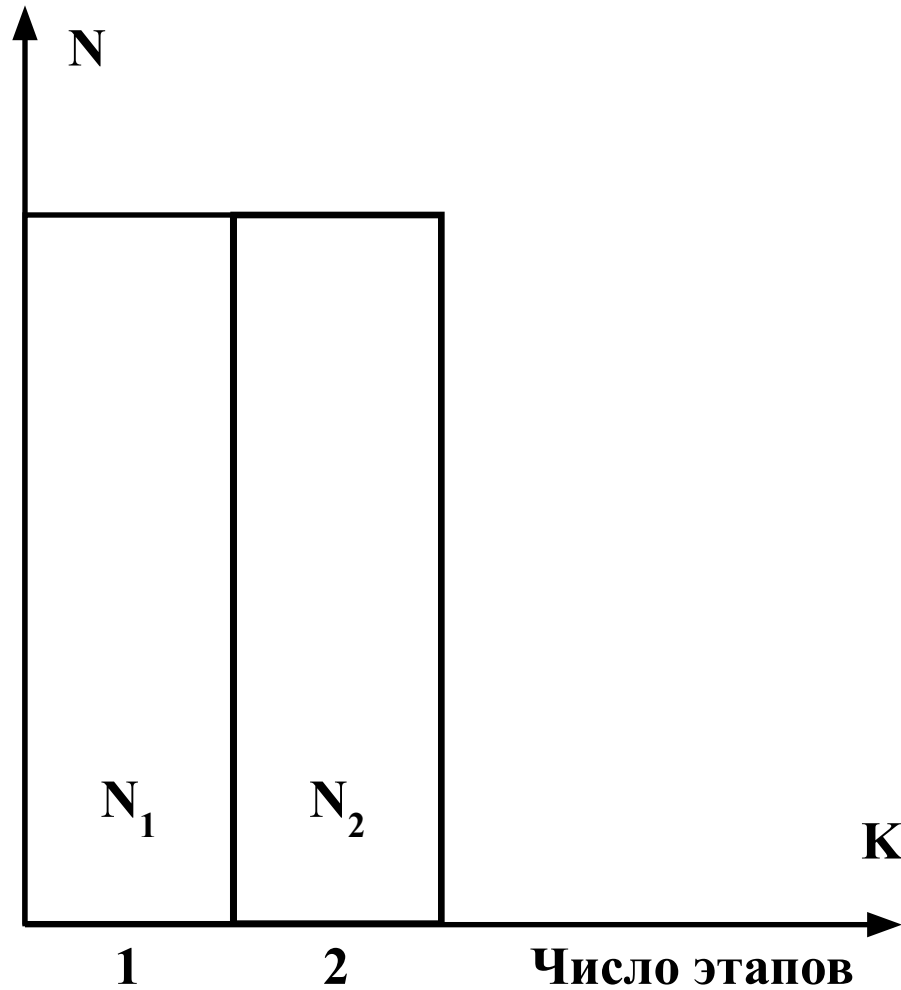
Примеры:

- многие языки имитационного моделирования;
- языки, для управления оборудованием.
- системы генерации лексических и синтаксических анализаторов языков программирования по описанию синтаксиса на соответствующих метаязыках



слияние моделей при замене методов перехода системой программирования

Число моделей



**Использование специализированных языков
(идеальный вариант)**

Достоинства подхода:

1. более высокая скорость разработки (к программированию можно приступать во время анализа задачи);
2. программирование в терминах предметной области, что еще больше повышает эффективность процесса разработки (программирование без программирования).

Недостатки:

1. отсутствие гибкости (предметная ориентация моделей не позволяет непосредственно использовать накопленные методы и инструменты в других областях);
2. ориентация на достаточно узкую категорию задач (относительно простых);
3. необходимость разработки и использования специализированных инструментальных средств.

Резюме:

Эффективно при решении достаточно простых задач узкого класса. Увеличение размерности резко повышает количество применяемых специализированных моделей, пригодных для использования в разнообразных предметных областях. Это ведет к увеличению сложности методов формализации и уменьшению эффективности комплексного использования специализированных моделей.

В подобных случаях целесообразнее переходить к универсальным методам разработки ПО.

Близкий пример: вычислить 100!

1. Алгоритм
2. Язык программирования
3. Программа

Алгоритм 1:

$n!$ = если $i=1$ то 1
иначе $n*(n-1)!$

Алгоритм 2:

$n!$ = $\prod_{i=1}^n i$

(между алгоритмами нет особой разницы)

Язык программирования: C++

Программа:

```
#include <iostream>
using namespace std;

typedef unsigned short us;
typedef unsigned long ul;

// Получение частного и остатка от деления
// вектора коротких целых на 10
int div_mod_10(us v[], int len, int &mod_rez) {
    ul acc;
    int i_v = len - 1;
    mod_rez = 0;

    while(i_v >= 0) {
        acc = (mod_rez << 16) + v[i_v];
        v[i_v] = acc / 10;
        mod_rez = acc % 10;
        --i_v;
    }
    if(v[len-1] == 0) --len;
    return len;
}
```

```
// Вывод в десятичном виде содержимого вектора  
коротких целых чисел
```

```
void vector_out(us v[], int len) {  
    int xmod;  
    int new_len;  
    if(len > 0) {  
        new_len = div_mod_10(v, len, xmod);  
        vector_out(v, new_len);  
        cout << xmod;  
    }  
}
```

```
// Умножение вектора коротких чисел на целое  
положительное число.
```

```
int mult(us v[], int len, ul y) {  
    ul acc, per = 0;  
    for(int i = 0; i < len; i++) {  
        acc = (ul)v[i] * (ul)y + per;  
        v[i] = acc;  
        per = acc >> 16;  
    }  
    if(per) v[len++] = per;  
    return len;  
}
```

```
// Функция вычисления факториала
// заданной величины
int fact(us v[], int max_len, ul y) {
    v[0] = 1;
    int len = 1;
    for(ul i = 2; i <= y; i++) {
        len = mult(v, len, i);
        if(len >= max_len) {
            cout << "Vector overflow!!!
            << endl;
            exit (1);
        }
    }
    return len;
}
```

```
us result[200];
```

```
int main() {  
    int len = fact(result, 200, 100);
```

```
    cout << endl << "result =  ";
```

```
    vector_out(result, len);
```

```
    cout << endl;
```

```
    cout << endl;
```

```
    // Контрольный тест с использованием
```

```
    // арифметики с плавающей точкой
```

```
    long double f = 1;
```

```
    for(int n=2; n<=100; n++)
```

```
        f *= n;
```

```
    cout << "f = " << f << endl;
```

```
}
```

result =

**933262154439441526816992388562667004
907159682643816214685929638952175999
932299156089414639761565182862536979
208272237582511852109168640000000000
0000000000000000**

f = 9.33262e+157

Язык программирования: Lisp

Программа 1:

```
(defun factorial (n)
  (if (= n 0)
      1
      (* n (factorial (- n 1)))))
```

Программа 2:

```
(defun fact-iter (result counter)
  (if (= counter 0)
      result
      (fact-iter (* counter result)
                  (- counter 1))))
(defun factorial (n)
  (fact-iter 1 n)
)
```

Результат:

```
> (factorial 100)
9332621544394415268169923885626670
0490715968264381621468592963895217
5999932299156089414639761565182862
5369792082722375825118521091686400
00000000000000000000000000000000
```

```
> (factorial 200)
7886578673647905035523632139321850
6229513597768717326329474253324435
9449963403342920304284011984623904
1772121389196388302576427902426371
0506192662495282993111346285727076
3317237396988943922445621451664240
2540332918641312274282948532775242
4240757390324032125740557956866022
6031904170324062351700858796178922
22278962370389737472000000000000
00000000000000000000000000000000
0
```


Язык программирования: Python

```
#!/usr/bin/env python
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
def factorial(n):
    if n < 2:
        return 1
    f = 1
    while n >= 2:
        f *= n
        n -= 1
    return f
```

```
print (factorial(100))
print (2**100)
print (factorial(200))
print (2**200)
```


The GNU Multiple Precision Arithmetic Library

<http://gmplib.org/>

GMP is a free library for arbitrary precision arithmetic, operating on signed integers, rational numbers, and floating point numbers. There is no practical limit to the precision except the ones implied by the available memory in the machine GMP runs on. GMP has a rich set of functions, and the functions have a regular interface.

The main target applications for GMP are cryptography applications and research, Internet security applications, algebra systems, computational algebra research, etc.

GMP is carefully designed to be as fast as possible, both for small operands and for huge operands. The speed is achieved by using fullwords as the basic arithmetic type, by using fast algorithms, with highly optimised assembly code for the most common inner loops for a lot of CPUs, and by a general emphasis on speed.

Язык программирования: C

```
#include <gmp.h>
int main(int argc, char* argv[]) {
    mpz_t result;
    unsigned long int x;
    if(argc !=2)
        x = 100;
    else
        x = atoi(argv[1]);
    mpz_init_set_ui(result, 1UL);

    unsigned long int i;
    for(i = 2; i <= x; i++) {
        mpz_mul_ui(result, result, i);
    }
    gmp_printf("%Zd\n", result);
    return 0;
}
```

Язык программирования: C

```
#include <gmp.h>
```

```
int main(int argc, char* argv[]) {  
    mpz_t result;  
    unsigned long int x;  
    if(argc !=2)  
        x = 100;  
    else  
        x = atoi(argv[1]);  
  
    mpz_init(result);  
    mpz_fac_ui(result, x);  
  
    gmp_printf("%Zd\n", result);  
    return 0;  
}
```

Язык программирования: C++

```
#include <stdlib.h>
#include <iostream>
#include <gmpxx.h>
using namespace std;

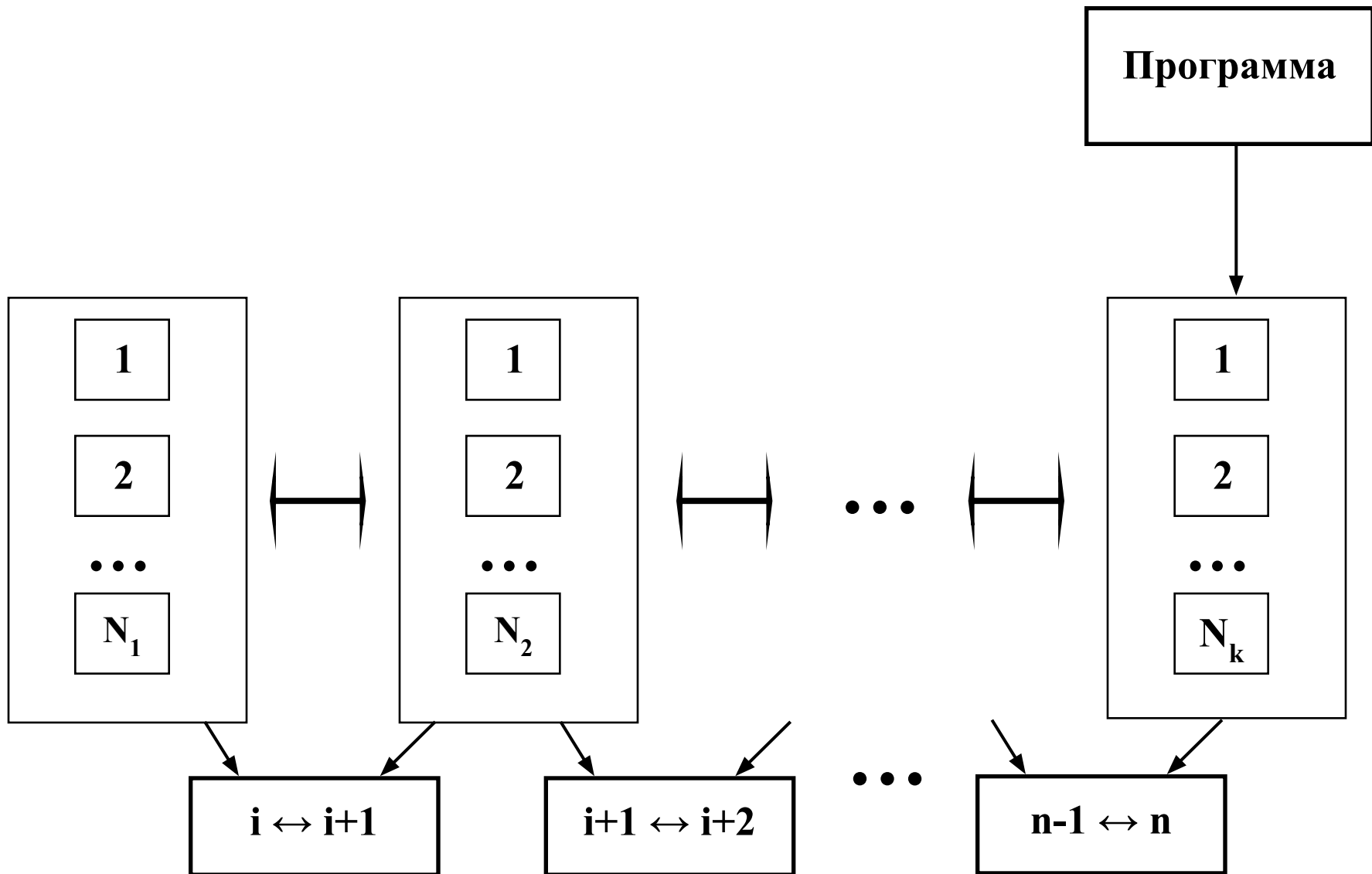
int main(int argc, char* argv[]) {
    if(argc !=2) {
        cout << "Argumen is absent!!!" << endl;
        return -1;
    }
    mpz_class result(1UL);
    unsigned long int x = atoi(argv[1]);
    for(unsigned long int i = 2; i <= x; i++) {
        result *= i;
    }
    cout << result << endl;
    return 0;
}
```

Методики разработки ПО

Ориентированы на формализацию взаимосвязей между моделями конкретных исполнителей и моделями, используемыми на предшествующих этапах разработки (например, при анализе и проектировании).

Изначальная ориентация Исполнителя на универсальность вычислений обычно предполагает применение методик для широкого класса задач, не связывая их непосредственно с предметными областями.

Они поддерживают процесс преобразования как от модели задачи к модели исполнителя, так и в обратном направлении.

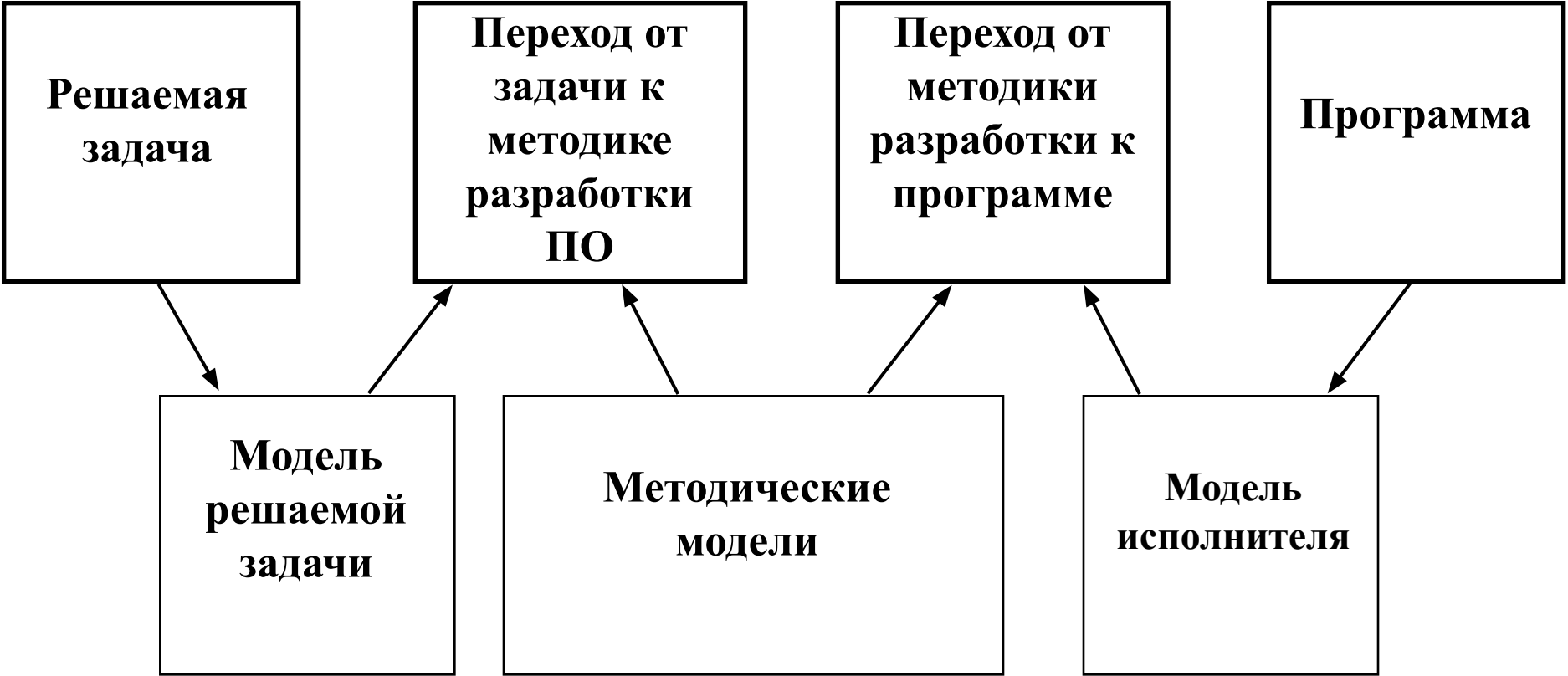


Несмотря на обеспечение прямого и обратного проектирования, основное достоинство методик проявляется в поддержке **нисходящей разработки**.

Это во многом обуславливается **большой наглядностью переходов** от универсальных высокоуровневых моделей, ориентированных на описание предметных областей, к моделям, описывающим соответствующих исполнителей.

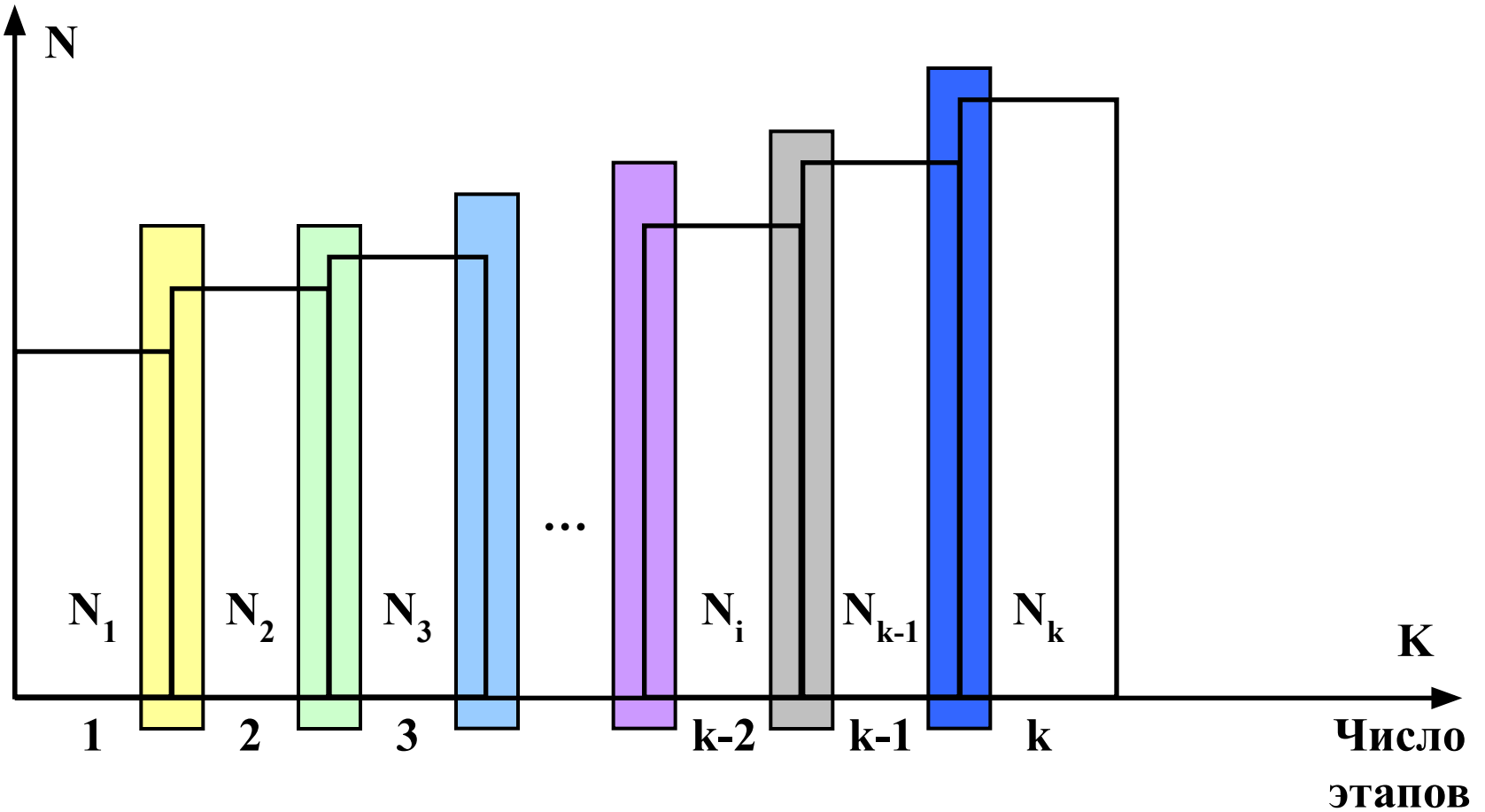
В подобной ситуации **знание задачи повышает эффективность разработки.**

Поэтому, создание программного обеспечения обычно начинается с привязки модели предметной области к моделям анализа и проектирования, предлагаемым используемой методикой.



Совместное использование методов формализации предметной области и методик разработки.

Число моделей



Применение методик (методических моделей)

Достоинства методик разработки ПО:

- универсальность, обуславливающая ориентацию на разработку задач широкого класса;
- поддержку нисходящего и восходящего проектирования;
- поддержку прямого и обратного проектирования;
- возможность использовать инструментальные средства.

Недостатки отдельных методик:

- привязка процесса разработки к определенным методам и исполнителям.

В настоящее время существуют различные методики.

Они являются **составной и неотъемлемой частью методологий разработки программного обеспечения.**

Методологии, наряду с процессами создания программ, дополнительно регламентируют организационную деятельность, анализ, тестирование и сопровождение, что в целом определяет организацию жизненного цикла программы на основе единого концептуального подхода

Примеры методик:

- объектно-ориентированный подход, используемый в составе объектно-ориентированной методологии;
- методы структурного анализа и проектирования, применяемые при разработке информационных систем;
- методы быстрой разработки приложений, ориентированные на построение программ от моделей, определяющих взаимодействие системы с пользователем;
- методика Джексона, используемая для проектирования программы по структурам обрабатываемых данных.

Резюме:

Методики широко используются при разработке больших программных систем, так как повышают эффективность процесса проектирования за счет предоставления достаточно простых и ясных подходов, выработанных на основе эмпирического опыта и теоретических исследований.

Их использование, в сочетании с инструментальной поддержкой, обеспечивает сокращение семантического разрыва между моделями различных задач и исполнителем.

Технические приемы

Технические приемы обеспечивают создание инструментальных средств, поддерживающих различные аспекты разработки ПО.

Можно выделить:

- средства поддержки методических приемов;
- вспомогательные средства;
- системы программирования.

Поддержка методических приемов

Инструментальная поддержка методических приемов обеспечивает компьютерное представление и анализ разрабатываемых моделей, преобразование построенных моделей в другие модели, автоматизацию процесса построения требуемой документации, а также ведения организационной деятельности в ходе разработки ПО.

Повышая эффективность процесса разработки, средства поддержки методических приемов, в то же время, **не определяют сам процесс построения программы.** Их использование предполагает дальнейшую доводку программ с применением инструментов, имеющих более тесную связь с архитектурами вычислительных систем.

Примеры

1. Системы поддержки спецификаций. Ранние средства. Во многих из них использовались графические языки, которые в основном играли роль вспомогательного документа. Для написания программы необходимо было вручную осуществлять перевод этих диаграмм в код.

Примеры

2. CASE-средства (Computer Aided Software Engineering). Инструменты сгладившие, семантический разрыв между рядом моделей предметной области и кодом, обеспечив непосредственное преобразование, как в прямом, так и в обратном направлении.

CASE-средства поддержки методов структурного анализа и проектирования (SADT – Structure Analysis and Design Technique):

VPwin, ERwin, ориентированные на использование диаграмм IDEF (Icam DEFinition) и DFD (Data Flow Diagrams)
Silverrun – полный технологический цикл.
Rational Rose – UML (Unified Modelling Language) – Объектно-ориентированная методология.

И много других...

Вендров А.М. Проектирование программного обеспечения экономических и информационных систем: Учебник. – М.: Финансы и статистика, 2002. – 352 с.

Вспомогательные средства

Вспомогательные средства

предназначены для повышения эффективности процессов, не связанных с непосредственной разработкой структуры программы, но, в то же время, сильно влияющих на качество и время разработки.

Примеры:

средства отладки;

средства профилирования и другие.

Специфика вспомогательных средств заключается в работе с уже готовыми программами.

Это позволяет в дальнейшем игнорировать их влияние на сам процесс разработки программ.

Системы программирования

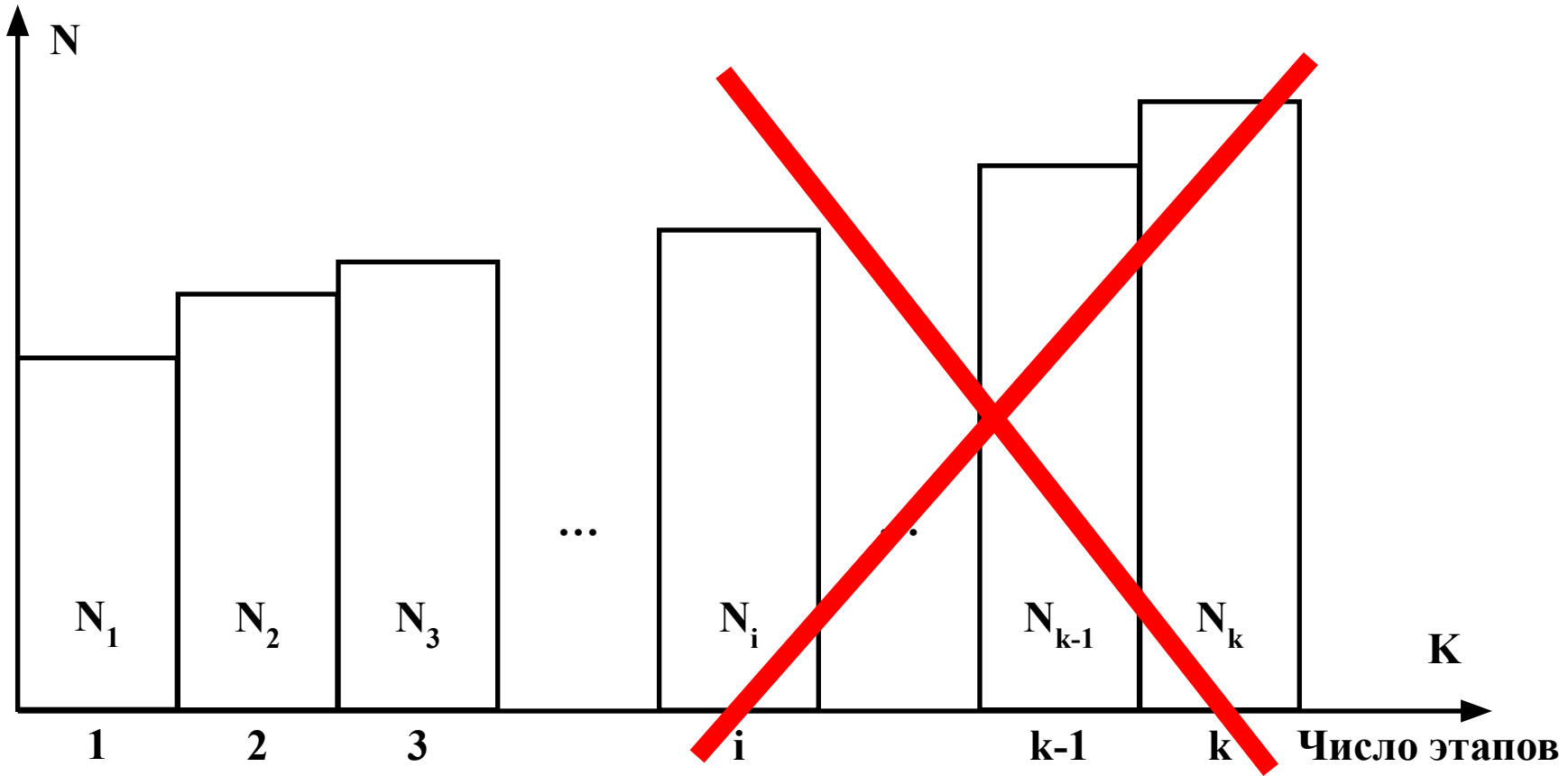
Системы программирования —

инструментальные средства,
поддерживающие разработку
программ для заданного
виртуального исполнителя и их
последующее автоматическое
преобразование в программы
реального исполнителя.

Использование систем программирования позволяет решать задачу повышения эффективности процесса разработки ПО за счет сокрытия исполнителей более низкого уровня, являющихся реальными вычислительными системами.

Подход широко используется на практике и позволяет писать программы для **высокоуровневого исполнителя** (определяемого часто как **архитектура виртуальной машины**).

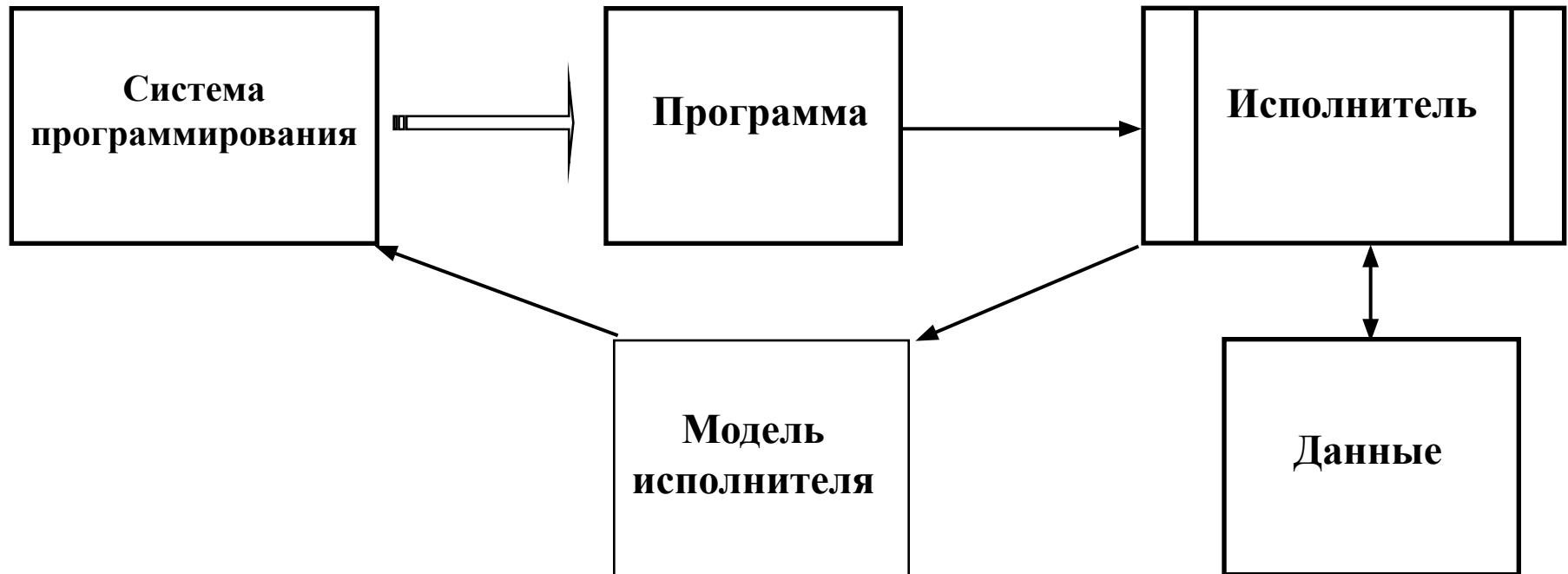
Число моделей



Системы программирования «убирают» часть моделей из процесса разработки

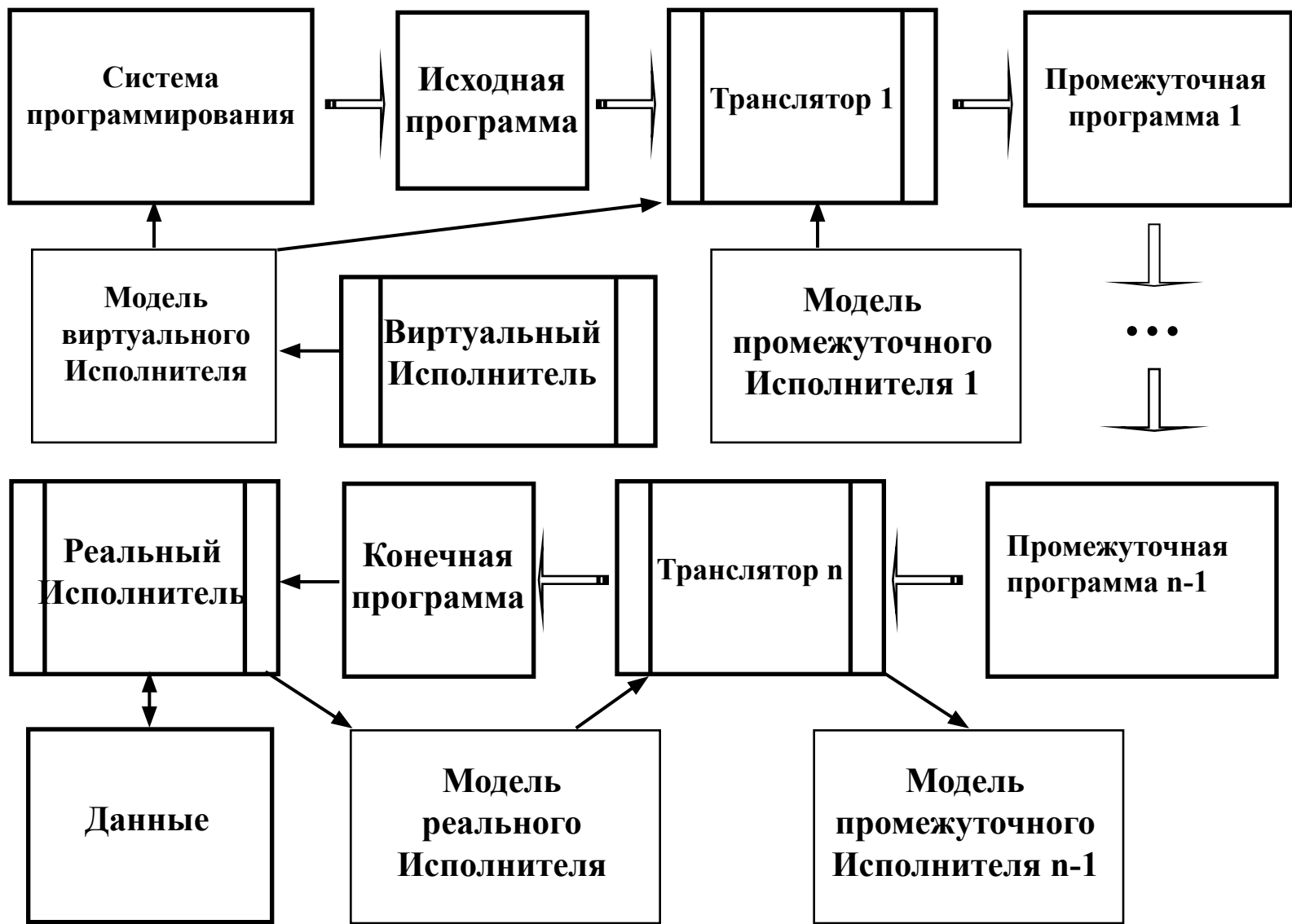
Реальное выполнение полученных программ может осуществляться:

1. Использованием непосредственной интерпретации, полностью скрывающей процесс реального выполнения, который может оказаться намного сложнее.



Непосредственное использование исполнителем программы, написанной с применением системы программирования

2. Автоматическим и поэтапным преобразованием программы, написанной для виртуальной машины, в программу конечного исполнителя, что позволяет разрабатывать программы для систем, не допускающих непосредственное выполнение (системы компиляции). Преобразование программы может быть многоступенчатым, что может оказаться целесообразным при использовании нескольких промежуточных моделей исполнителей.

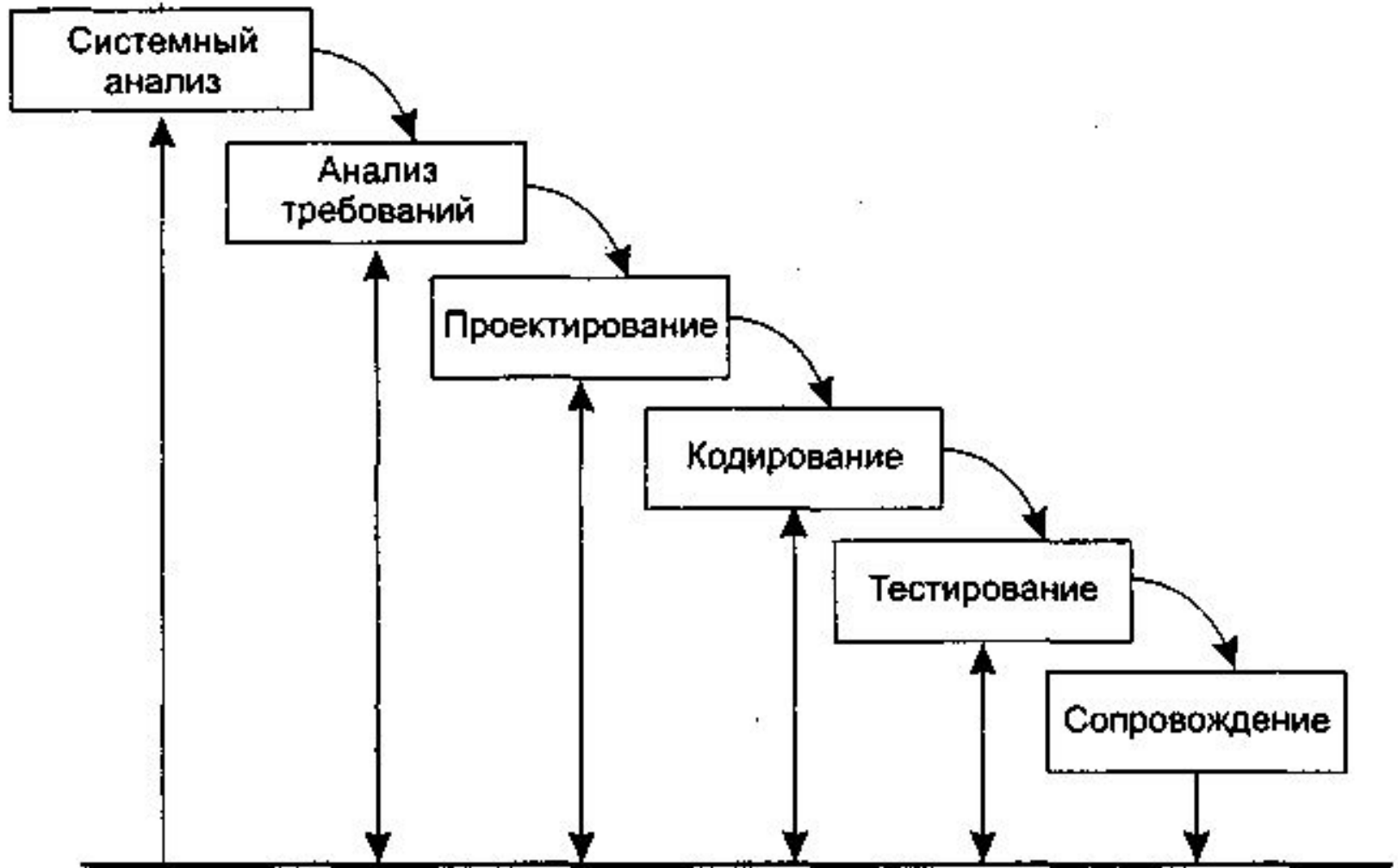


Многоэтапное преобразование модели исполнителя, поддерживаемого системой программирования, на модель исполнителя, реально осуществляющего вычисления

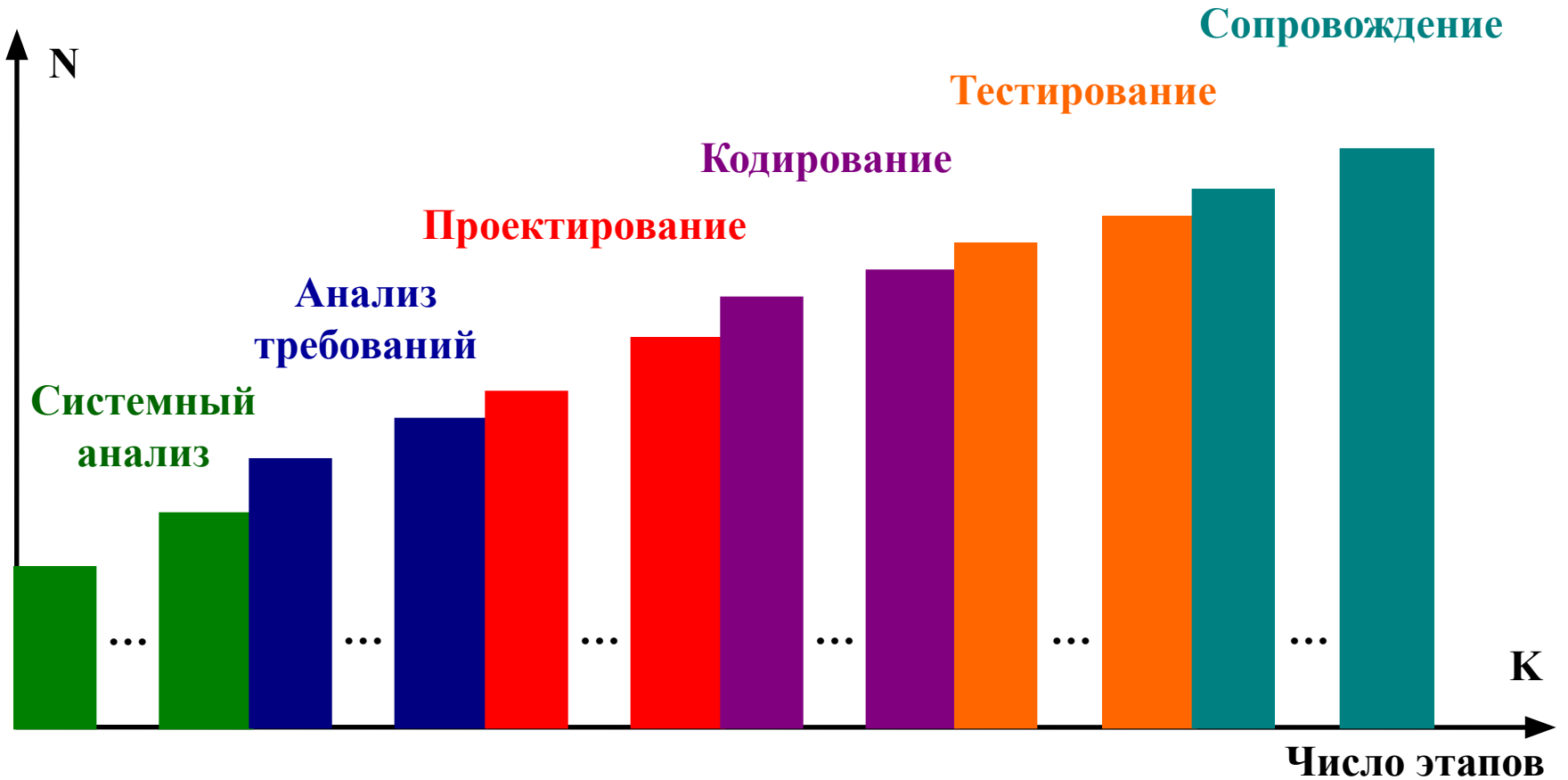
Проводимые промежуточные преобразования могут быть **скрыты от программиста.** Однако знание дополнительной информации о конечном исполнителе позволяет **повысить эффективность процессов отладки и выполнения программы.**

Исполнители могут отличаться и по степени приближения их моделей к моделям решаемых задач или более высокоуровневым методологическим моделям. Использование в их архитектуре моделей решаемых задач ведет к разработке **специализированных и проблемно-ориентированных систем программирования**. Ориентация на **общие модели проектирования** обуславливает создание **высокоуровневых универсальных средств**. При ориентации на архитектуры **реальных вычислительных систем** исполнитель позволяет разрабатывать **более производительные программы**. Однако процесс разработки ПО усложняется за счет дополнительной детализации.

Представленная модельная специфика конкретизируется при отображении на конкретные процессы разработки ПО...



Число моделей



Связь между моделями и этапами разработки ПО