

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΑΝΑΛΥΣΗ

(Pressman R.S., 1987. Software Engineering: A Practitioner's Approach. McGraw-Hill International Editions, 2nd Edition [Απόδοση: Δρ. Ε.Χ. Παπακίτσος, ΤΜΒΣΠ ΠΑΔΑ])

ΒΗΜΑΤΑ (Booch, Lorensen)

1. **Καθορισμός** του προβλήματος.
2. **Γλωσσική περιγραφή** του προβλήματος.
3. Προσδιορισμός των αντικειμένων, υπογραμμίζοντας **ουσιαστικά** (και φράσεις τους). Καταχώρησή τους σε πίνακα (πιθανός διαχωρισμός σε αντικείμενα «προβλήματος» και «λύσης»).
4. Ανεύρεση των **ιδιοτήτων** των αντικειμένων [3], υπογραμμίζοντας τα σχετιζόμενα **επίθετα** (κι επιθετικούς προσδιορισμούς). Καταχώρησή τους στον παραπάνω πίνακα (πιθανός διαχωρισμός σε εξωτερικές/ορατές ιδιότητες και μη).
5. Προσδιορισμός των **μεθόδων** (λειτουργιών) των αντικειμένων [3], υπογραμμίζοντας τα σχετιζόμενα **ρήματα** (και φράσεις τους). Καταχώρησή τους στον παραπάνω πίνακα.
6. Ανεύρεση των **ιδιοτήτων** των μεθόδων [5], υπογραμμίζοντας τα σχετιζόμενα **επιρρήματα**. Καταχώρησή τους στον παραπάνω πίνακα.
7. Σχεδίαση των **διεπαφών** των μεθόδων [5, 6] και των σχετικών **μηνυμάτων**.
8. Πιθανός προσδιορισμός της συγγένειας μεταξύ των αντικειμένων [3] και της επακόλουθης **κληρονομικότητας** των γνωρισμάτων τους.
9. Πιθανή **αναδρομική επανάληψη** των βημάτων 3-8, μέχρι την ολοκλήρωση του σχεδιασμού.

Προσδιορισμός/Ανεύρεση	Σχετικές λέξεις
Αντικείμενα	Ουσιαστικά
Ιδιότητες	Επίθετα
Μέθοδοι	Ρήματα
Ιδιότητες	Επιρρήματα