

モデルテンプレート研究プロジェクト - レビュー指摘 #31

ユースケース記述のアクティビティ図のアクションに、アクチュエータ（とセンサー？）を関連付ける必要がある

2018/02/15 06:24 - CV 高井

ステータス:	Resolved	開始日:	2018/02/15
優先度:	Normal	期日:	
担当者:	ESM 大村	進捗率:	70%
カテゴリ:		作業時間:	0.00時間
対象バージョン:	未定	指摘への対応:	
指摘対象ドキュメント:	作成モデル	対応版数:	
指摘対象版数:	20180213		
指摘者:	TMC 飛田		

説明
背景：ユースケース記述の段階で、干渉の可能性について検討したいため

履歴

#1 - 2018/02/15 08:32 - ESM 岡本

- 担当者を ESM 大村 にセット

#2 - 2018/02/15 08:46 - CV 高井

- 説明 を更新

#3 - 2018/02/16 00:34 - CV 高井

岩永さんのコメントがありましたので、転記しておきます。

---ここから---

ユースケース図のアクティビティ図に、関連するセンサー、アクチュエータを書く件、ユースケースを軸にmilsを展開するなら、それぞれのステップ、アクション毎に、関連する物理アーキテクチャ、エレメントをcalloutなどで記述するほうが、機能アーキテクチャ（アクション）と物理アーキテクチャ（センサー、アクチュエータ）をアロケーションした関係が示せてよいのでは？と感じました。

このモデルの使いみちの先が、ユースケース単位で依存するエレメントを把握する（dsm的な観点）のみでよければ、ユースケース図上で示すで良いかとも感じました。

---ここまで---

#4 - 2018/02/19 00:21 - ESM 岡本

- 対象バージョン を 未定 にセット

#5 - 2018/02/26 10:02 - ESM 大村

- ステータス を New から In Progress に変更

- 進捗率 を 0 から 50 に変更

UCシナリオに紐づくアクチュエータを定義する

上記の動作フローを元に、二つの機能間で同一アクチュエータを使用していた場合、干渉の可能性のある機能間として、個別に調停フローを書き、アクチュエータの干渉状態を確認する

#6 - 2018/02/26 10:05 - ESM 大村

- ステータスを In Progress から Resolved に変更

- 進捗率を 50 から 70 に変更