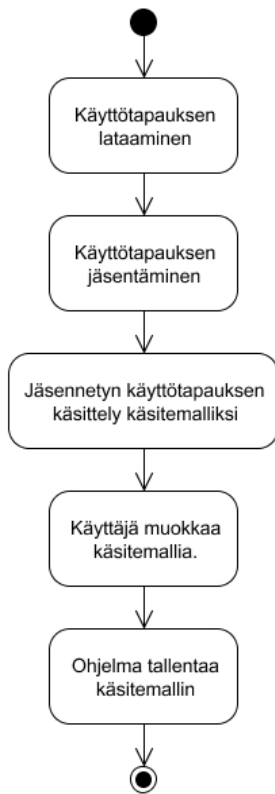


# Arkkitehtuurisuunnitelma

## Ohjelman suoritus

Kuvassa 1. käydään läpi ohjelman yksinkertainen suoritusketju. Vaikka ketju onkin kuvattu lineaarisina siirtyminä vaiheesta toiseen käyttäjä voi halutessaan suorittaa askeleita useamman kerran (esimerkiksi ladata useampia käyttötapauksia) ja palata askeleita taaksepäin.



Kuva 1: Ohjelman suoritus

### Käyttötapauksen lataaminen

Käyttäjä osoittaa ohjelmalle lähteen, joka sisältää käyttötapauksia. Ohjelma antaa käyttäjän valita mitä käyttötapauksia hän haluaa alkaa käsittelemään.

### Käyttötapauksen jäsentäminen

Käyttötapaus jäsennetään ohjelman ymmärtämään muotoon, jolloin siihen voidaan soveltaa erilaisia heuristiikkoja käsitelmän luomiseksi.

### Jäsenneen käyttötapauksen käsittely käsitelmäksi

Jäsenneen käyttötapaukseen sovelletaan erilaisia heuristiikkoja ja sen pohjalta luodaan käsitelmä. Se pitää sisällään käyttötapauksesta löytyneet analyysivaiheen oliot sekä mahdollisesti myös niiden metodit, attribuutit ja olioiden väliset suhteet.

### Käyttäjä muokkaa käsitelmää

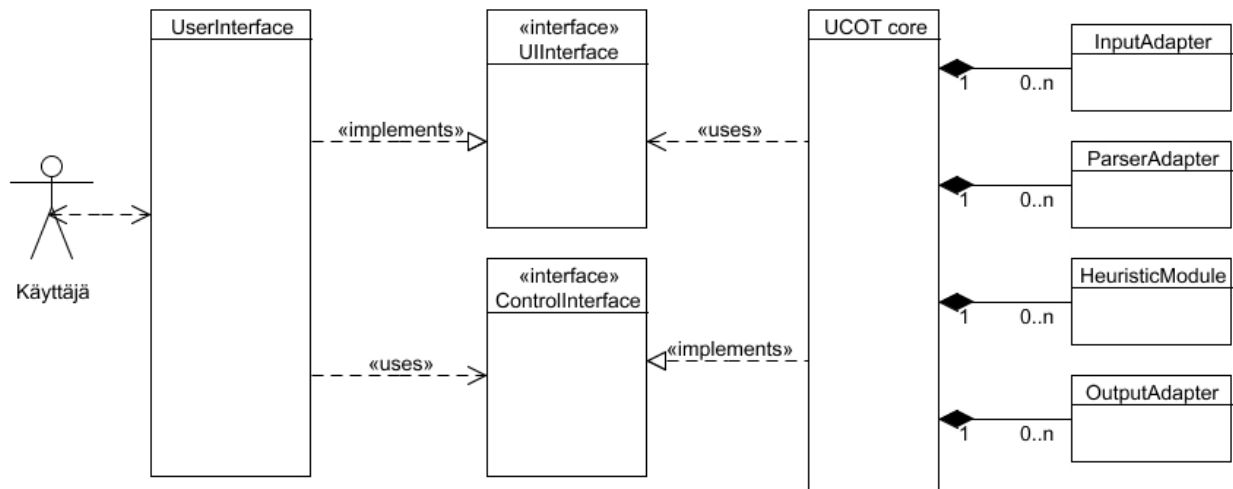
Ohjelma antaa käyttäjän muokata käyttötapauksen perusteella luotua käsitelmää mieleisekseen.

### Ohjelma tallentaa käsitelmän

Lopuksi ohjelma voi käyttäjän näin halutessaan tallentaa tehdyn käsitelmän, joko myöhempiä työstämistä varten tai mallin viemiseksi muille ohjelmille. Luonnollisesti ohjelman käytön ei tarvitse loppua käsitelmän käyttämiseen vaan muokkaamista voidaan jatkaa tai esimerkiksi avata uusi käyttötapaus.

## Ohjelman rakenne

Kuvassa 2. on esitetty toteutettavan ohjelman karkea rakenne. Kuva jakaantuu kahteen osaan, joita *UCOT core* erottaa. Vasemmalla puolella on käyttöliittymän ja käyttäjän liittyminen ohjelman toimintaan. Oikealla puolella on UCOT corelle toiminnallisuutta tarjoavat osat.



Kuva 2: Ohjelman rakenne

### Käyttöliittymä

Ohjelman toiminta on käyttäjän ohjailemaan. Tämä ohjailu tapahtuu käyttöliittymän (*UserInterface*) kautta. *UserInterface* ohjaa ohjelman (*UCOT core*) toimintaa rajapinnan kautta (*ControlInterface*). Toisaalta *UCOT core* ohjaa käyttöliittymän käyttäjälle näyttämiä asioita *UIInterface*-rajapinnan kautta.

### UCOT core ja sen sisäiset osat

Kokoaa ohjelman toiminnallisuuden yhteen ja tarjoaa käyttöliittymälle mahdollisuuden ohjata ohjelman toimintaa. Perusmuodossaan ohjelma toimii ketjuna, jossa ensin pyydetään *InputAdapter*ilta jäsentämätön käyttötapaus. Käyttötapaus jäsennetään *ParserAdapter*illa. Tämän jälkeen *HeuristicModule* luo käsitemallin. Lopuksi *OutputAdapter* vie ohjelman syötteen ulkoiseen tallennusmediaan. Luonnollisesti käyttäjä ohjaa näitä toimia käyttöliittymän kautta.

Kaikki nämä moduulit voidaan vaihtaa ja niitä voi käytössä olla useampia. Käyttöliittymän kautta käyttäjä voi vaikuttaa siihen, mitä moduulia kulloinkin käytetään.