

データベース設計論第 4 回

データベースの設計順序

概念設計（巨視的な枠組み）

↓

論理設計（不合理、不整合部分の除去）

↓

物理設計（実世界の具体的活動と結びつける）

↓

製作

↓

実装・テスト

過程（情報システム開発）

（プロセス）

情報システム開発・・・1950 - 1960 プログラミングは「職人技」で行う時代
→保守に時間・コストがかかりすぎ、新規開発が困難になる

1960-1970 ウェアクライシス（ソフトウェア危機）が叫ばれる
→この問題を解決するためソフトウェア工学が始まる
工業製品としてのプログラム（信頼性、高品質）を求める

1960 末-1980 ウォーターフォールモデル
配布プリント図 2 . 2（一つ前までは戻れるというというバージョン）
最初の段階で綿密な打ち合わせが必要
←テストの段階でクライアントに NG を出されると最初まで戻らないといけない

成長モデル（Evolution Model）図 2 . 3

プロトタイピング

段階的に顧客と打ち合わせながら工程を進めていく

ノウハウのある分野で使われる

（新領域分野では、らせんモデル、ウォーターフローモデルが多く使われる）