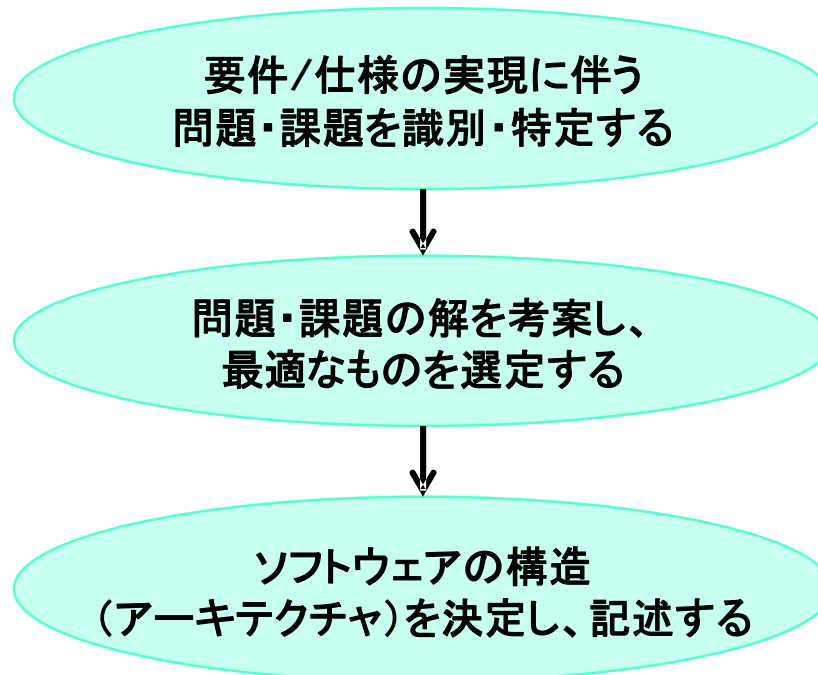


2.2 ソフトウェア設計の目的・実施事項

■ 目的

- 要件/仕様を実現するソフトウェアの最適な構造を決定すること
- ソフトウェア構築に対する青写真(骨格)と構築のアプローチを得ること

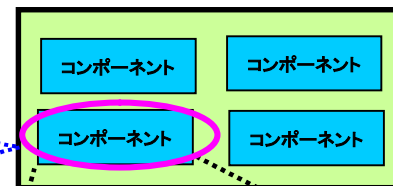
■ 実施事項



2.6 ソフトウェア設計の階層

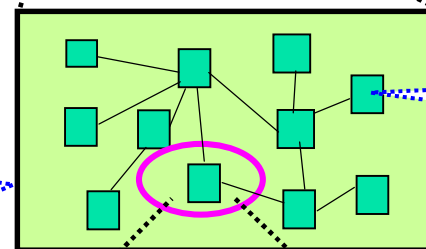
- ソフトウェア設計には抽象階層があり、階層ごとに目的を変えて、前述の設計活動が行われる
- 典型的なソフトウェア設計の階層

ソフトウェアシステム設計 (アーキテクチャ設計)



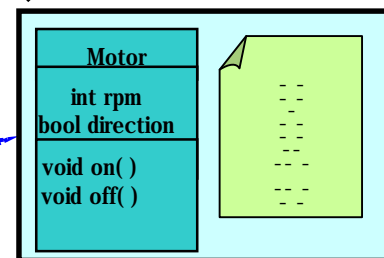
システム全体の大きな骨格作成
システム全体の課題解決

ソフトウェア コンポーネント設計



コンポーネントの中の骨格作り
コンポーネントレベルの課題解決

ソフトウェア詳細設計



ソースコードが作成できる
レベルまで詳細化

```
void Controller(void) {
  longOn();
  fanOn();
  timerStart(10);
}
void fanOn(void) {
  switch(dampstate) {
    case ON:
      break;
    case OFF:
      fanRegister = ON;
      fanCalculate = ON;
      default:
        break;
  }
}
void fanOn(void) {
  *
}
void timerStart(int time) {
  *
}
```

ソースコード

