

Αντικειμενοστρεφής Ανάπτυξη Λογισμικού με UML
βασισμένη στη διαδικασία RUP

1. Εισαγωγή
 - 1.1 Στόχοι της εργασίας
 - 1.2 Ορισμός του προβλήματος προς επίλυση

2. Σύντομη παρουσίαση της RUP

3. Φάση: Έναρξη (Inception)
 - 3.1 Σύλληψη απαιτήσεων
 - 3.2 Ανάλυση-Σχεδιασμός
 - 3.2.1 Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης
 - 3.2.2 Διαγράμματα Τάξεων

4. Φάση: Εκπόνηση Μελέτης (Elaboration)
 - 4.1 Ανάλυση-Σχεδιασμός
 - 4.1.1 Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης (2^η έκδοση)
 - 4.1.2 Διαγράμματα Τάξεων (2^η έκδοση)
 - 4.1.3 Διαγράμματα Αντικειμένων (1^η έκδοση)
 - 4.1.4 Διαγράμματα Συνεργασίας (1^η έκδοση)
 - 4.1.5 Διαγράμματα Σειράς (1^η έκδοση)
 - 4.1.6 Διαγράμματα Δραστηριοτήτων (1^η έκδοση)
 - 4.1.7 Διαγράμματα Καταστάσεων (1^η έκδοση)
 - 4.1.8 Διαγράμματα Εξαρτημάτων (1^η έκδοση)
 - 4.1.9 Διαγράμματα Διανομής (1^η έκδοση)
 - 4.2 Υλοποίηση-Έλεγχος
 - 4.2.1 Υλοποίηση: 1^η εκτελέσιμη έκδοση
 - 4.2.2 Αναφορά ελέγχου για την 1^η εκτελέσιμη έκδοση

5. Φάση: Κατασκευή (Construction)
 - 5.1 Ανάλυση-Σχεδιασμός
 - 5.1.1 Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης (3^η έκδοση)
 - 5.1.2 Διαγράμματα Τάξεων (3^η έκδοση)
 - 5.1.3 Διαγράμματα Αντικειμένων (2^η έκδοση)
 - 5.1.4 Διαγράμματα Συνεργασίας (2^η έκδοση)
 - 5.1.5 Διαγράμματα Σειράς (2^η έκδοση)
 - 5.1.6 Διαγράμματα Δραστηριοτήτων (2^η έκδοση)
 - 5.1.7 Διαγράμματα Καταστάσεων (2^η έκδοση)
 - 5.1.8 Διαγράμματα Εξαρτημάτων (2^η έκδοση)
 - 5.1.9 Διαγράμματα Διανομής (2^η έκδοση)
 - 5.2 Υλοποίηση-Έλεγχος
 - 5.2.1 Υλοποίηση: Τελική εκτελέσιμη έκδοση
 - 5.2.2 Αναφορά ελέγχου για την τελική εκτελέσιμη έκδοση

6. Εγχειρίδιο Χρήστη
 - 6.1 Σύντομη παρουσίαση του προγράμματος
 - 6.2 Παρουσίαση σεναρίων λειτουργίας