

НЕ стандартные диаграммы

Node Tree
Дерево узлов

Node Tree диаграмма - структура функциональной модели

USED AT:	AUTHOR: (с) Дубейковский В.И., 2003 г. ПРОЕКТ: Проезд перекрёстка автомобильной дороги NOTES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	DATE: 17.01.03	WORKING	READER	DATE	CONTEXT: TOP A-0
		REV: 17.01.03	DRAFT			
			RECOMMENDED			
			PUBLICATION			

Диаграмма A-0



Диаграмма A0



Диаграмма A1

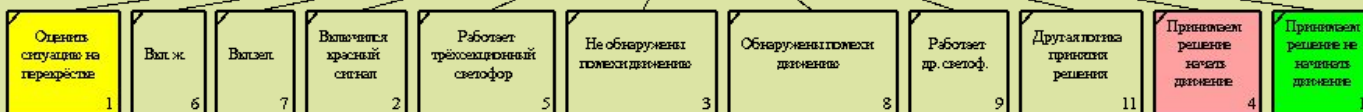
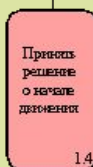
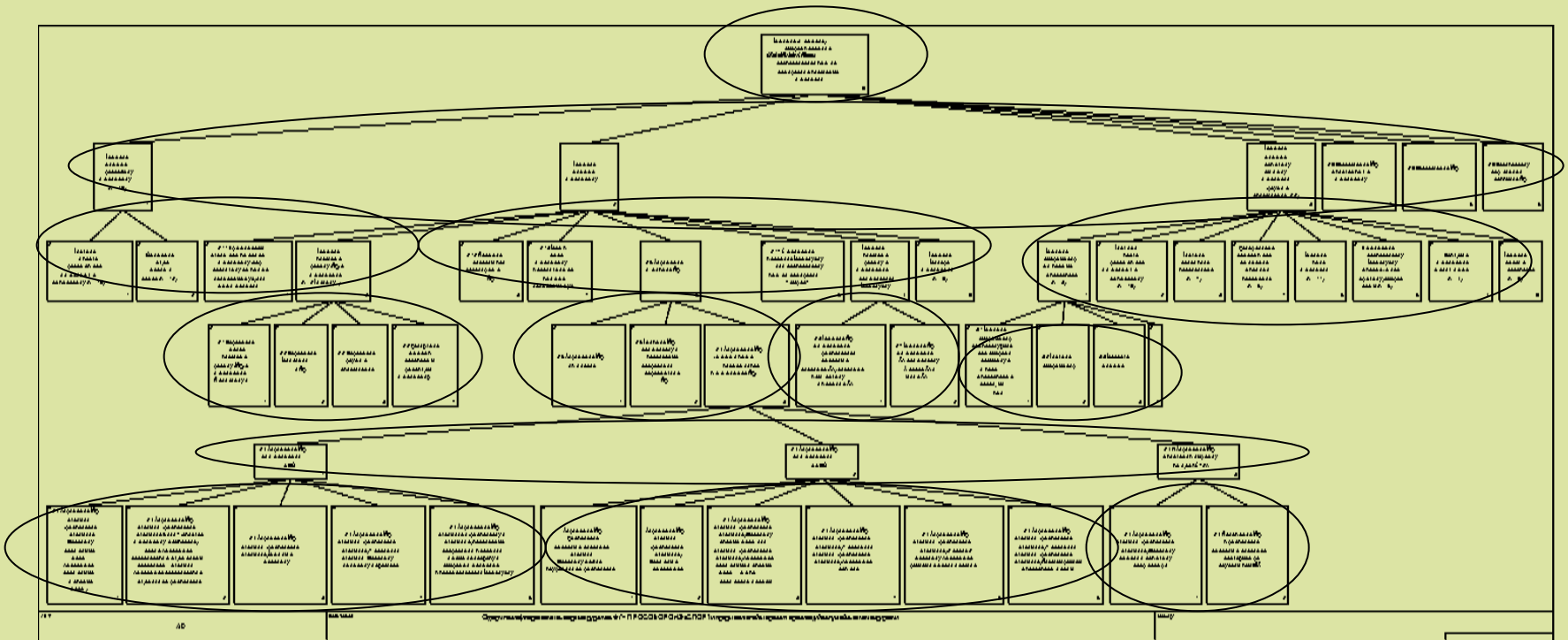


Диаграмма A14

NODE: A0	TITLE: Проезд перекрёстка автодороги	NUMBER:
-------------	---	------------------------

В одной строке – более одной диаграммы.



НЕ стандартные диаграммы

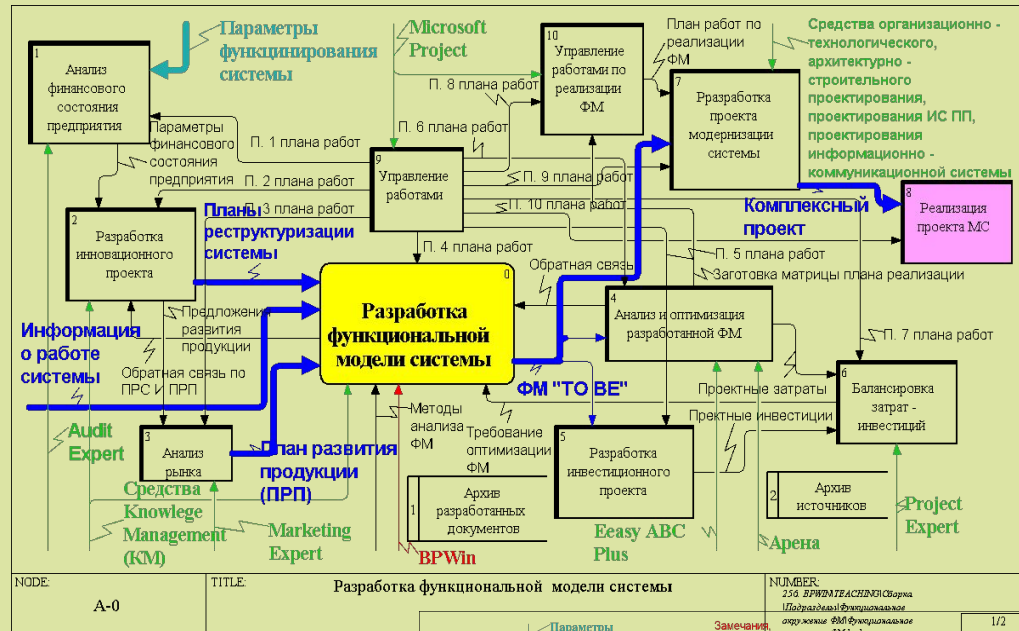
FEO - диаграмма

For Exposition Only – только для демонстрации.

ФЕО – диаграмма может быть ИСПОЛЬЗОВАНА ДЛЯ:

- упрощения чтения диаграмм модели их потребителями,
- выявления тех или других особенностей диаграммы разработчиком,
- анализа корректности диаграмм и модели в целом – разработчиком
- для других целей

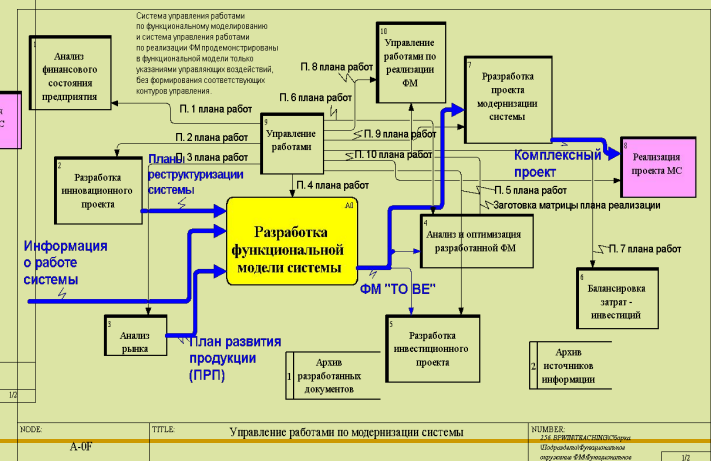
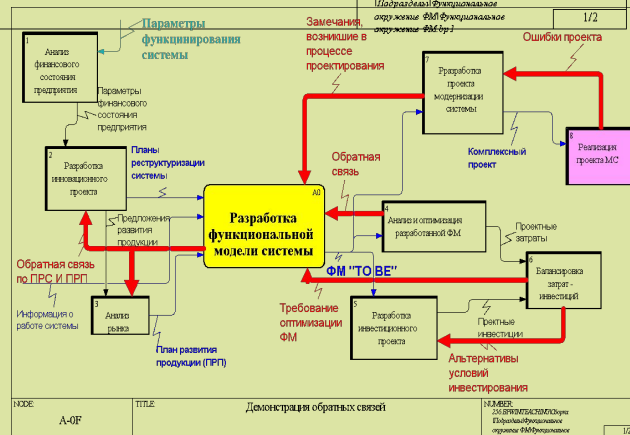
Source – диаграмма и её FEO - диаграммы



Source
Diagram

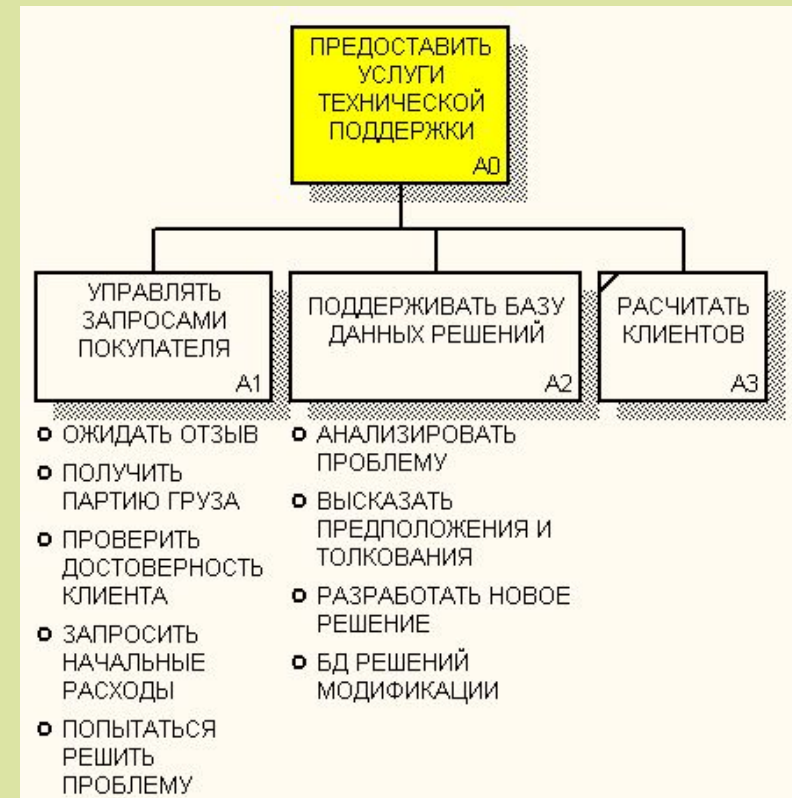
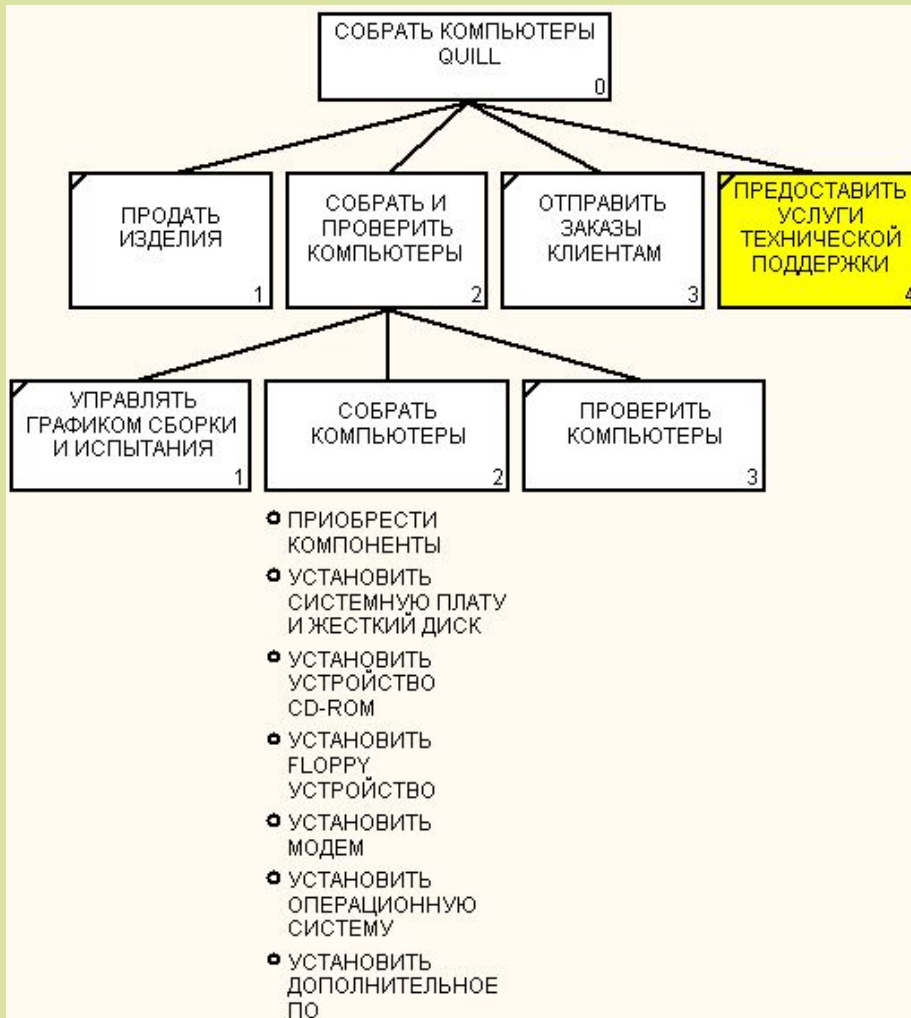
FEO1
Diagram

FEO2

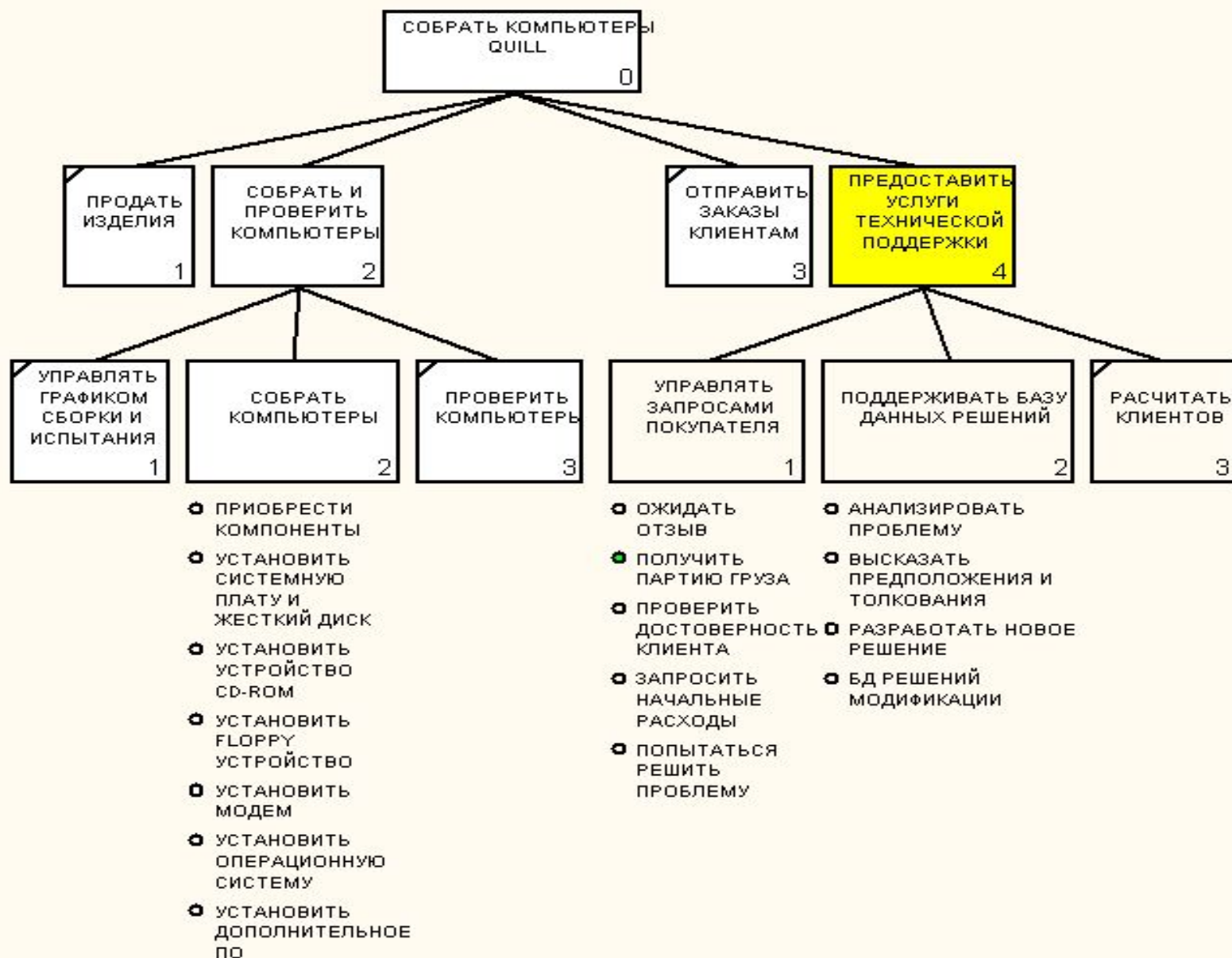


Разделение (Split) и слияние (Merge) двух моделей.

Слияние двух моделей



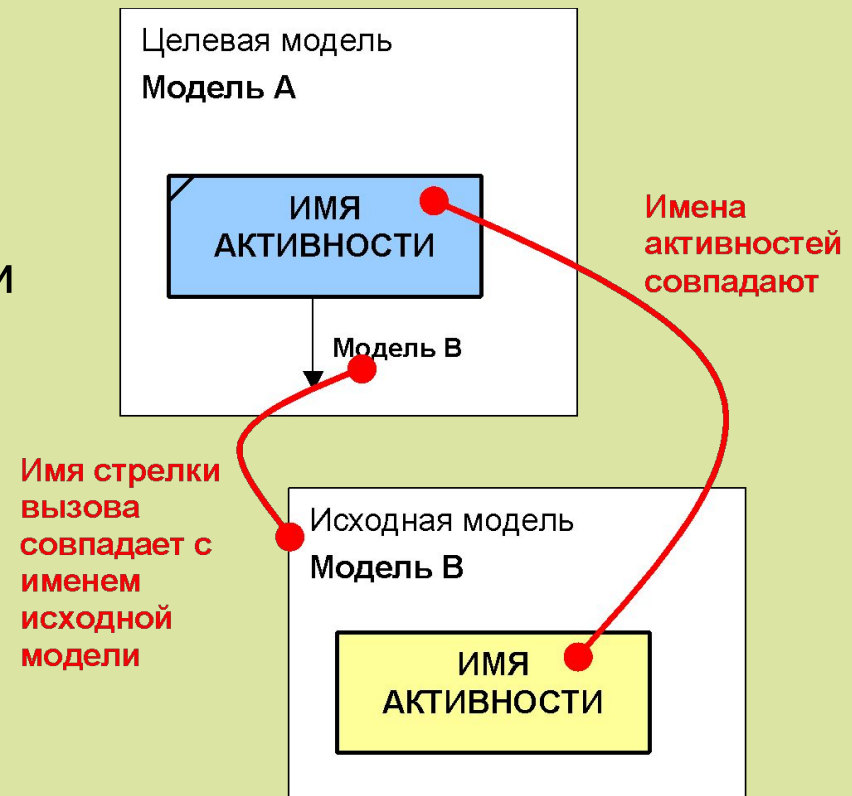
Слияние двух моделей (продолжение)



Условия слияния двух моделей

Для слияния необходимо выполнить следующие условия:

- Сливаемые модели должны быть открыты
- Имя присоединяемой модели должно совпадать с именем стрелки вызова работы в интегрирующей модели
- Activity Name TOP диаграммы присоединяемой модели и Activity Name со стрелкой вызова в интегрирующей модели должны совпадать
- Модель источник должна быть декомпозирована



Некоторые требования методической корректности ФМ (IDEF0)

- Каждая функция должна иметь не менее одной стрелки управления
- Каждая функция должна иметь не менее одной стрелки выхода
- Все граничные стрелки должны быть связаны с функциями
- Все квадратные «[]» туннельные стрелки должны быть разрешены разработчиком модели, либо преобразованы в круглые «()» туннельные скобки, либо разрешены и продвинуты через границы на уровень выше или ниже
- Все стрелки должны иметь имена
- Все боксы должны быть именованы