

# ΣΥΝΤΟΜΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

## ΜΕΡΟΣ Ι Τα Βασικά της Ανάλυσης Συστημάτων

- 1 Συστήματα, Ρόλοι και Μεθοδολογίες Ανάπτυξης 1
- 2 Κατανόηση και Μοντελοποίηση Επιχειρησιακών Συστημάτων 19
- 3 Διαχείριση Έργων 48

## ΜΕΡΟΣ ΙΙ Ανάλυση Απαιτήσεων για Πληροφορίες

- 4 Συλλογή Πληροφοριών: Διαλογικές Μέθοδοι 103
- 5 Συλλογή Πληροφοριών: Διακριτικές Μέθοδοι 132
- 6 Ευφυής Μοντελοποίηση, Δημιουργία Πρωτοτύπων και Scrum 155

## ΜΕΡΟΣ ΙΙΙ Η Διαδικασία Ανάλυσης

- 7 Χρήση Διαγραμμάτων Ροής Δεδομένων 187
- 8 Ανάλυση Συστημάτων Χρησιμοποιώντας Λεξικά Δεδομένων 217
- 9 Προδιαγραφές Διαδικασιών και Δομημένες Αποφάσεις 241
- 10 Αντικειμενοστραφής Ανάλυση και Σχεδίαση Συστημάτων με UML 261

## ΜΕΡΟΣ ΙV Τα Απαραίτητα Στοιχεία της Σχεδίασης

- 11 Σχεδίαση Αποτελεσματικής Εξόδου 301
- 12 Σχεδίαση Αποτελεσματικής Εισόδου 343
- 13 Σχεδίαση Βάσεων Δεδομένων 371
- 14 Αλληλεπίδραση Υπολογιστή και Ανθρώπου και Σχεδίαση της Εμπειρίας του Χρήστη 410

## ΜΕΡΟΣ V Εξασφάλιση και Υλοποίηση της Ποιότητας

- 15 Σχεδίαση Ορθών Διαδικασιών Εισαγωγής Δεδομένων 447
- 16 Διασφάλιση Ποιότητας και Υλοποίηση 474

Λεξιλόγιο 515

Ακρωνύμια 523

Ευρετήριο 525

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

## ΜΕΡΟΣ Ι Τα Βασικά της Ανάλυσης Συστημάτων 1

### 1 Συστήματα, Ρόλοι και Μεθοδολογίες Ανάπτυξης 1

#### Ανάγκη για Ανάλυση και Σχεδίαση Συστημάτων 2

#### Ρόλοι του Αναλυτή Συστημάτων 2

Ο Αναλυτής Συστημάτων ως Σύμβουλος 2

#### Ευκαιρία για Συμβουλή 1.1 Υγιής Πρόσληψη: Ζητείται Ειδικός στο Ηλεκτρονικό Εμπόριο 3

Ο Αναλυτής Συστημάτων ως Εμπειρογνώμονας Υποστήριξης 3 / Ο Αναλυτής Συστημάτων ως Παράγοντας Αλλαγών 3 / Ποιότητες του Αναλυτή Συστημάτων 4

#### Ο Κύκλος Ζωής της Ανάπτυξης Συστημάτων 4

Προσδιορισμός Προβλημάτων, Ευκαιριών και Στόχων 5 / Προσδιορισμός των Απαιτήσεων των Ατόμων σε Πληροφορίες 5 / Ανάλυση Αναγκών του Συστήματος 6

Για τους Χρήστες των Mac 6

Σχεδίαση του Προτεινόμενου Συστήματος 7 / Ανάπτυξη και Τεκμηρίωση του Λογισμικού 7 /

Έλεγχος και Συντήρηση του Συστήματος 7 / Υλοποίηση και Αξιολόγηση του Συστήματος 7 /

Ο Αντίκτυπος της Συντήρησης 8 / Χρήση Εργαλείων CASE 9

#### Η Ευφυής Προσέγγιση 10

Εξερεύνηση 11 / Προγραμματισμός 11 / Επαναλήψεις Μέχρι την Πρώτη Έκδοση 12 /

Παραγωγή Προϊόντος 12 / Συντήρηση 12

#### Αντικειμενοστραφής Ανάλυση και Σχεδίαση Συστημάτων 12

Ομοιότητες του Αντικειμενοστραφούς Σχεδιασμού με το SDLC 12

#### Επιλογή της Μεθόδου Ανάπτυξης ενός Συστήματος 14

#### Ανάπτυξη Λογισμικού Ανοικτού Κώδικα 15

Γιατί Συμμετέχουν Οργανισμοί σε Κοινότητες Ανοικτού Κώδικα: 15 / Ο Ρόλος του Αναλυτή στο Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα 15

#### HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 1 16

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 16

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 17

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 17

ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 18

### 2 Κατανόηση και Μοντελοποίηση Επιχειρησιακών Συστημάτων 19

#### Οι Επιχειρήσεις ως Συστήματα 20

Αλληλοσυσχετισμός και Αλληλεξάρτηση Συστημάτων 20

#### Ευκαιρία για Συμβουλή 2.1 Το E στην Βιταμίνη E Προέρχεται από την Λέξη Ecommerce 21

Εικονικές Επιχειρήσεις και Εικονικές Ομάδες 21 / Με την Προοπτική ενός Συστήματος 22 / Επιχειρηματικά Συστήματα: Εξέταση μιας Επιχείρησης ως ένα Σύστημα 22

#### Απεικονίζοντας τα Συστήματα Γραφικά 24

Συστήματα και Διάγραμμα Ροής Δεδομένων Επιπέδου Περιβάλλοντος 24 / Συστήματα και το Μοντέλο

Οντοτήτων-Συσχετίσεων 25

	<b>Μοντελοποίηση Περιπτώσεων Χρήσης</b>	<b>30</b>
	<b>Για τους Χρήστες των Mac</b>	<b>31</b>
	Σύμβολα Περιπτώσεων Χρήσης 32 / Συσχετίσεις Περιπτώσεων Χρήσης 32 / Ανάπτυξη Πεδίου Δράσης Συστημάτων 33 / Ανάπτυξη Διαγραμμάτων Περιπτώσεων Χρήσης 34 / Ανάπτυξη Σεναρίων μίας Περίπτωσης Χρήσης 34 / Επίπεδα Περιπτώσεων Χρήσης 34 / Δημιουργία Περιγραφών Περίπτωσης Χρήσης 38 / Γιατί τα Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης Είναι Χρήσιμα 39	
	<b>Επίπεδα Διαχείρισης</b>	<b>39</b>
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 2.2 Όπου Υπάρχει Καπνός, Υπάρχει και Φωτιά</b>	<b>40</b>
	Επιπτώσεις από την Ανάπτυξη Πληροφοριακών Συστημάτων 40	
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 2.3 Η Δύναμη των Πυραμίδων</b>	<b>41</b>
	Συνεργατική Σχεδίαση 41	
	<b>Η Φιλοσοφία της Επιχείρησης</b>	<b>42</b>
	Η Επίδραση της Τεχνολογίας στην Κουλτούρα 42	
	<b>HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 2</b>	<b>43</b>
	ΠΕΡΙΛΗΨΗ 44	
	ΛΕΞΕΙΣ–ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 44	
	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 44	
	ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 45	
	ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ 46	
	ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 47	
<b>3</b>	<b>Διαχείριση Έργων</b>	<b>48</b>
	<b>Έναρξη ενός Έργου</b>	<b>49</b>
	Προβλήματα σε μία Επιχείρηση 49 / Ορισμός του Προβλήματος 49	
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 3.1 Ο Πιο Γλυκός Ήχος που Έχω Πει</b>	<b>50</b>
	Επιλογή Έργων 53	
	<b>Προσδιορισμός Σκοπιμότητας ενός Έργου</b>	<b>54</b>
	Προσδιορισμός εάν είναι Δυνατή η Εκτέλεση 54 / Εκτίμηση των Φόρτων Εργασίας 55	
	<b>Εξακρίβωση των Αναγκών σε Υλικό και Λογισμικό</b>	<b>56</b>
	Απογραφή Υλικού Υπολογιστών 56 / Εκτίμηση του προς Αγορά Υπολογιστικού Υλικού 58 / Ενοικίαση Χρόνου και Χώρου στο Cloud 58 / Αξιολόγηση της Υποστήριξης των Προμηθευτών του Υλικού Υπολογιστών 60 / Κατανόηση της Επιλογής Bring Your Own Device (BYOD) 60 / Δημιουργία Προσαρμοσμένου Λογισμικού 61	
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 3.2 Veni, Vidi, Vendi, ή, Ήρθα, Είδα και Πούλησα</b>	<b>62</b>
	Αγορά Έτοιμου (COTS) Λογισμικού 62 / Χρήση των Υπηρεσιών ενός Παροχέα SaaS 63 / Αξιολόγηση της Υποστήριξης ενός Προμηθευτή για Λογισμικό και SaaS 64	
	<b>Προσδιορισμός, Πρόβλεψη και Σύγκριση Δαπανών και Πλεονεκτημάτων</b>	<b>65</b>
	Πρόβλεψη 65 / Προσδιορισμός Πλεονεκτημάτων και Δαπανών 65	
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 3.3 Πήγαμε να Δούμε τους Μάγους</b>	<b>66</b>
	Σύγκριση Κόστους και Οφέλους 67	
	<b>Διαχείριση Χρόνου και Δραστηριοτήτων</b>	<b>68</b>
	Η Δομή της Ανάλυσης Εργασιών 68 / Τεχνικές Εκτίμησης Χρόνου 69	
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 3.4 Τροφή για Σκέψη</b>	<b>71</b>
	<b>Χρονοπρογραμματισμός Έργου</b>	<b>71</b>

Χρήση Διαγραμμάτων Gantt για Χρονοπρογραμματισμό Έργων 72 / Χρησιμοποιώντας Διαγράμματα PERT 73

#### **Έλεγχος ενός Έργου 76**

Εκτίμηση Κόστους και Προετοιμασία Προϋπολογισμού 76

#### **Για τους Χρήστες των Mac 77**

Διαχείριση Κινδύνων 78 / Διαχείριση Χρόνου με Επίσπευση 79 / Ελέγχοντας το Κόστος Χρησιμοποιώντας  
Διαχείριση Εκτελεσθείσας Αξίας 81

#### **Διαχείριση της Ομάδας Έργου 84**

Συγκέντρωση μιας Ομάδας 84 / Στρατηγικές Επικοινωνίας για Διαχείριση Ομάδων 84

#### **HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 3.1 85**

Ορίζοντας Στόχους Παραγωγικότητας σε ένα Έργο 86 / Παρακινώντας τα Μέλη μιας Ομάδας Έργου 86 /  
Διαχείριση Έργων Ηλεκτρονικού Εμπορίου 86 / Δημιουργία του Χάρτη του Έργου 87

#### **Η Πρόταση ενός Συστήματος 87**

Τι Πρέπει να Συμπεριληφθεί σε μια Πρόταση Συστήματος 87

#### **Ευκαιρία για Συμβουλή 3.5 Επιδιωκόμενος Στόχος 88**

Χρήση Εικόνων για Αποτελεσματική Επικοινωνία 89

#### **HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 3.2 92**

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 92

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 94

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 94

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 95

ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ 100

ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 101

## **ΜΕΡΟΣ II Ανάλυση Απαιτήσεων για Πληροφορίες 103**

### **4 Συλλογή Πληροφοριών: Διαλογικές Μέθοδοι 103**

#### **Συνεντεύξεις 104**

Πέντε βήματα για την Προετοιμασία μιας Συνέντευξης 104 / Τύποι Ερωτήσεων 105 / Τακτοποίηση Ερωτήσεων  
σε μια Λογική Σειρά 107

#### **Ευκαιρία για Συμβουλή 4.1 Βελτίωση των Τύπων των Ερωτήσεων σας 108**

Σύνταξη της Έκθεσης της Συνέντευξης 110

#### **Ακούγοντας Ιστορίες 110**

#### **Ευκαιρία για Συμβουλή 4.2 Αγγίζοντας την Επιφάνεια 111**

Οι Ιστορίες Αποτελούνται από Στοιχεία 111 / Λόγοι για την Αφήγηση Ιστοριών 113

#### **Κοινή Σχεδίαση Εφαρμογών (JAD) 113**

Συνθήκες που Υποστηρίζουν την Χρήση του JAD 114 / Ποιος Συμμετέχει: 114 / Πού Μπορούν να Γίνουν οι  
Συναντήσεις JAD 114

#### **HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 4.1 115**

Επιτυχάνοντας μια Δομημένη Ανάλυση των Δραστηριοτήτων ενός Έργου 115 / Πιθανά Πλεονεκτήματα  
από την Χρήση του JAD αντί για τις Παραδοσιακές Συνεντεύξεις 116 / Πιθανά Μειονεκτήματα της Χρήσης  
του JAD 116

#### **Χρήση Ερωτηματολογίων 116**

#### **Ευκαιρία για Συμβουλή 4.3 Υποθέτω Ένας Αναλυτής Συστημάτων; 117**

Προγραμματισμός για την Χρήση Ερωτηματολογίων 117 / Σύνταξη Ερωτήσεων 117

	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 4.4 Το Δυσνόητο Ερωτηματολόγιο</b>	<b>121</b>		
	Σχεδίαση Ερωτηματολογίων	122 / Διαχείριση Ερωτηματολογίων	123	
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 4.5 Η Φόρμα του Courts</b>	<b>124</b>		
	<b>HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 4.2</b>	<b>125</b>		
	ΠΕΡΙΛΗΨΗ	125		
	ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ	126		
	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ	127		
	ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ	127		
	ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ	130		
	ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	131		
<b>5</b>	<b>Συλλογή Πληροφοριών: Διακριτικές Μέθοδοι</b>	<b>132</b>		
	<b>Δειγματοληψία</b>	<b>133</b>		
	Η Ανάγκη για Δειγματοληψία	133 / Σχεδίαση Δειγματοληψίας	133 / Η Απόφαση για το Μέγεθος του Δείγματος	135
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 5.1 Παγιδεύοντας ένα Δείγμα</b>	<b>136</b>		
	<b>Ανάλυση Ποσοτικών Εγγράφων</b>	<b>137</b>		
	Συστηματική Εξέταση Ποσοτικών Εγγράφων	137		
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 5.2 Ενα Ρόδο με Οποιοδήποτε Άλλο Όνομα Ή Ποιότητα, Όχι Ποσότητες</b>	<b>138</b>		
	<b>Ανάλυση Ποιοτικών Εγγράφων</b>	<b>141</b>		
	Συστηματική Εξέταση Ποιοτικών Εγγράφων	141		
	<b>HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 5.1</b>	<b>142</b>		
	<b>Χρησιμοποιώντας Ανάλυση Κειμένου</b>	<b>143</b>		
	<b>Παρατήρηση Συμπεριφορών Κατά την Λήψη Αποφάσεων</b>	<b>144</b>		
	Παρατήρηση των Δραστηριοτήτων Λήψης Αποφάσεων ενός Τυπικού Διευθυντή	145		
	<b>Παρατήρηση του Φυσικού Περιβάλλοντος</b>	<b>146</b>		
	Δομημένη Παρατήρηση του Περιβάλλοντος (STROBE)	146		
	<b>Για τους Χρήστες των Mac</b>	<b>148</b>		
	Εφαρμογή του STROBE	148		
	ΠΕΡΙΛΗΨΗ	149		
	<b>HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 5.2</b>	<b>150</b>		
	ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ	151		
	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ	151		
	ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ	151		
	ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ	153		
	ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	153		
<b>6</b>	<b>Ευφυής Μοντελοποίηση, Δημιουργία Πρωτοτύπων και Scrum</b>	<b>155</b>		
	<b>Δημιουργία Πρωτοτύπου</b>	<b>156</b>		
	Είδη Πρωτοτύπων	156		
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 6.1 Είναι η Δημιουργία Πρωτοτύπου ο "Βασιλιάς";</b>	<b>157</b>		
	Ο Ρόλος των Χρηστών στη Δημιουργία Πρωτοτύπων	158		
	<b>Ευφυής Μοντελοποίηση</b>	<b>158</b>		
	Αξίες και Αρχές της Ευφυούς Μοντελοποίησης	158		

<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 6.2 Καθαρίζοντας τον Δρόμο για Συνδέσεις των Πελατών</b>	<b>160</b>
Δραστηριότητες, Πόροι και Πρακτικές της Ευφυούς Μοντελοποίησης 161 / Η Ευφυής Διαδικασία Ανάπτυξης 165	
<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 6.3 Για να Εκκολαφθεί ένα Ψάρι</b>	<b>166</b>
<b>Scrum</b>	<b>167</b>
<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 6.4 Αυτό το Πρωτότυπο Είναι Βρεγμένο</b>	<b>168</b>
Ρόλοι που Παίζονται στο Scrum 168 / Εκκρεμότητες Προϊόντων 169 / Ο Κύκλος Σπριντ 169 / Άλλες Μοναδικές Δυνατότητες του Scrum 170 / Kanban 172 / Πλεονεκτήματα και Μειονεκτήματα του Scrum 173	
<b>DevOps: Μια Αλλαγή Φιλοσοφίας για την Ανάπτυξη Εφαρμογών</b>	<b>174</b>
<b>Σύγκριση Ευφυούς Μοντελοποίησης και Δομημένων Μεθόδων</b>	<b>175</b>
Μαθήματα από την Ευφυή Μοντελοποίηση 175 / Βελτίωση της Αποδοτικότητας σε Εργασίες Γνώσης: SDLC ως προς Ευφυή Προσέγγιση 176	
<b>Για τους Χρήστες των Mac</b>	<b>178</b>
Έμφυτοι Κίνδυνοι στις Καινοτομίες μιας Επιχείρησης 180	
<b>HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 6</b>	<b>182</b>
ΠΕΡΙΛΗΨΗ 182	
ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 183	
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 184	
ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 184	
ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ 186	
ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 186	

## ΜΕΡΟΣ ΙΙΙ Η Διαδικασία Ανάλυσης 187

<b>7 Χρήση Διαγραμμάτων Ροής Δεδομένων</b>	<b>187</b>
<b>Η Προσέγγιση Ροής Δεδομένων στον Προσδιορισμό των Ανθρωπίνων Απαιτήσεων</b>	<b>188</b>
Συμβάσεις που Χρησιμοποιούνται σε Διαγράμματα Ροής Δεδομένων 188	
<b>Ανάπτυξη Διαγραμμάτων Ροής Δεδομένων</b>	<b>189</b>
Δημιουργία του Διαγράμματος Περιβάλλοντος 189 / Σχεδίαση Διαγράμματος 0 (Το Επόμενο Επίπεδο) 190 / Δημιουργία Διαγραμμάτων Παιδιών (Πιο Λεπτομερή Επίπεδα) 192 / Έλεγχος Διαγραμμάτων για Λάθη 192	
<b>Λογικά και Φυσικά Διαγράμματα Ροής Δεδομένων</b>	<b>194</b>
Ανάπτυξη Λογικών Διαγραμμάτων Ροής Δεδομένων 197 / Ανάπτυξη Φυσικών Διαγραμμάτων Ροής Δεδομένων 198 / Τμηματοποίηση Διαγραμμάτων Ροής Δεδομένων 200	
<b>Ένα Παράδειγμα Διαγράμματος Ροής Δεδομένων</b>	<b>202</b>
Ανάπτυξη της Λίστας των Επιχειρησιακών Δραστηριοτήτων 203 / Δημιουργία ενός Διαγράμματος Ροής Δεδομένων Επιπέδου Περιβάλλοντος 203 / Σχεδίαση Διαγράμματος 0 203 / Δημιουργία ενός Διαγράμματος Παιδιού 204 / Δημιουργία ενός Φυσικού Διαγράμματος Ροής Δεδομένων από το Λογικό DFD 204 / Τμηματοποίηση του Φυσικού DFD 206	
<b>Τμηματοποίηση Δικτυακών Τύπων</b>	<b>208</b>
<b>Επικοινωνία Χρησιμοποιώντας Διαγράμματα Ροής Δεδομένων</b>	<b>209</b>
<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 7.1 Δεν Υπάρχει Καλύτερη Επιχείρηση από μια Επιχείρηση που Δουλεύει Καλά</b>	<b>211</b>
<b>HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 7</b>	<b>212</b>
ΠΕΡΙΛΗΨΗ 212	
ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 213	
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 213	

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 214  
 ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ 216  
 ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 216

## **8 Ανάλυση Συστημάτων Χρησιμοποιώντας Λεξικά Δεδομένων 217**

### **Το Λεξικό Δεδομένων 218**

Ανάγκη για Κατανόηση των Λεξικών Δεδομένων 218

### **Η Αποθήκη Δεδομένων 218**

Ορισμός των Ροών Δεδομένων 219 / Περιγραφή Ροών Δεδομένων 221 / Λογικές και Φυσικές Δομές Δεδομένων 221 / Στοιχεία Δεδομένων 223 / Αποθήκες Δεδομένων 226

### **Δημιουργία ενός Λεξικού Δεδομένων 227**

Ανάλυση Εισόδου και Εξόδου 227 / Ανάπτυξη Αποθηκών Δεδομένων 228

### **Ευκαιρία για Συμβουλή 8.1 Θέλετε να Κάνετε Εντύπωση στο Θέατρο; Βελτιώστε το Λεξικό σας! 229**

### **Χρήση ενός Λεξικού Δεδομένων 230**

Χρήση Λεξικών Δεδομένων για Δημιουργία XML 232 / Ορισμοί Τύπων XML Εγγράφων 234 / XML Σχήματα 235

### **HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 8 236**

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 236  
 ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 237  
 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 237  
 ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 238  
 ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ 240  
 ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 240

## **9 Προδιαγραφές Διαδικασιών και Δομημένες Αποφάσεις 241**

### **Ευκαιρία για Συμβουλή 9.1 Kit Chen Kaboodle, Inc. 242**

### **Επισκόπηση Προδιαγραφών Διαδικασιών 242**

Μορφή Προδιαγραφών Διαδικασίας 243

### **Δομημένη Καθομιλουμένη Γλώσσα 244**

Σύνταξη σε Δομημένη Καθομιλουμένη Γλώσσα 244

### **Ευκαιρία για Συμβουλή 9.2 Ζύμωση της Δομής 246**

Λεξικό Δεδομένων και Προδιαγραφές Διαδικασιών 247

### **Πίνακες Αποφάσεων 248**

Ανάπτυξη Πινάκων Αποφάσεων 250

### **Ευκαιρία για Συμβουλή 9.3 Εξοικονομώντας ένα Σεντ στην Citron Car Rental 251**

Έλεγχος για Πληρότητα και Ακρίβεια 252

### **Δέντρα Αποφάσεων 254**

Σχεδίαση Δέντρων Αποφάσεων 254

### **Ευκαιρία για Συμβουλή 9.4 Ένα Δέντρο για Δωρεάν 255**

### **Επιλογή μιας Δομημένης Τεχνικής Ανάλυσης Αποφάσεων 256**

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 256

### **HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 9 257**

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 257

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 257  
 ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 257  
 ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ 259  
 ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 260

<b>10</b>	<b>Αντικειμενοστραφής Ανάλυση και Σχεδίαση Συστημάτων με UML*</b>	<b>261</b>
	<b>Αντικειμενοστραφείς Έννοιες</b>	<b>262</b>
	Αντικείμενα 262 / Κλάσεις 262	
	Κληρονομικότητα 263	
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 10.1 Ο Γύρος του Κόσμο σε 80 Αντικείμενα</b>	<b>264</b>
	<b>Κάρτες CRC και Object Think</b>	<b>264</b>
	Αλληλεπίδραση Κατά την Διάρκεια μια Συνόδου CRC 266	
	<b>Έννοιες και Διαγράμματα της Unified Modeling Language (UML)</b>	<b>266</b>
	<b>Μοντελοποίηση Περιπτώσεων Χρήσης</b>	<b>269</b>
	<b>Διαγράμματα Δραστηριοτήτων</b>	<b>271</b>
	Δημιουργία Διαγραμμάτων Δραστηριότητας 273	
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 10.2 Ανακύκλωση του Περιβάλλοντος Προγραμματισμού</b>	<b>274</b>
	Καταχωρίσεις Αποθήκης για ένα Διάγραμμα Δραστηριότητας 275	
	<b>Διαγράμματα Ακολουθίας και Επικοινωνίας</b>	<b>275</b>
	Διαγράμματα Ακολουθίας 275 / Διαγράμματα Επικοινωνίας 277	
	<b>Διαγράμματα Κλάσης</b>	<b>278</b>
	Υπερφόρτωση Μεθόδου 279 / Τύποι Κλάσεων 279 / Ορισμός Μηνυμάτων και Μεθόδων 280	
	<b>Βελτίωση των Διαγραμμάτων Ακολουθίας</b>	<b>280</b>
	Ένα Παράδειγμα Κλάσης για το Web 281 / Επίπεδα Παρουσίασης, Επιχειρησιακό και Μόνιμο σε Διαγράμματα Ακολουθίας 283	
	<b>Βελτίωση των Διαγραμμάτων Κλάσης</b>	<b>283</b>
	Συσχετίσεις 284 / Διαγράμματα Γενίκευσης/Ειδίκευσης 287	
	<b>Διαγράμματα Κατάστασης</b>	<b>290</b>
	Ένα Παράδειγμα Μεταβολής Κατάστασης 291	
	<b>Πακέτα και Άλλα UML Αντικείμενα</b>	<b>292</b>
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 10.3 Ανάπτυξη ενός Ωραίου Συστήματος που Είχε Καθυστερήσει Πολύ: Χρησιμοποιώντας Αντικειμενοστραφή Ανάλυση για το Σύστημα της Δημόσιας Βιβλιοθήκης Ruminski</b>	<b>294</b>
	<b>Πρακτική Χρήση της UML</b>	<b>294</b>
	<b>Η Σημασία της Χρήσης της UML για Μοντελοποίηση</b>	<b>296</b>
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 10.4 C-Shore++</b>	<b>297</b>
	ΠΕΡΙΛΗΨΗ 297	
	<b>HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 10</b>	<b>298</b>
	ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 298	
	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 299	
	ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 299	
	ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 300	



**ΜΕΡΟΣ IV Τα Απαραίτητα Στοιχεία της Σχεδίασης 301****11 Σχεδίαση Αποτελεσματικής Εξόδου 301****Στόχοι Σχεδίασης της Εξόδου 302**

Σχεδίαση της Εξόδου Όστε να Εξυπηρετεί έναν Συγκεκριμένο Σκοπό 302 / Σχεδίαση της Εξόδου Όστε να Ανταποκρίνεται στις Ανάγκες των Χρηστών 302 / Παράδοση της Κατάλληλης Ποσότητας Εξόδου 302 / Εξασφάλιση ότι η Έξοδος Είναι Εκεί που Χρειάζεται να Είναι 302 / Έγκαιρη Παράδοση της Εξόδου 302 / Επιλογή της Σωστής Μεθόδου Εξόδου 303

**Συσχετισμός των Περιεχομένων Εξόδου με τη Μέθοδο Εξόδου 303**

Τεχνολογίες Εξόδου 303 / Παράγοντες που Πρέπει να Ληφθούν Υπόψη Κατά την Επιλογή μιας Τεχνολογίας Εξόδου 303

**Ευκαιρία για Συμβουλή 11.1 Το Δικό σου Κλουβί ή το Δικό μου; 306****Ευκαιρία για Συμβουλή 11.2 Ένας Σωστός Τρόπος, ένας Λάθος Τρόπος και ένα Μετρό 308****Συνειδητοποιώντας πώς Επηρεάζονται οι Χρήστες από την Προκατάληψη για την Έξοδο 309**

Αναγνωρίζοντας την Προκατάληψη με τον Τρόπο που Χρησιμοποιείται η Έξοδος 309 / Αποφυγή Προκατάληψης στην Σχεδίαση της Εξόδου 310

**Σχεδίαση Εκτυπωμένης Εξόδου 310****Ευκαιρία για Συμβουλή 11.3 Θα Έπρεπε Αυτό το Διάγραμμα να Οριοθετηθεί; 311****Σχεδίαση Εξόδου για Οθόνες 312**

Οδηγίες για την Σχεδίαση Οθονών 312 / Χρήση Γραφικής Εξόδου στην Σχεδίαση μιας Οθόνης 313 / Πίνακες Οργάνων 313 / Infographic 315

**Σχεδίαση ενός Δικτυακού Τύπου 316**

Διαλογική Web Σχεδίαση 317 / Επίπεδη Σχεδίαση Ιστοσελίδων 317 / Γενικές Οδηγίες για τη Σχεδίαση Δικτυακών Τύπων 318

**Ευκαιρία για Συμβουλή 11.4 Είναι η Εργασία σας Αποτέλεσμα Σκέψης; 319**

Συγκεκριμένες Οδηγίες για Σχεδίαση Δικτυακών Τύπων 320

**Για τους Χρήστες των Mac 322****Ευκαιρία για Συμβουλή 11.5 Μια Ημέρα στο Πεδίο 324****Τεχνολογίες Web 2.0 324****Σχεδίαση Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης 325**

Οδηγίες Σχεδίασης για τα Κοινωνικά Μέσα 326

**Σχεδίαση Εφαρμογών για Έξυπνα Τηλέφωνα και Ταμπλέτες 327**

Διαμορφώστε ένα Λογαριασμό Προγραμματιστή 328 / Επιλέξτε μια Διαδικασία Ανάπτυξης 328 / Να Είναι Πρωτότυπη 328 / Καθορίστε Πώς θα Τιμολογείται η Εφαρμογή 328 / Ακολουθήστε τους Κανόνες 329 / Σχεδιάστε το Εικονίδιό σας 329 / Επιλέξτε ένα Κατάλληλο Όνομα για την Εφαρμογή 329 / Σχεδιάστε για Διάφορες Συσκευές 329 / Σχεδιάστε την Έξοδο για μία Μικρή Εφαρμογή 330 / Σχεδιάστε την Έξοδο Δεύτερη Φορά για Διαφορετικό Προσανατολισμό 331 / Μοιραστείτε ένα Πρωτότυπο της Εργασίας σας 331 / Σχεδιάστε τη Λογική της Εφαρμογής 331 / Σχεδιάστε Κίνηση 332 / Δημιουργήστε το Περιβάλλον Χρήστη Χρησιμοποιώντας Χειρονομίες 332 / Προστατέψτε την Πνευματική σας Ιδιοκτησία 332 / Προωθήστε τη Μικρή Εφαρμογή σας 333

**Δημιουργία Εξόδου και XML 333**

Ajax 335

**HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 11 336**

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 336

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 337

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 337

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 338

ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ 342

ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 342

**12 Σχεδίαση Αποτελεσματικής Εισόδου 343****Ωραία Σχεδίαση Φορμών 344**

Κάνοντας τις Φόρμες Εύκολες στην Συμπλήρωση 344 / Ανταποκρινόμενες στον Σκοπό τους 347 / Εξασφάλιση Ακριβούς Συμπλήρωσης 347 / Διατήρηση Ελκυστικών των Φορμών 347 / Έλεγχος Επαγγελματικών Φορμών 347

**Καλή Σχεδίαση Οθονών και Web Φορμών 348**

Διατηρώντας την Οθόνη Απλή 348 / Διατήρηση της Συνέπειας της Οθόνης 349 / Διευκόλυνση της Μετακίνησης 349 / Σχεδίαση μιας Ελκυστικής και Ευχάριστης Οθόνης 349 / Χρήση Εικονιδίων στην Σχεδίαση της Οθόνης 349

**Ευκαιρία για Συμβουλή 12.1 Αυτή η Φόρμα Μπορεί να Είναι Επικίνδυνη για την Υγεία σας 350****Ευκαιρία για Συμβουλή 12.2 Η Συμπίσση Δεν Είναι Ευχάριστη 351**

Σχεδίαση Γραφικού Περιβάλλοντος Χρήστη 351 / Στοιχεία Ελέγχου Φορμών και Τιμές 354 / Κρυφά Πεδία 354 / Διαγράμματα Απόκρισης σε Συμβάντα 355 / Δυναμικές Ιστοσελίδες 357 / Τρισδιάστατες Ιστοσελίδες 357 / Ajax (Asynchronous JavaScript and XML) 359

**Για τους Χρήστες των Mac 361**

Χρήση Χρωμάτων στην Σχεδίαση της Οθόνης 361

**Σχεδίαση Δικτυακών Τύπων 362**

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 364

**HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 12 365**

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 366

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 366

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 367

ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ 370

ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 370

**13 Σχεδίαση Βάσεων Δεδομένων 371****Ευκαιρία για Συμβουλή 13.1 Συνδέστε το Καλάθι Καθαρισμού σας με ένα Αστέρι 372****Βάσεις Δεδομένων 372****Έννοιες Σχετικά με Δεδομένα 378**

Πραγματικότητα, Δεδομένα και Μεταδεδομένα 373 / Αρχεία 378 / Σχισιακές Βάσεις Δεδομένων 380

**Κανονικοποίηση 382**

Τα Τρία Βήματα της Κανονικοποίησης 382 / Ένα Παράδειγμα Κανονικοποίησης 382 / Χρήση ενός Διαγράμματος Οντοτήτων-Συσχετίσεων για Προσδιορισμό Κλειδιών Εγγραφών 390 / Συσχέτιση Ένα προς Πολλά 391 / Συσχέτιση "Πολλά προς Πολλά" 391

	<b>Οδηγίες για την Σχεδίαση μιας Σχέσης Κύριου Αρχείου/Βάσης Δεδομένων</b>	<b>392</b>
	Περιορισμοί Ακεραιότητας	392
	<b>Για τους Χρήστες των Mac</b>	<b>393</b>
	Προβλήματα	394
	<b>Χρήση Βάσεων Δεδομένων</b>	<b>394</b>
	Βήματα για Ανάκληση και Παρουσίαση Δεδομένων	394
	<b>Αποκανονικοποίηση</b>	<b>395</b>
	<b>Αποθήκες Δεδομένων</b>	<b>396</b>
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 13.2 Αποθήκευση Βιταμινών για Υγεία, Δεδομένα για Εξόρυξη</b>	<b>398</b>
	Online Αναλυτική Επεξεργασία / Εξόρυξη Δεδομένων	398
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 13.3 Χάνοντας Πιθανούς Πελάτες</b>	<b>400</b>
	<b>Επιχειρηματική Ευφυΐα</b>	<b>400</b>
	<b>Ανάλυση Δεδομένων</b>	<b>401</b>
	<b>Blockchain</b>	<b>402</b>
	<b>HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 13</b>	<b>403</b>
	ΠΕΡΙΛΗΨΗ	404
	ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ	405
	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ	406
	ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ	406
	ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ	408
	ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	408
<b>14</b>	<b>Αλληλεπίδραση Υπολογιστή και Ανθρώπου και Σχεδίαση της Εμπειρίας του Χρήστη</b>	<b>410</b>
	<b>Κατανόηση της Αλληλεπίδρασης Μεταξύ Υπολογιστή και Ανθρώπου</b>	<b>411</b>
	Πώς Επηρεάζει η Εναρμόνιση την Απόδοση και την Καλή Κατάσταση	411
	<b>Ευχρηστία</b>	<b>412</b>
	Σχεδίαση για τα Γνωστικά Στυλ Μεμονωμένων Χρηστών / Φυσικά Θέματα στην Σχεδίαση της Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή / Θέματα Ανθρώπινων Περιορισμών, Ειδικών Ικανοτήτων και Σχεδίασης / Υλοποίηση Ορθών Πρακτικών Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστή	413 / 413 / 414
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 14.1 Το Σχολικό Πνεύμα Έρχεται σε Πολλά Μεγέθη</b>	<b>415</b>
	Τύποι Περιβάλλοντος Χρήστη	415
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 14.2 Θα το Έκανα Μάλλον Μόνος μου</b>	<b>416</b>
	Περιβάλλοντα σε Φυσική Γλώσσα / Περιβάλλοντα Ερωτήσεων και Απαντήσεων / Μενού	416 / 416 / 416
	<b>Ευκαιρία για Συμβουλή 14.3 Μην με Επιβραδύνετε</b>	<b>417</b>
	Περιβάλλοντα Συμπλήρωσης Φορμών / Επιλογή και Αξιολόγηση ενός Περιβάλλοντος	417 / 418
	<b>Σχεδίαση της Εμπειρίας Χρήστη</b>	<b>418</b>
	Πέντε Ενέργειες Σχεδίασης που Προωθούν την Καλή Σχεδίαση UX / Πέντε Ενέργειες Σχεδίασης που Πρέπει να Αποφεύγονται στη Σχεδίαση UX / Οδηγίες Σχεδίασης UX: Παράδειγμα Ηλεκτρονικού Εμπορίου / Πλεονεκτήματα της Σχεδίασης UX	420 / 420 / 421 / 422
	<b>Σχεδίαση Περιβαλλόντων για Έξυπνα Τηλέφωνα και Ταμπλέτες</b>	<b>422</b>
	Χειρονομίες / Προειδοποιήσεις, Ανακοινώσεις και Ερωτήματα / Σήματα	423 / 423 / 424
	<b>Σχεδίαση για Έξυπνους Προσωπικούς Βοηθούς</b>	<b>424</b>
	<b>Σχεδίαση για Εικονική Πραγματικότητα και Επαυξημένη Πραγματικότητα</b>	<b>425</b>
	<b>Οδηγίες για Σχεδίαση Παραθύρων Διαλόγου</b>	<b>425</b>
	Επικοινωνία που Έχει Έννοια / Ελάχιστη Ενέργεια από τους Χρήστες	426 / 427

**Ευκαιρία για Συμβουλή 14.4 Αναμονή για Ανατροφοδότηση 428**

Τυπική Λειτουργία και Συνέπεια 428

**Ανατροφοδότηση για τους Χρήστες 429**

Τύποι Ανατροφοδότησης 429 / Συμπεριλαμβάνοντας Ανατροφοδότηση στην Σχεδίαση 430

**Ειδικά Θέματα Σχεδίασης για Ηλεκτρονικό Εμπόριο 431**

Επιδίωξη Ανατροφοδότησης από Πελάτες Δικτυακών Τόπων Ηλεκτρονικού Εμπορίου 431

**Ευκαιρία για Συμβουλή 14.5 Όταν Τρέχετε Έναν Μαραθώνιο, Βοηθά να Ξέρετε Πού Πηγαίνετε 432****Για τους Χρήστες των Mac 433**

Εύκολη Πλοήγηση σε Δικτυακούς Τόπους Ηλεκτρονικού Εμπορίου 433

**Mashup 435****Σχεδίαση Ερωτημάτων 435**

Τύποι Ερωτημάτων 435 / Μέθοδοι Υποβολής Ερωτημάτων 438

**Ευκαιρία για Συμβουλή 14.6 Επιθεωρήστε με (Επανάληψη) 439****HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 14 441**

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 442

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 442

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 443

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 444

ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ 445

ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 446

**ΜΕΡΟΣ V Εξασφάλιση και Υλοποίηση της Ποιότητας 447****15 Σχεδίαση Ορθών Διαδικασιών Εισαγωγής Δεδομένων 447****Αποτελεσματική Κωδικοποίηση 448**

Παρακολούθηση Κάποιου Πράγματος 448 / Κατηγοριοποίηση Πληροφοριών 449 / Απόκρυψη Πληροφοριών 451 / Αποκάλυψη Πληροφοριών 451 / Αίτημα για Κατάλληλη Ενέργεια 453 / Γενικές Οδηγίες για Κωδικοποίηση 453

**Ευκαιρία για Συμβουλή 15.1 Είναι Ένα Πολύ Άγριο Μέρος Εδώ 454****Ευκαιρία για Συμβουλή 15.2 Πιάνοντας έναν Καλοκαιρινό Κωδικό 456****Αποτελεσματική και Αποδοτική Συλλογή Δεδομένων 456**

Αποφασίζοντας τι Δεδομένα θα Συλλέξετε 457 / Αφήνοντας τον Υπολογιστή να Κάνει τα Υπόλοιπα 457 / Αποφυγή Στένωσης και Πρόσθετων Βημάτων 458 / Ξεκινώντας με μια Καλή Φόρμα 458 / Επιλογή μιας Μεθόδου Εισαγωγής των Δεδομένων 458

**Εξασφάλιση της Ποιότητας των Δεδομένων Μέσω Επικύρωσης της Εισόδου 462****Ευκαιρία για Συμβουλή 15.3 Να Μπούμε ή να μην Μπούμε: Αυτό είναι το Ερώτημα 463**

Επικύρωση των Συναλλαγών Εισόδου 463 / Επικύρωση Δεδομένων Εισόδου 464 / Η Διαδικασία της Επικύρωσης 466

**Πλεονεκτήματα της Ακρίβειας σε Περιβάλλοντα Ηλεκτρονικού Εμπορίου 467**

Πελάτες που Πληκτρολογούν τα Δικά τους Δεδομένα 467 / Αποθήκευση Δεδομένων για Μετέπειτα Χρήση 467 / Χρήση Δεδομένων Μέσω της Διαδικασίας Συμπλήρωσης μιας Παραγγελίας 467

**HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 15 468**

Παροχή Ανατροφοδότησης σε Πελάτες 468

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 468

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 469

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 470

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 470

ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ 473  
ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 473

## **16 Διασφάλιση Ποιότητας και Υλοποίηση 474**

### **Η Συνολική Προσέγγιση της Διαχείρισης της Ποιότητας 475**

Six Sigma 475 / Ευθύνη για τη Συνολική Διαχείριση της Ποιότητας 475 / Δομημένο Πέρασμα 476 / Σχεδίαση και Ανάπτυξη Συστημάτων Από Επάνω προς τα Κάτω 477

### **Ευκαιρία για Συμβουλή 16.1 Η Ποιότητα του MIS Επιτυγχάνεται με Προσπάθεια 478**

#### **Για τους Χρήστες των MAC 479**

Χρήση Διαγραμμάτων Δομών στην Σχεδίαση Αρθρωτών Συστημάτων 479 / Service-Oriented Architecture (SOA) 481

#### **Προσεγγίσεις Τεκμηρίωσης 482**

Εγχειρίδια Διαδικασιών 482 / Η Μέθοδος FOLKLORE 482

### **Ευκαιρία για Συμβουλή 16.2 Η Τεκμηρίωση Είναι Σωστή 483**

#### **HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 16.1 484**

Επιλογή μιας Τεχνικής Σχεδίασης και Τεκμηρίωσης 485

#### **Έλεγχος, Συντήρηση και Μεθοδική Εξέταση 485**

Η Διαδικασία Ελέγχου 485

### **Ευκαιρία για Συμβουλή 16.3 Κάνοντας Ελέγχους στο Σύστημά σας 487**

Πρακτικές Συντήρησης 488 / Μεθοδική Εξέταση 488

#### **Υλοποίηση Κατανεμημένων Συστημάτων 488**

Τεχνολογία Πελάτη-Διακομιστή 489 / Cloud Computing 490 / Μοντελοποίηση Δικτύων 493

#### **Εκπαίδευση Χρηστών 496**

Στρατηγικές Εκπαίδευσης 496 / Οδηγίες Εκπαίδευσης 497

### **Ευκαιρία για Συμβουλή 16.4 Μπορείτε να Οδηγήσετε Ένα Ψάρι στο Νερό ...Αλλά Δεν Μπορείτε να το Κάνετε να Πιεί 498**

#### **Μετατροπή σε ένα Νέο Σύστημα 499**

Στρατηγικές Μετατροπής 499 / Άλλα Θέματα Μετατροπών 500 / Επιχειρησιακές Αλλαγές και η Σχέση τους σε Επιτυχημένα Συστήματα 500

#### **Θέματα Ασφάλειας για Παραδοσιακά και Βασισμένα στο Web Συστήματα 501**

Φυσική Ασφάλεια 501 / Λογική Ασφάλεια 502 / Συμπεροφοική Ασφάλεια 502 / Ειδικά Θέματα Ασφάλειας Ηλεκτρονικού Εμπορίου 503 / Θέματα Μυστικότητας Ηλεκτρονικού Εμπορίου 503 / Προγραμματισμός Αποκατάστασης από Καταστροφή 504

### **Ευκαιρία για Συμβουλή 16.5 Η Γλυκιά Μυρωδιά της Επιτυχίας 505**

#### **Αξιολόγηση 506**

Τεχνικές Αξιολόγησης 506 / Η Προσέγγιση με Βοηθητικά Προγράμματα Πληροφοριακών Συστημάτων 506

### **Ευκαιρία για Συμβουλή 16.6 Εκκαθάριση με το Νέο Σύστημα 508**

Αξιολόγηση Εταιρικών Δικτυακών Τόπων 508

#### **HYPERCASE ΕΜΠΕΙΡΙΑ 16.2 509**

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 509

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ ΚΑΙ ΦΡΑΣΕΙΣ 510

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ 511

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ 512

ΟΜΑΔΙΚΑ ΕΡΓΑ 514

ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 514

Λεξιλόγιο 515

Ακρωνύμια 523

Ευρετήριο 525