

Prototypování

Co je to prototyp?

Prototyp je model, aplikace, část aplikace nebo její vizualizace za účelem předvedení nebo otestování. Je to mezikrok mezi specifikací a fungujícím systémem.

Komunikace se zákazníkem (uživatel), cílem je pochopení, jak systém funguje a jak jsou realizovány požadavky:

- Uživatel vidí, jak systém pracuje
- Odhalení chyb nebo chybějících částí specifikace

Přístupy k prototypování

- **Evolutionary prototyping** – cílem je dodat fungující aplikaci, prototyp hned na začátku a pak je predefinován až k finálnímu produktu
- **Throw-away prototyping** - prototyp se týká požadavků, které nejsou dostatečně jasné definovány, slouží k pochopení a definici požadavků; vývoj systému s prototypem nesouvisí

Evoluční prototyping je vhodný tam, kde ve specifikaci nelze vše předem definovat. Má blízko k „agilnímu“ vývoji. Silnou stránkou je řešení chybějících, zmatených či špatně definovaných požadavků. Uživatelé tím, že od počátku pracují s aplikací, jsou současně proškoleni na užívání. Nevýhodou je složitější řízení vývoje.

Throw-away prototyping slouží k předvedení a experimentům, není vytvářen s tím, že bude fungovat jako finální systém. Výhodou je rychlá tvorba.

Mock-up

Nakreslený vzhled obrazovek (papír, elektronicky) s omezenou nebo nulovou funkcionalitou.

Wireframe

Wireframe nebo-li drátěný model aplikace ukazuje její vizuální řešení – rozkreslené obrazovky a umístění jednotlivých elementů. Časté užití u webových aplikací.

Prototype fidelity

Termínem fidelity označujeme přesnost prototypu.

Low-fidelity prototype – nekompletní, ukazuje jen část, hrubá skica, obrázek

High-fidelity prototype – prototyp je blízko finálnímu produktu.

Horizontální a vertikální prototypy

- Horizontální – zaměření na funkcionalitu a souvislosti na úkor implementace
- Vertikální – jen část systému s důrazem, aby prototyp směřoval k finálnímu produktu