

設計の極意 ～ 販売管理の巻 ～

〔 目次 〕

プロローグ 「システムで良し悪しは設計で 90%決まる」	2
第1章 「処理の分類をする」	7
第2章 「ファイルで持つ基本的な項目」	8
第3章 「帳票を作成する」	10
第4章 「画面構成を考える」	11
第5章 「帳票からファイルへ」	12
第6章 「ファイル作成注意ポイント」	13
第7章 「データベースダイアグラムリレーションを作成する」	14
第8章 「システムを作成する」	15
第9章 「仕様書を作成する」	16
第10章 「デバッグとトータルチェック」	17
第11章 「ファイルまでの作成」	18
第12章 「トランザクションの作成」	26
第13章 「開発のテクニック」	31
第14章 「ファイルの詳細設計」	38
第15章 「売上入力、入金入力の設計」	43
エピソードNo1 「JANコードは、1つしか存在しないのでは」	45
エピソードNo2 「更新の処理スピードにクレームの嵐」	46
エピソードNo3 「リプレースで発覚した他社のシステム」	47
エピソードNo4 「納期が大幅に遅れた理由」	48
エピソードNo5 「常識外の顧客はいる」	49
後書き	50
ファイルレイアウト.....	51

プロローグ システムで良し悪しは設計で 90%決まる

開発テクニックを解説した本は、数多くあります。
しかし、設計に関するものは、ほとんど見かけません。

「仕様を決めるのに苦労しています」、「設計をどうすればよいのか解りません？」という設計に関するメールをいただきます。

開発テクニックを知っていれば、設計もわかるのでしょうか？
小手先のテクニックを多く知っていてもシステムはできません。

設計で9割方システムがほぼ決まると言っても過言ではありません。
家を作る場合で言うなら、設計図と同じです。
大工さんが、図面通り忠実に作れば注文通りの家ができます。

システムの設計も同じことが言えます。
設計さえきちんと出来てさえいれば、プログラマーは寄せ集めでも出来ます。

多くの時間を設計に費やすのは、それなりの理由があります。
システムの作成に要らない時間を取られなくなります。

では、短時間に設計すると、どうなるのか？
無駄な時間も増え、システムも複雑になり解読することも不可能なことも発生するでしょう。
最悪、開発を途中であきらめることになりかねません。

では、設計はどうすればよいのでしょうか？

SEは、設計の前に業務分析をします。
お客さんと綿密な打ち合わせをするのです。
それは、業務の内容、業務の流れを知るためです。
お客さん以上に把握しなければ、使い勝手のよいシステムはできません。

その際、「このようにしたらどうでしょうか？」と提案ができるまでには、かなりの経験を積まなければできません。

なら、ソフト会社で働かないと無理なのか？

これは、どこまでを望んでいるかで違いますのではっきりと断言はできません。

しかし、ある程度の域までは、可能だといえます。

設計で重要なことは、業務を十分に把握することです。

それができないとシステムが完成することはありません。

システムができるまでの工程は、大きく3つに分かれます。

1. 設計段階

帳票作成 → 画面作成 → ファイル作成

2. 開発段階

システム作成 → デバッグ → トータルチェック

3. 稼働段階

納品(テスト稼働) → 本稼働

再度言いますが、設計段階は大変重要な部分です。

これが十分にできていないと、ある段階で手直しできないという状況になります。

設計をする前に知っておくことがあります。

システムで何をどうしたいのかが明確になっていないと設計できません。

あるお客さんで打ち合わせに行くたびに言っているが違うことがありました。

その都度、設計の手直しが生じました。

数回の打ち合わせの結果、システムを作るほどではないとわかりました。

それでどうしたのか？

EXCEL で作成し、一件落着となりました。

システムでやりたいことが、ハッキリしていなかったからシステムを作れなかったのです。

業務を良く知っていても何をどうしたいのかが、具体的には話せなければ設計はできません。

システムの作りようがないのです。

業務をコンピュータに移行して効果があるのは、人の手を多く取っているところです。

請求書を作成するのに時間がかかる、月報をまとめるのに手間がかかるなど

そのような箇所をシステム化することが、大変意味あることだといえます。

現状を把握し一番手間を取っているものをシステム化する。

2008年02月01日 初版発行 <検印省略>

「設計の極意 ～ 販売管理の巻 ～」

著者:高橋浩

Copyright (c) ティウェア 2008 All rights reserved.
