



ENTERPRISE ARCHITECT

用户指南系列

业务建模指南

Author: Sparx Systems

Date: 20/06/2023

Version: 16.1

创建于  **ENTERPRISE
ARCHITECT**

目录

| | |
|-----------------|----|
| 业务建模指南 | 4 |
| 项目管理 | 6 |
| 积压管理 | 7 |
| 估计 | 9 |
| 物品追踪 | 10 |
| 得到教训 | 12 |
| 指标和关键绩效指标 (KPI) | 13 |
| 优先级 | 14 |
| 评论 | 16 |
| 风险分析与管理 | 17 |
| 角色和权限矩阵 | 19 |
| 范围建模 | 20 |
| 利益相关者名单、地图或角色 | 22 |
| 调查或问卷 | 30 |
| 供应商评估 | 32 |
| 分析 | 34 |
| 验收和评估标准 | 35 |
| 业务规则分析 | 36 |
| 数据挖掘 | 38 |
| 决策分析 | 39 |
| 文件分析 | 41 |
| 财务分析 | 43 |
| 接口分析 | 44 |
| 非功能需求分析 | 46 |
| 观察 | 48 |
| 进程分析 | 50 |
| 根原因分析 | 52 |
| 建模 | 53 |
| 概念建模 | 54 |
| 数据字典 | 57 |
| 数据流图表 | 59 |
| 数据建模 | 60 |
| 决策建模 | 62 |
| 功能分解 | 63 |
| 词汇表 | 65 |
| 进程建模 | 66 |
| 原型制作 | 69 |
| 序列图表 | 71 |
| 状态建模 | 72 |
| 使用案例与场景 | 74 |
| 用户案例 | 76 |
| 协作 | 77 |
| 头脑风暴 | 78 |
| 协作游戏 | 80 |
| 专门小组 | 82 |
| 采访 | 84 |
| 思维导图 | 86 |

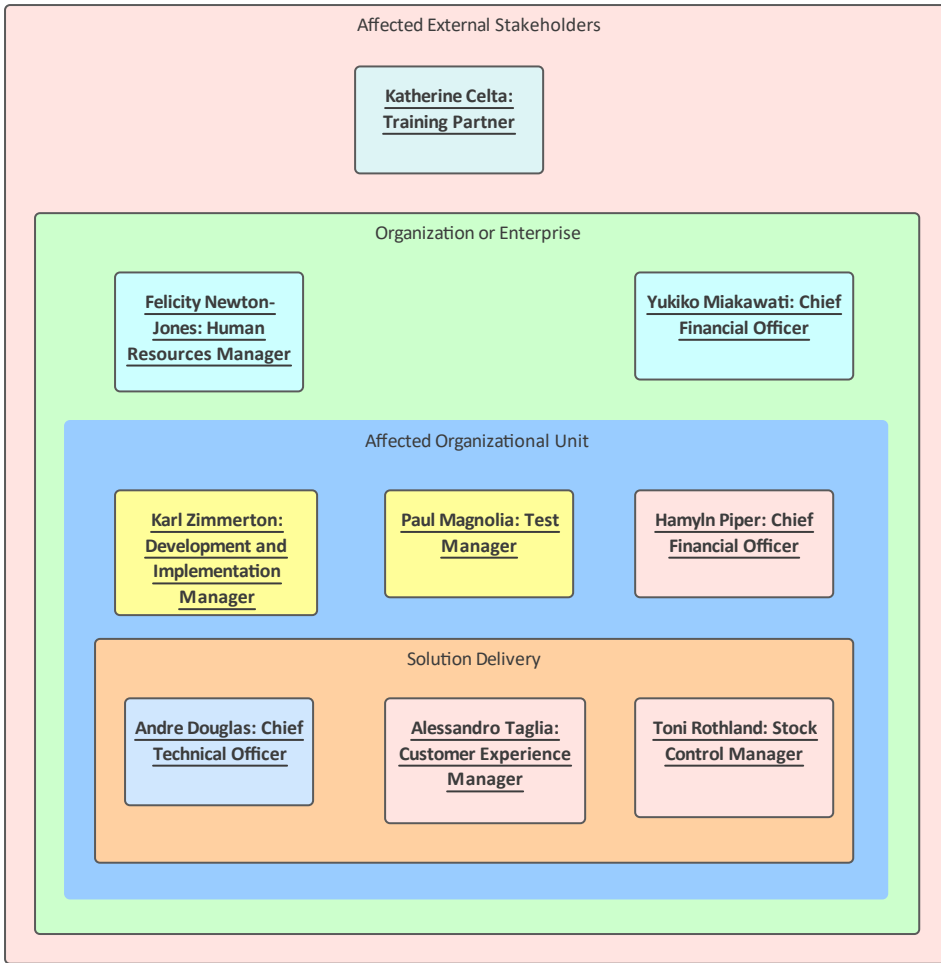
| | |
|------------|-----|
| 研讨会 | 87 |
| 战略 | 91 |
| SWOT分析 | 92 |
| 组织建模 | 93 |
| 业务模型Canvas | 95 |
| 业务案例 | 97 |
| 业务能力分析 | 100 |
| 基准和市场分析 | 102 |
| 平衡记分卡 | 104 |

业务建模指南

Enterprise Architect提供了一个复杂而灵活的业务分析建模平台，分析师和其他人可以使用该平台从战略规划到产品支持。它为广泛的业务建模技术提供广泛支持，并允许将这些技术单独或一起使用，以创建引人入胜且富有表现力的模型，从而使观众（包括高级管理人员和技术开发人员等）感到高兴。任何学科都可以使用这些技术，包括经理、架构师、设计师、实施人员、测试人员等，但它们对业务分析师特别有用。本主题描述了 50 种最常用的业务分析技术，并描述了可用于执行该技术的最重要工具，并提供有关如何使用各个工具的更详细说明的链接。

它与 AB OK Guide v3 方便地对齐，因此为 B 业务提供了受欢迎的帮助，并实际解释了如何使用业务分析师 Enterprise Architect指南中描述的技术。例如，所有分析师都会理解利益相关者建模对努力成功的重要性，但通常会发现很难知道从哪里开始以及如何创建有用的模型来与利益相关者沟通，并代表他们的关注和利益。一个模型。利益相关者列表、地图或角色”技术列出了十多个可用帮助模型利益相关者的工具，让分析师可以自由选择最适合他们的计划的任何工具。此图显示了使用边界元素创建表示利益相关者对计划的影响的洋葱图。

Stakeholder Onion Diagram



Business Analysis tools, nested boundaries in Sparx Systems Enterprise Architect

This diagram indicates the level of involvement the stakeholders have with the solution, which stakeholders will interact directly with the solution or participate in a business process, which are part of the whole organization, and which are outside the organization.

项目管理

项目管理技术对于项目或计划的成功交付至关重要。可以A多种技术来组织团队，从非常非正式的技术（例如积压管理（用于敏捷团队）到非常规范的技术（例如风险分析和管理）（用于大型和高度结构化的组织）。Enterprise Architect提供了广泛的工具来支持可以与任何方法或过程一起使用的各种项目管理技术。这些工具允许项目管理信息位于或连接到底层模型，从而确保项目管理信息不会与分析信息和模型分离。

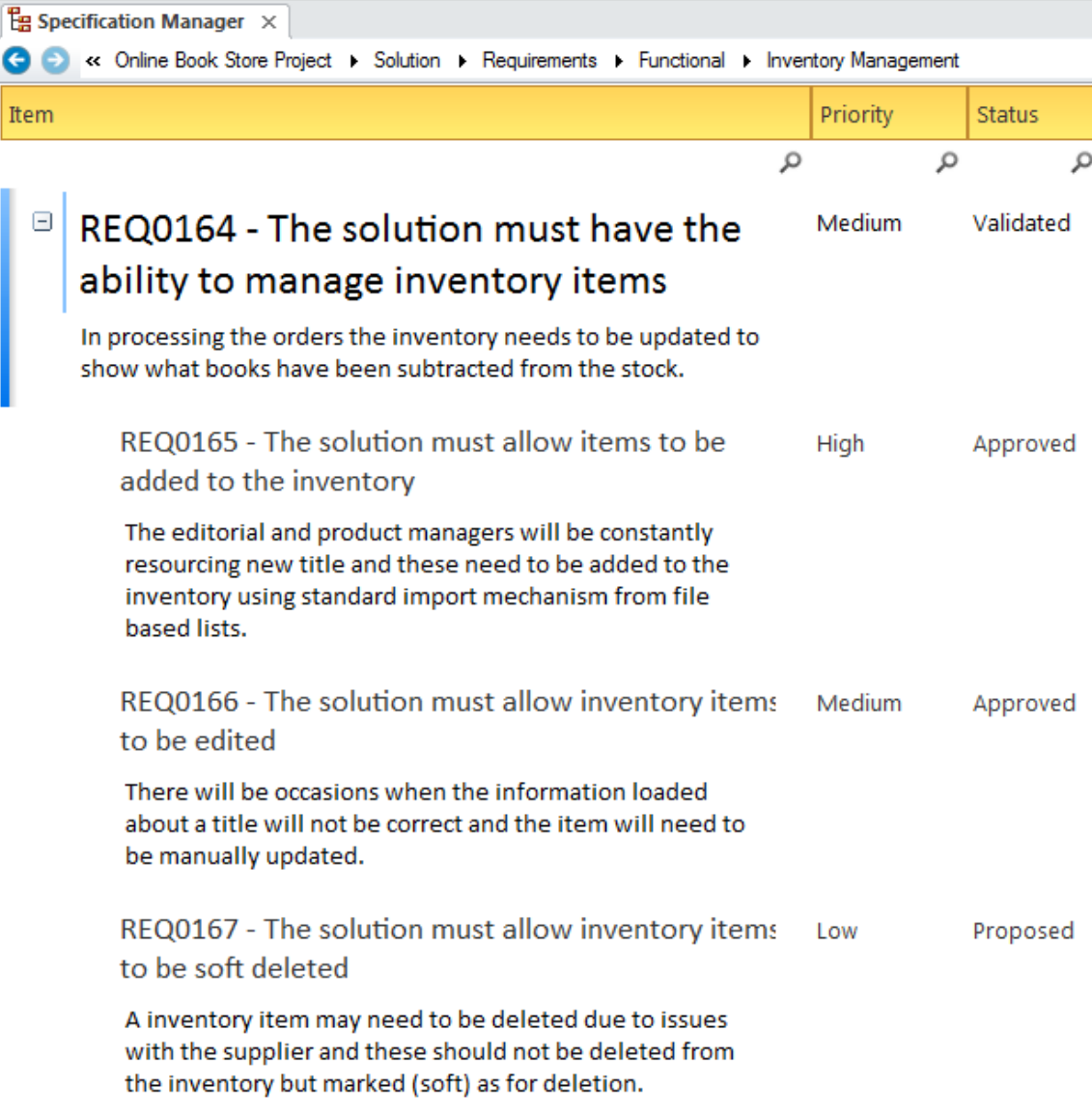
积压管理

Enterprise Architect有许多可用于管理积压的功能。其中最直接的是使用内置的“优先级”属性（属性），可用于根据一组用户定义的类别对需求进行分类。每个元素还有一个“相”和一个“版本”字段，可用于积压管理。

规范管理器允许可视化并按其优先级或任何其他属性（例如复杂性、版本、相或标记值）进行分组。元素，无论类型如何，也可以在浏览器窗口中排序。

包浏览器提供了一个方便的列表视图，它可以替代使用规范管理器，并允许按一个或多个属性对元素进行排序和分组。

模型视图还可用于创建一个或多个元素列表，这些元素可以自由排序和管理，而与元素在浏览器窗口中的位置无关。



| Item | Priority | Status |
|--|----------|-----------|
| <p>REQ0164 - The solution must have the ability to manage inventory items</p> <p>In processing the orders the inventory needs to be updated to show what books have been subtracted from the stock.</p> | Medium | Validated |
| <p>REQ0165 - The solution must allow items to be added to the inventory</p> <p>The editorial and product managers will be constantly resourcing new title and these need to be added to the inventory using standard import mechanism from file based lists.</p> | High | Approved |
| <p>REQ0166 - The solution must allow inventory items to be edited</p> <p>There will be occasions when the information loaded about a title will not be correct and the item will need to be manually updated.</p> | Medium | Approved |
| <p>REQ0167 - The solution must allow inventory items to be soft deleted</p> <p>A inventory item may need to be deleted due to issues with the supplier and these should not be deleted from the inventory but marked (soft) as for deletion.</p> | Low | Proposed |

元素属性

存储库中的每个元素都有许多内置属性，例如“版本”和“相”，它们可用于定义和处理待办事项。需求等一些元素有许多附加属性，包括可以使用的“优先级”。“相”和“版本”是自由文本字段，因此可用于指定冲刺、发布或迭代的一组元素。“Priority”属性可以被赋予在列表中定义的离散值，例如：‘High’、‘Medium’、‘Low’。

了解更多：[Requirement Properties](#)

视图模型

在模型视图功能中，可以创建任意数量的收藏夹，可以用作积压，并且可以包含任意数量的元素的有序列表。元素可以简单地从浏览器窗口拖放到适当命名的收藏夹中。元素可以是相同类型或不同类型，并且可以在列表中自由排序。许多其他文件夹用于表示冲刺、发布或迭代。

了解更多：[Model Views](#)

浏览器窗口

浏览器窗口可用于通过简单地对树视图中的元素进行排序来管理积压。这可以使用浏览器窗口标题栏中的向上箭头按钮和向下箭头按钮，或树项目的上下文菜单来实现。这提供了一种简单但令人信服的方式来排序元素列表作为积压管理的一部分。（必须在“首选项”对话框的“常规”页面上启用“允许自由排序”设置，然后才能在浏览器窗口中对项目进行排序。）

了解更多：[Browser Window](#)

规范管理器

规范管理器是一个特征丰富的工具，用于在电子表格或文字处理器样式的视图中处理需求（或任何其他元素）。它提供了一个方便的基于文本的界面，允许将一组元素的属性作为一个组进行查看和编辑。可以根据任何属性或标记值过滤元素列表，这为处理积压的元素列表提供了一种方便的方法。

了解更多：[Specification Manager](#)

包浏览器

包浏览器提供了一种方便的方式来查看包中的元素，无论是在具有类似于电子表格的行和列的列表中，还是以甘特图的形式显示资源分配随时间的变化。列表视图将选定包中的元素显示为行，其属性在列中可查看和可编辑。列表中的元素可以按一个或多个属性进行排序或分组，例如，允许相3的高优先级、低复杂度要求。1被分组。

了解更多：[Package Browser](#)

估计

Enterprise Architect有一个基于Kerner的“用例点方法”的内置工具，用于使用使用案例和参与者创建项目工作量和成本的估计值。使用案例和参与者被分配一个复杂性，然后应用用户定义的环境和技术复杂性因素，并使用权重来计算工作量和成本。A创建度量报告并将其包含在项目的文档中。

The screenshot displays the 'QA Reports - Use Case Metrics' window. It features a 'Use Cases' section with a table listing use cases under the 'Manage Inventory' package. The 'Create Orders' use case is highlighted. To the right, there are two calculation panels: 'Technical Complexity Factor' and 'Environment Complexity Factor'. At the bottom, a 'Total Estimate' section shows the calculation of Use Case Points (UCP), Estimated Work Effort (hours), and Estimated Cost.

| Package | Name | Type | Complexity | Phase |
|------------------|-------------------|---------|------------|-------|
| Manage Inventory | Manage Titles | UseCase | 5 | 1.0 |
| Manage Inventory | Manage Publishers | UseCase | 10 | 2.0 |
| Manage Inventory | List Stock Levels | UseCase | 10 | 3.0 |
| Manage Inventory | Edit Titles | UseCase | 5 | 1.0 |
| Manage Inventory | Create Orders | UseCase | 15 | 1.0 |
| Manage Inventory | Add New Titles | UseCase | 5 | 1.0 |

| Technical Complexity Factor | Value |
|-----------------------------|-------|
| Unadjusted TCF Value (UTV): | 47 |
| TCF Weight Factor (TWF): | 0.01 |
| TCF Constant (TC): | 0.6 |
| TCF = TC + (TWF x UTV): | 1.07 |

| Environment Complexity Factor | Value |
|-------------------------------|-------|
| Unadjusted ECF Value (UEV): | 21.5 |
| ECF Weight Factor (EWF): | -0.03 |
| ECF Constant (EC): | 1.4 |
| ECF = EC + (EWF x UEV): | 0.755 |

| Unadjusted Use Case Points (UUCP) = Sum of Complexity | 50 | Ave Hours per Use Case | Easy: 40 Med: 80 Diff: 120 |
|---|-----|------------------------|----------------------------|
| Total Estimate | | | |
| Use Case Points (UCP) = UUCP * TCF * ECF = | 50 | * 1.07 | * 0.755 = 40 UCP |
| Estimated Work Effort (hours) = | 10 | * 40 | = 400 Hours |
| Estimated Cost = EWE * Default hourly Rate = | 400 | * 40 | = 16000 Cost |

本节列出了Enterprise Architect中可用于应用此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

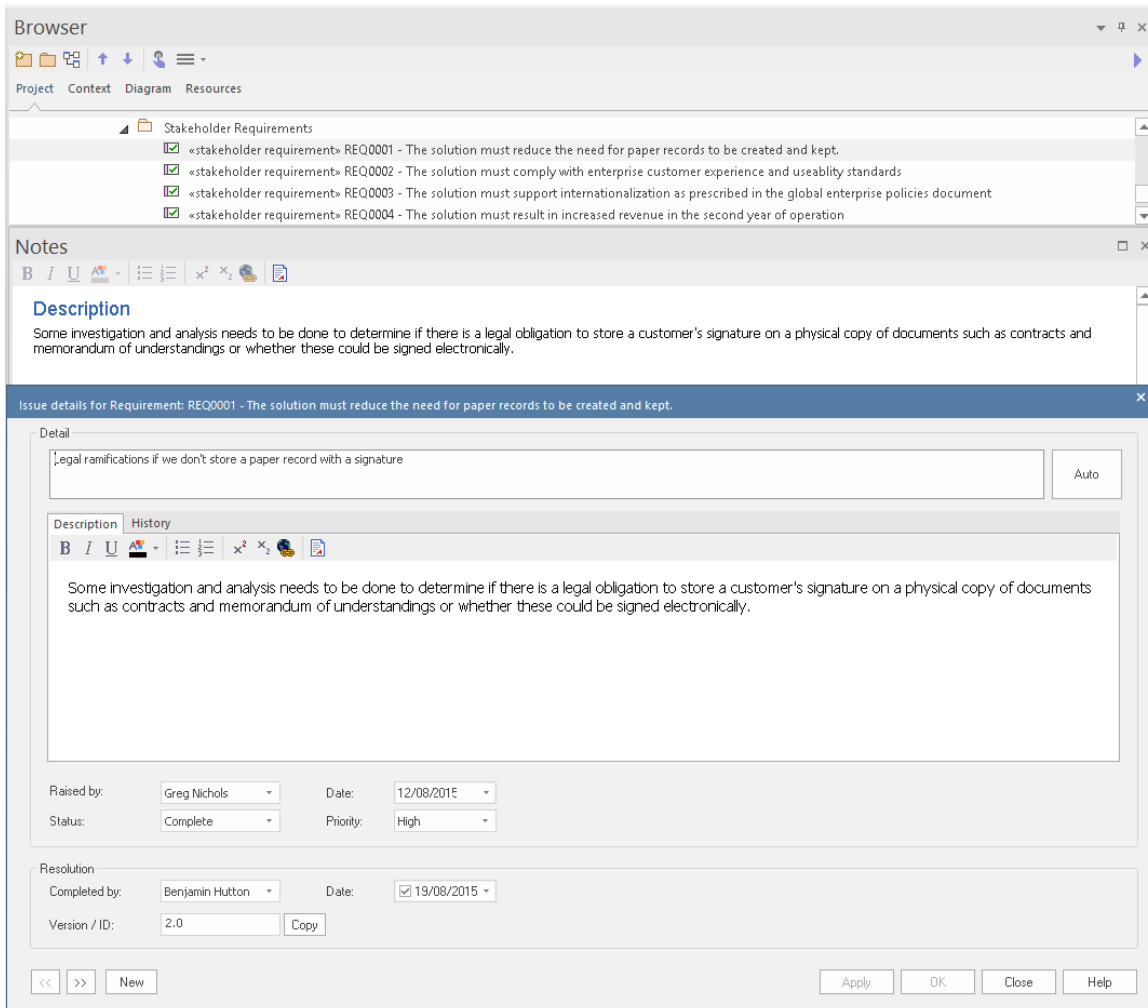
用例估计

用例Estimation可用于计算完成一项计划或计划的一部分所需的工作量。可以定义环境和技术复杂性因素并赋予权重和值，以确定它们如何影响为计划计算的工作量。

了解更多：[Use Case Estimation](#)

物品追踪

Enterprise Architect是一个多功能建模平台，除了其核心建模功能之外，它还具有一系列令人印象深刻的辅助工具，可帮助建模者在动态业务环境中工作。解决方案的实施需要时间，并且利益相关者将在他们阐明他们的需求和要求时不会出现的担忧和问题。这些可以在模型级别或单个元素级别（例如需求或任何其他元素）记录在模型中。



检验员窗口 - 详情选项卡

检验员窗口的“详细信息”选项卡一次显示一个元素视图窗口，显示该检验员的名称、属性、约束、关系、元素标记值等详细信息。此外，会显示维护项，并可以启动编辑窗口来编辑项目。

了解更多：[Inspector - Details](#)

维护项

维护项目可用于记录各种记录，包括缺陷、修改、问题、任务、文档和特征。这些可以添加到任何级别的存储库中，从高级包（例如功能需求包）到个人需求包或任何其他元素类型。可以针对每个项目存储适用的元数据，包括其名称、描述、状态、优先级、状态、完成详细信息等。

了解更多：[Maintenance Items](#)

文档

Enterprise Architect的文档生成器可以生成项和 RTF 字处理器文件、PDF 文档和 HTML 报告。可以方便地生成存储在存储库中的问题、缺陷和决策等维护项目并包含在文档中。维护项可以包含在其适用的元素下，包括高级包和低级元素。存在A复杂的模板功能，它提供了一系列内置模板并允许用户创建自己的、定义样式、图像和各种其他格式选项。

QA 报告还可以显示跨存储库聚合的维护项，允许定义过滤和项目类型限制。

了解更多：[Documentation](#)

得到教训

许多流程和方法包括项目后审阅，可以分析和审查项目的成功、失败和改进机会，以使未来的项目受益。Enterprise Architect具有灵活的元素审阅功能，允许对模型或实践的任何部分进行审查，包括命名约定、建模风格、建模语言使用和正确性以及项目的任何其他维度等内容。此功能通常在项目执行期间使用，例如重要里程碑或每周或每月，也可以在项目结束时使用，以获取有关如何改进未来项目的价值见解。可以动态引用模型的任何部分，例如元素、包和图表，并且可以通过从浏览器窗口拖放它们方便地将它们添加到审阅中。有一个灵活的内置文字处理器，可以在其中创建和格式化文本，使其在建模环境中可用。

文档工件

A文档工件可以用作替代记录使用的审阅功能学习可以为文档指定A模板，并将会话的详细信息记录到文档中。代表成功、失败或对课程有一定其它的其他模型元素可以作为链接拖到文档中。

了解更多：[Document Artifact](#)

日历

日历提供了一种以日历格式记录和呈现重要时间信息（例如事件和会议）的方法。可以将“学习的课程”会话输入到日历中，并在需要时设置为重复。事件子类型可以配置为将“学习的课程”添加为会议类型。

了解更多：[Calendar](#)

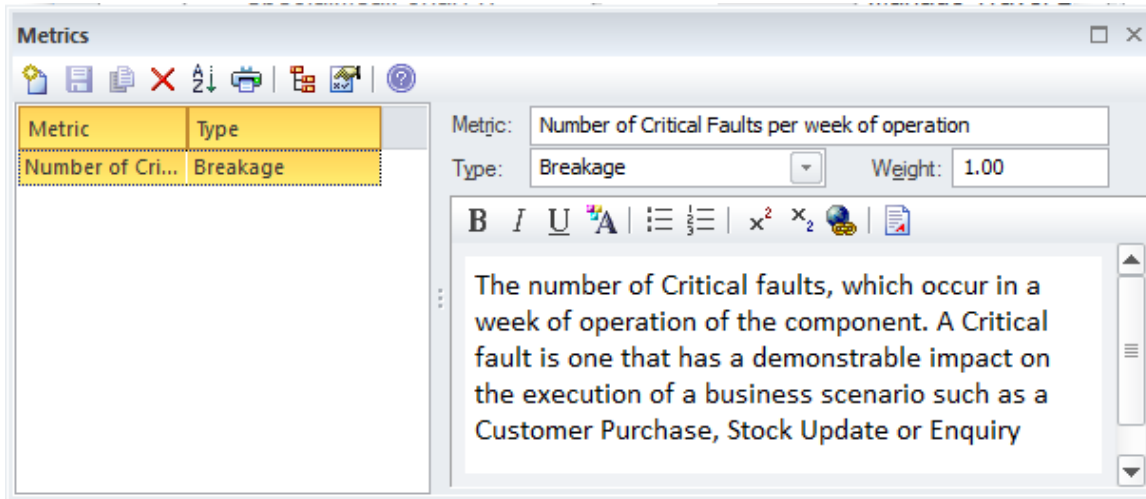
模型邮件

模型邮件可用于通知和提醒人们学习课程，并在课程结束后通知他们关于结果和决定以及所需的操作。可以添加指向模型元素和图表、矩阵、团队评论和各种其他项目的链接。

了解更多：[Model Mail](#)

指标和关键绩效指标 (KPI)

Enterprise Architect提供了一种功能来创建和查看可以分配给任何元素的指标，包括表示解决方案的包和元素。产品中提供A度量类别，但可以更改这些类型以适应组织的需要。或者，如果需要更多细节，可以使用需求创建度量和添加标记值的数量来记录详细信息。



元素项目管理指标

项目管理指标可以添加到存储库中的任何元素。通常，它们将被添加到解决方案组件等元素中，以表明它们在实现目标方面的有效性以及它们的执行情况。这些详细信息可以添加到 Metric 的注记中。

了解更多：[Project Management Items](#)

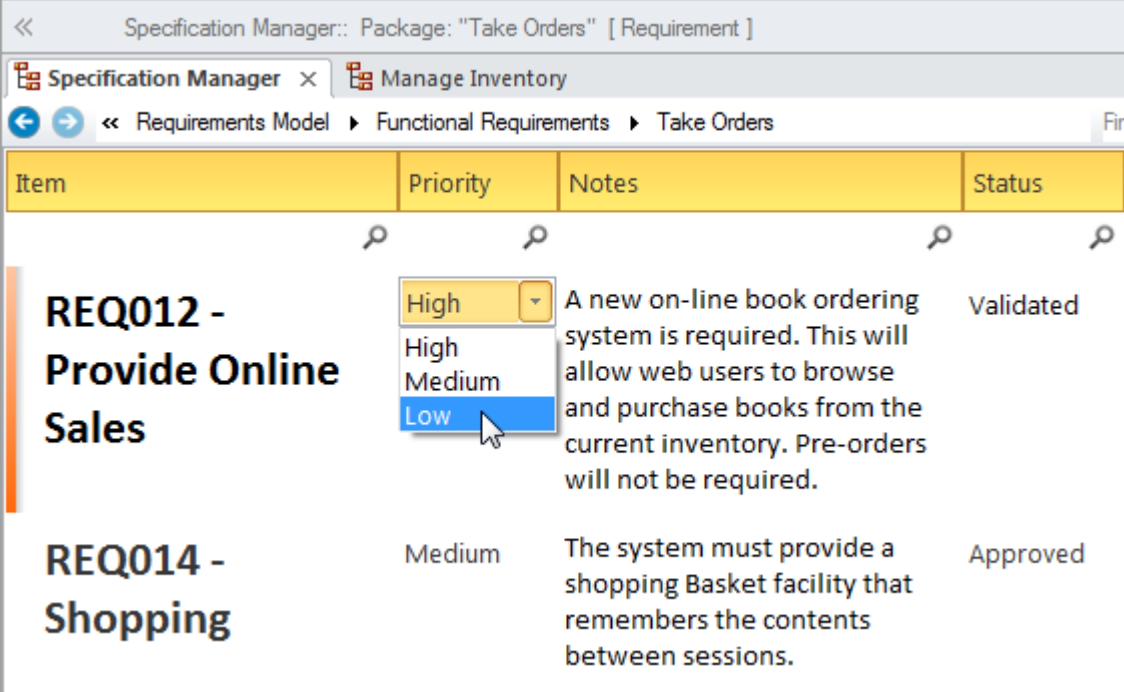
标记值

当需要为度量分配详细的属性时，可以将需求等元素定型为度量，并且可以添加多个标记值来记录该信息。

了解更多：[Tagged Values](#)

优先级

优先级允许将业务分析信息（包括需求、业务规则和流程）按相对重要性排序。Enterprise Architect具有一系列可以提供帮助的特征，包括：需求的优先级和难度，以及所有元素的复杂性、相和版本。还有一个包的模型视图功能，浏览器元素以任何标准（例如优先级或相）过滤的组中呈现。这通常使用特征驱动开发中的特征等元素来完成。



The screenshot shows the 'Specification Manager' window for a package named 'Take Orders'. It displays a table of requirements with columns for Item, Priority, Notes, and Status. A dropdown menu is open for the 'Priority' column of the first row, showing options: High, Medium, and Low. The 'Low' option is currently selected.

| Item | Priority | Notes | Status |
|-------------------------------|----------|---|-----------|
| REQ012 - Provide Online Sales | High | A new on-line book ordering system is required. This will allow web users to browse and purchase books from the current inventory. Pre-orders will not be required. | Validated |
| REQ014 - Shopping | Medium | The system must provide a shopping Basket facility that remembers the contents between sessions. | Approved |

浏览器窗口

浏览器窗口提供了一种通过简单地改变它们在包内或包含元素中的顺序来确定元素优先级的方法。这可以使用浏览器窗口标题栏中的向上箭头按钮和向下箭头按钮，或树项目的上下文菜单来实现。这提供了一种简单但令人信服的方式，可以根据任何标准对需求、特征、用户案例等元素进行优先排序。（必须在“首选项”对话框的“常规”页面上启用“允许自由排序”设置，然后才能在浏览器窗口中对项目进行排序。）

了解更多：[Browser Window](#)

元素属性

元素有许多属性可以被分配以形成优先级的基础。这些包括状态、相、版本、复杂性以及需求、难度和优先级。使用标记值可以创建任意数量的其他属性；这些可以使用预定义的值，以及下拉列表或旋转控件等用户界面控件。这些属性可以构成搜索条件的基础，以返回一组优先元素。

了解更多：[Requirement Properties](#)

模型搜索

模型搜索功能可用于查找满足一组特定条件的一组元素。这在对需求、特征、用户案例、场景和其他元素等元素进行优先级排序时很有用。建模者可以使用A内置搜索，但更常见的是使用查询生成器或如果需要，使用#

来设计自己的搜索#

编辑器或插件

搜索。当搜索运行时，返回满足搜索中定义的条件和参数的元素列表。搜索可以随时保存并运行。搜索返回的元素可以位于浏览器窗口和图表中，然后将图表保存为模式。

了解更多：[Model Search](#)

视图模型

模型视图是一种功能，它允许建模者在替代视图中创建元素列表，而不是它们在浏览器窗口中的组织方式。可以创建任意数量的收藏夹并将其分组到一个或多个更高级别的文件夹中。这提供了一种手动定义优先级的机制，只需将元素从浏览器窗口拖到收藏夹文件夹中，并使用工具栏中的向上箭头键和向下箭头键对它们进行排序。或者，可以使用内置或用户定义的搜索列出元素，该搜索可用于根据属性、版本和相或用户定义的标记值中定义的属性从存储库中的任何位置选择元素

了解更多：[Model Views](#)

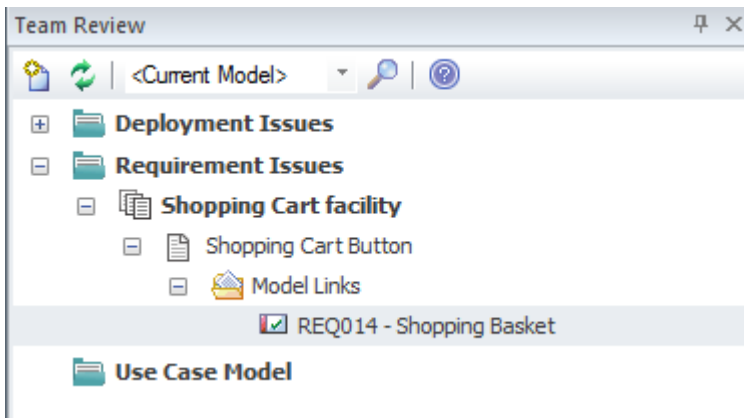
标记值

可以使用标记值创建任意数量的其他属性，这些属性可以使用带有用户界面控件（例如下拉列表或旋转控件）的预定义值。这些属性可以构成搜索条件的基础，以返回一组优先元素。

了解更多：[Tagged Values](#)

评论

Enterprise Architect有一个灵活的审阅功能，称为团队图书馆，它允许进行任何类型的审阅，包括检查、正式和非正式的演练、单个问题审查、案头检查和传递。团队图书馆功能的方便之处在于它就在模型中，并且元素（例如正在审查的工作产品或相关工作）可以附加到审阅，审阅者和其他人可以从审阅窗口打开它们。可以在文档编辑器中添加任意数量的文本，从而可以描述和发布评论。



团队图书馆

团队图书馆功能是帮助进行审阅的有用工具。直接在模型中创建和记录团队图书馆文档很有用，因为它允许审阅者包含引用存储库部分的链接，例如需求或组件。有一个文字处理器文档可用于描述审阅的各个方面，模板可用于定义文档的结构。可以为评论设置任意数量的类别，并且可以将主题和文档添加到这些类别中以形成层次结构。可以在类别、主题或文档下添加 XML 文件和图像等资源。模型链接允许元素和图表从浏览器窗口中拖放，从审阅中创建指向这些元素的审阅。

了解更多：[Model Library](#)

日历

日历提供了一种以日历格式记录和呈现重要时间信息（例如事件和会议）的方法。如果需要，可以将评论输入日历并设置为重复。事件子类型可以配置为添加“审阅”作为会议类型。

了解更多：[Calendar](#)

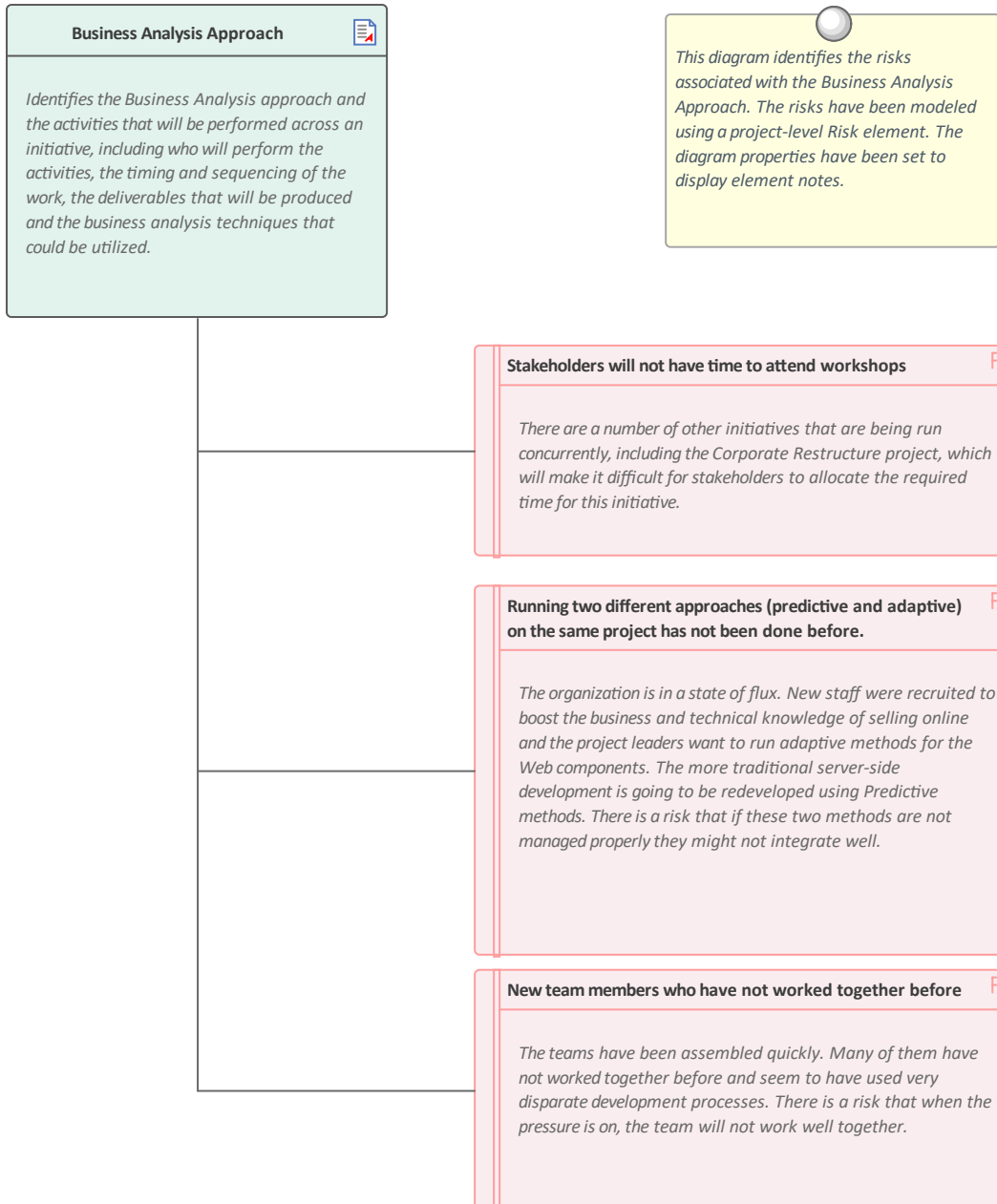
模型邮件

模型邮件可用于通知和提醒人们进行审阅，并在审阅之后通知他们有关结果和决定以及所需的操作。可以添加指向模型元素和图表、矩阵、团队评论和各种其他项目的链接。

了解更多：[Model Mail](#)

风险分析与管理

Enterprise Architect支持在项目或元素级别建模风险。项目经理或分析员通常A项目级别的风险，而高级业务分析师经理通常将此类风险记录为模块单元，同时他们可能会协助项目风险 - 将记录需求级别的风险组件。



项目管理项

可以将风险分配给存储库中的任何元素。它们可以通过风险窗口进行管理，该窗口是窗口项目维护组的一部分。

了解更多：[Project Management Items](#)

风险分类

风险分类法可用于正式定义在一项或多项计划中普遍应用的风险和相关元数据。这包括威胁、输类型、接触频率、输幅度、风险等的定义。

了解更多：[Risk Taxonomy](#)

需求图表

可以创建需求图，并且可以将任意数量的风险元素添加到图中。使用元素建模风险允许通过图表关系将风险连接到其他建模元素。当风险适用于多个元素或涉及一个或多个利益相关者时，这可能很有用。

了解更多：[Requirements Diagram](#)

角色和权限矩阵

Enterprise Architect有一个有用且灵活的关系矩阵，可用于可视化任何两个维度的覆盖范围，包括活动和角色。活动和角色可以分组到包中并显示在矩阵视图中，视觉指示器显示活动是否具有与其关联的角色。该矩阵可以保存到浏览器窗口的“资源”选项卡中，并可以随时调用。该矩阵可以包含在自动生成的报告中或导出到电子表格文件中以供进一步分析。组织图表可用于协助分析矩阵中使用的角色。

组织图表

组织图表图用于帮助分析用于角色和权限矩阵的角色。该图表是策略建模图表组的一部分，显示了一个组织的结构，包括官员、角色、职责、业务单位或部门。角色或业务单位可以使用树状布局或列表视图显示在图表中。

了解更多：[Organizational Chart Diagram](#)

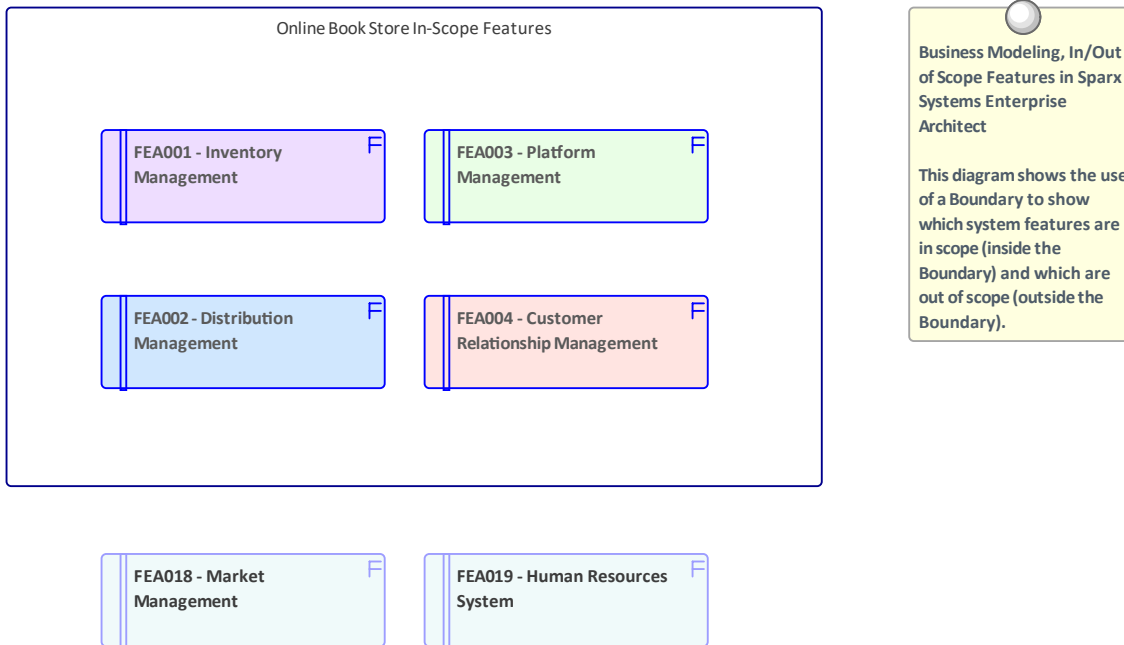
关系矩阵

Enterprise Architect的关系矩阵可用于可视化任何两个维度，包括活动和角色。该矩阵对于向管理人员和非技术利益相关者显示信息特别有用。角色和活动可以包并显示在矩阵视图中，并带有视觉指示器，显示活动是否具有处理它的角色。矩阵可以保存并包含在自动生成的报告中或导出到电子表格文件中以供进一步分析。

了解更多：[Relationship Matrix](#)

范围建模

Enterprise Architect具有许多可用于模型范围的功能，具体取决于所需的描述类型。最简单的方法是使用边界元素来分隔属于范围的元素（在此边界）和那些不属于范围的元素（在边界之外）。该边界元素Unified Modeling Language (UML) 的正式组成部分，可用于将系统边界定义为用例图的一部分，其中使用案例位于该边界而演员位于该外部。范围也可以使用特征进行建模，特征用于定义系统必须具有的条件，并且通常按层次结构排列。特征可以在浏览器窗口中定义，也可以显示在需求图上。



边界

Enterprise Architect有一个方便边界元素，可以用来表示系统的边界。它是一个矩形元素，可以调整大小和样式以适应范围内的元素，因此将驻留在该边界中。范围外的元素可以放在边界之外，以确保利益相关者清楚范围内和范围外的内容。放置在边界内的元素可以是需求、特征、组件或任何其他有助于指示范围的元素类型。

了解更多[Boundary](#)

用例图表

用例图提供了A描述系统（或实体）范围的便捷方式。系统边界用于标记系统A范围；参与者（从系统中获得价值的人或系统）位于该边界，而使用案例（参与者打算实现的目标）位于该边界之内。不必完成使用案例的详细步骤，但应将场景描述到有助于利益相关者理解系统范围的水平。

了解更多：[Use Case Diagram](#)

用户案例

用户案例提供了一种有用的方式来描述用户试图实现的目标。这些是从用户的角度编写的，通常描述他们作为其角色的一部分需要实现的事情。它们共同提供了系统或倡议范围的高级定义。虽然用户案例通常在接近实施之前不会进行分析，但它们的高级描述提供了一种规划和确定将作为迭代的一部分实施的方法。

了解更多：[User Story](#)

浏览器窗口

可以在浏览器窗口创建特征层次结构，而无需创建图表。系统特征是捕捉系统高级功能的好方法；这些可以直接在浏览器窗口中创建。可以在每个第一级特征下添加其他特征，从而创建第二级特征。这些第二级特征可以在它们之下，创建第三级。生成的特征树提供了一种描述系统范围的有用方法，可以呈现给利益相关者并由利益相关者审查。有时列出范围外的特征很有用——可以在浏览器窗口中创建一个单独的包来包含这些。

了解更多：[Browser Window](#)

需求图表

特征需求图可用于创建系统的层次结构。系统特征是捕获系统高级功能的好方法，可以使用聚合或组合关系使用树结构将其分解为多个级别。这提供了令人信服的范围表示，利益相关者可以对其进行审查并用作整个计划的指南。应尽早识别差距和超出范围的特征，并修改树以反映这些。范围特征的输出可以作为树的一部分，但以某种方式进行注释以表明它们超出范围，例如通过使用构造型或使用带有图表图例的颜色。

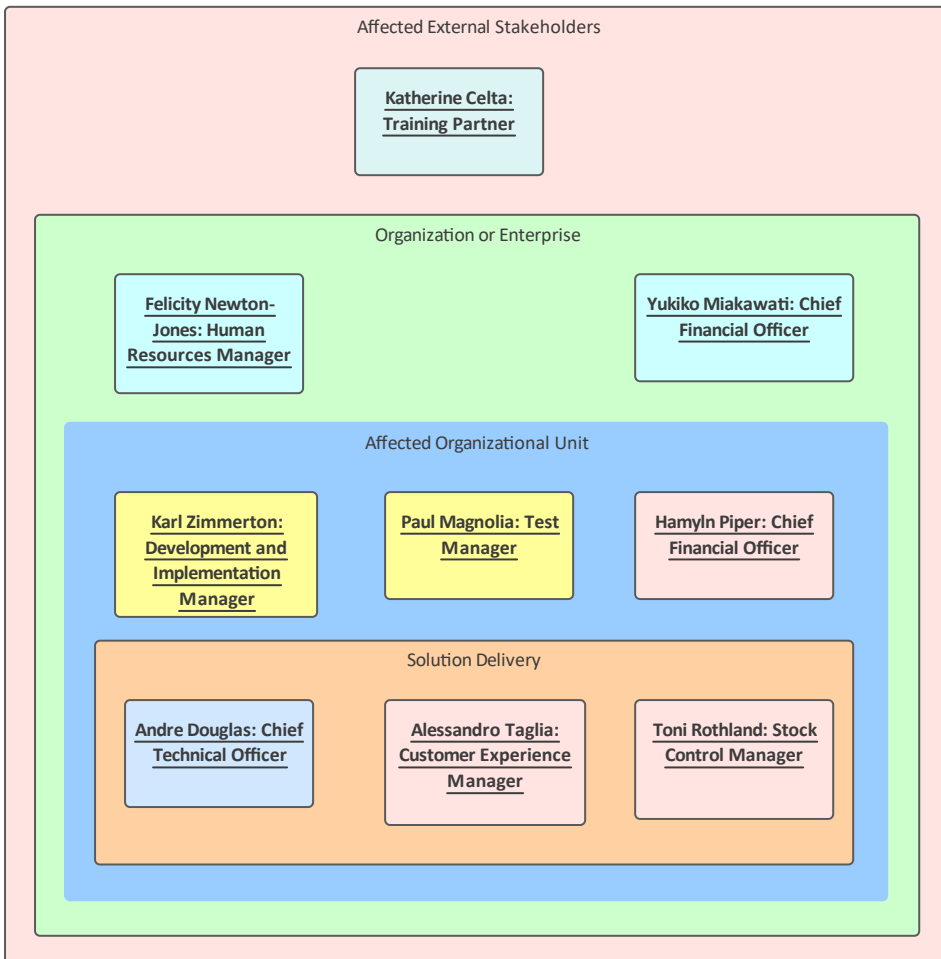
作为替代表示，特征也可以在图表中相互嵌套到多个级别。这种方法的优点是特征将作为浏览器窗口中的子元素自动嵌套在彼此下方。

了解更多：[Requirements Diagram](#)

利益相关者名单、地图或角色

Enterprise Architect具有广泛的工具，可用于模型利益相关者和角色，并且各种图表技术可用于以引人入胜的方式显示信息。利益相关者分析的结果可以通过多种方式呈现，包括利益相关者列表、矩阵和图表。这些图表可以显示利益相关者对倡议的影响、他们的影响以及他们之间的关系。

Stakeholder Onion Diagram



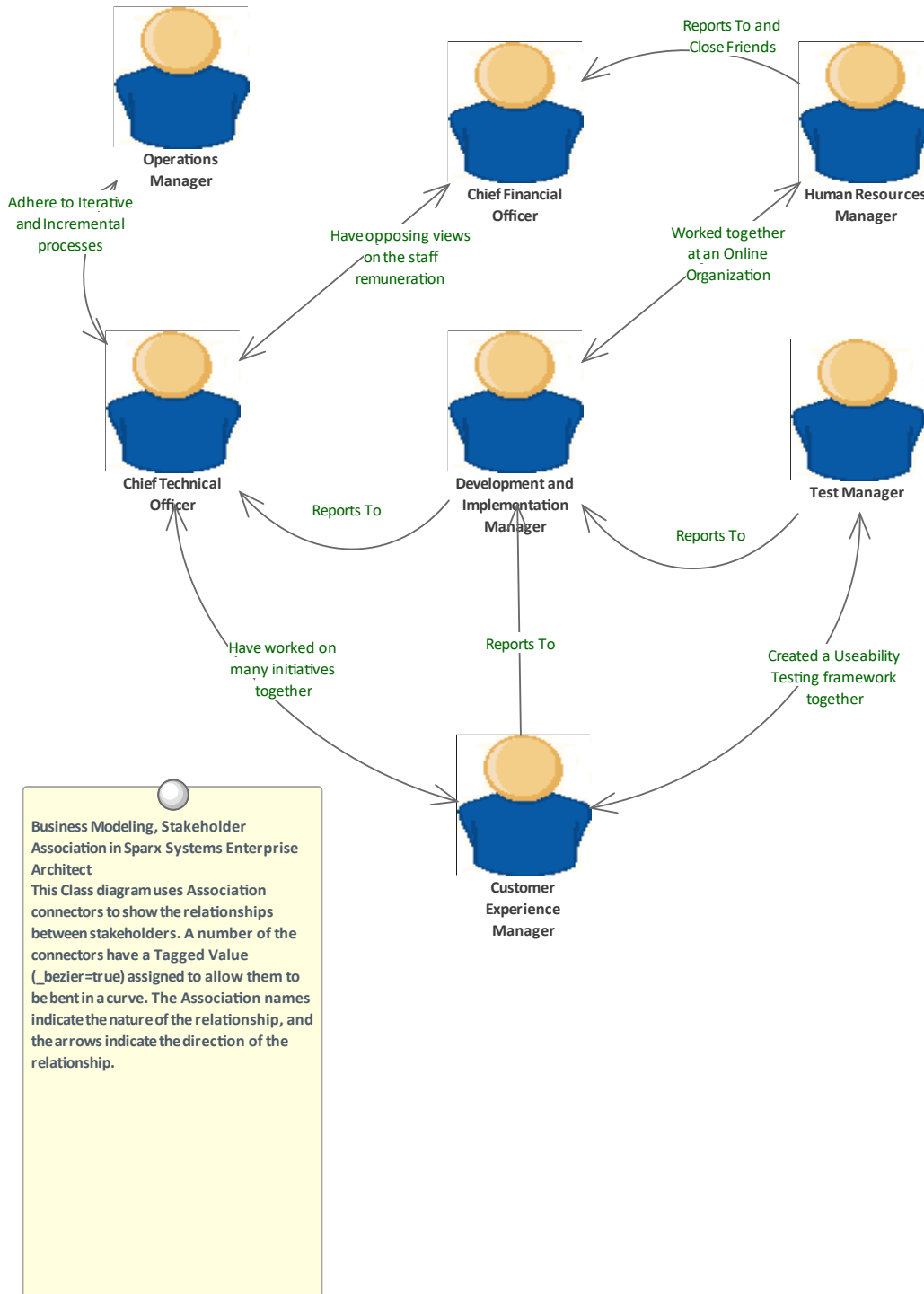
Business Analysis tools, nested boundaries in Sparx Systems Enterprise Architect

This diagram indicates the level of involvement the stakeholders have with the solution, which stakeholders will interact directly with the solution or participate in a business process, which are part of the whole organization, and which are outside the organization.

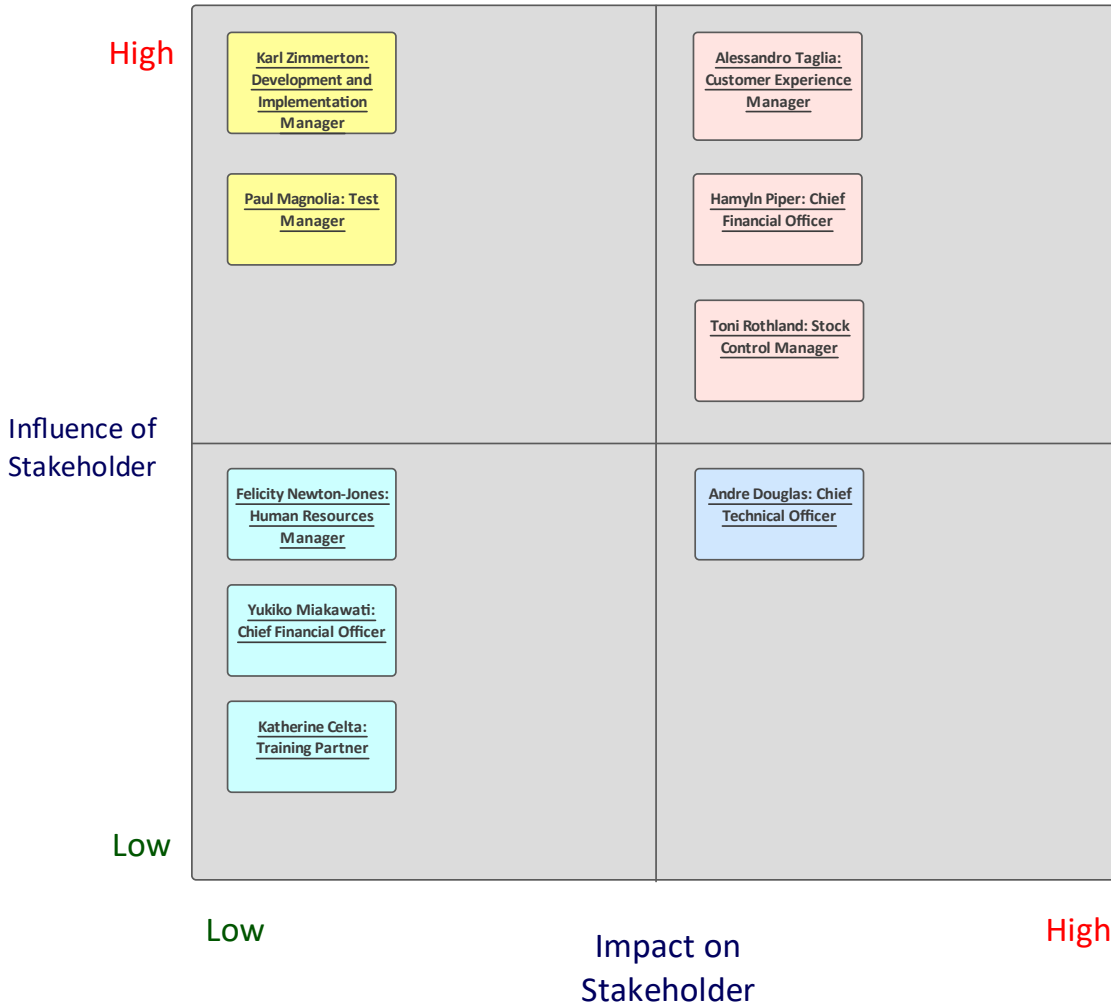
类图表

类图可用于创建利益相关者的可视化表示，包括它们如何相互关联。可以使用替代图像使图表更具吸引力并直观地代表利益相关者群体。

了解更多：[Class Diagram](#)



Stakeholder Influence x Impact Matrix



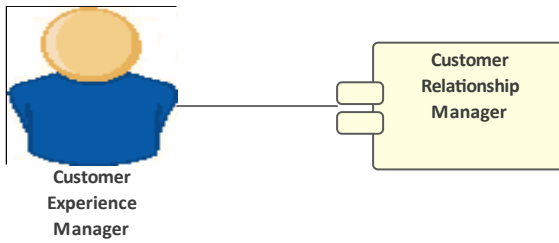
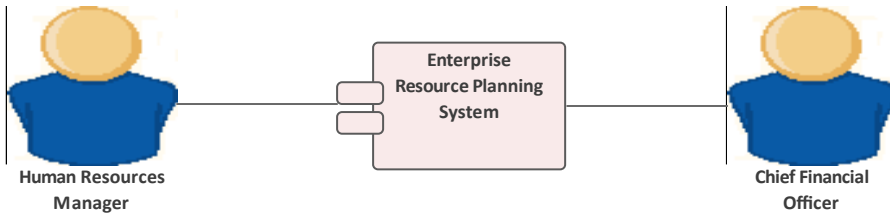
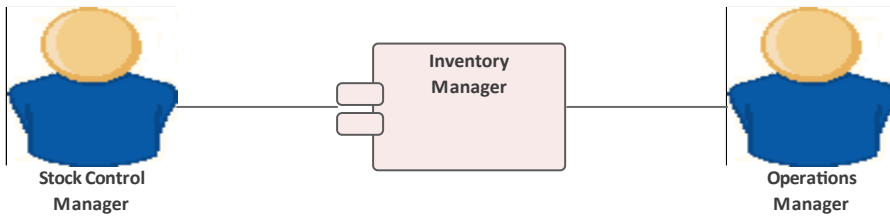
Business Modeling, Stakeholder Management in Sparx Systems Enterprise Architect

This diagram maps the level of stakeholder influence against the level of stakeholder interest. The size of the Boundary element can be changed to accommodate more stakeholders. Instances of the Stakeholders have been used to indicate the person who occupies the role.

部件图表

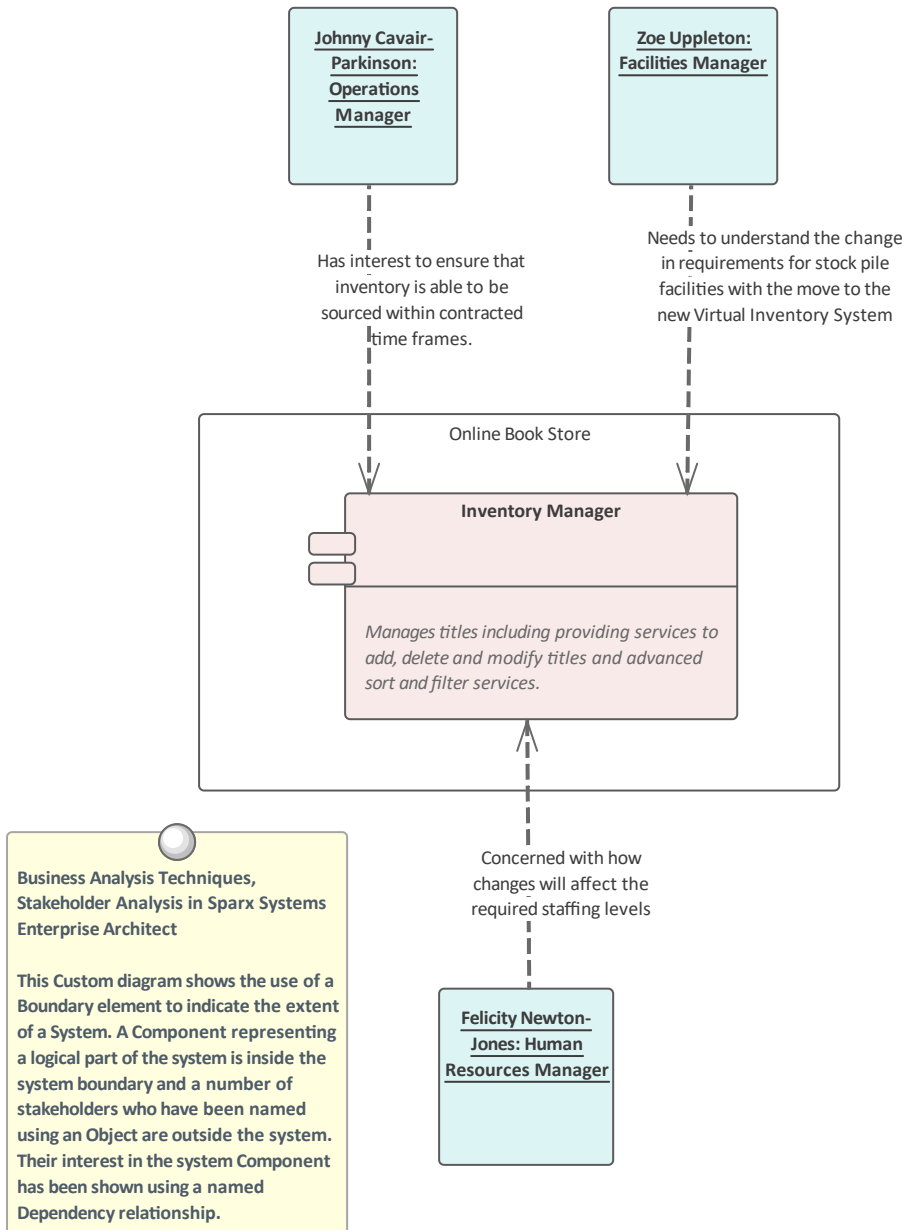
部件关系图可用于显示利益相关者与解决方案中影响他们或他们感兴趣或关心的部分之间的关系。该图可以解释他们感兴趣的原因，这有助于分析师和其他人在达到重要里程碑时通知利益相关者。

了解更多：[Component Diagram](#)



Business Modeling, Stakeholder solutions in Sparx Systems Enterprise Architect

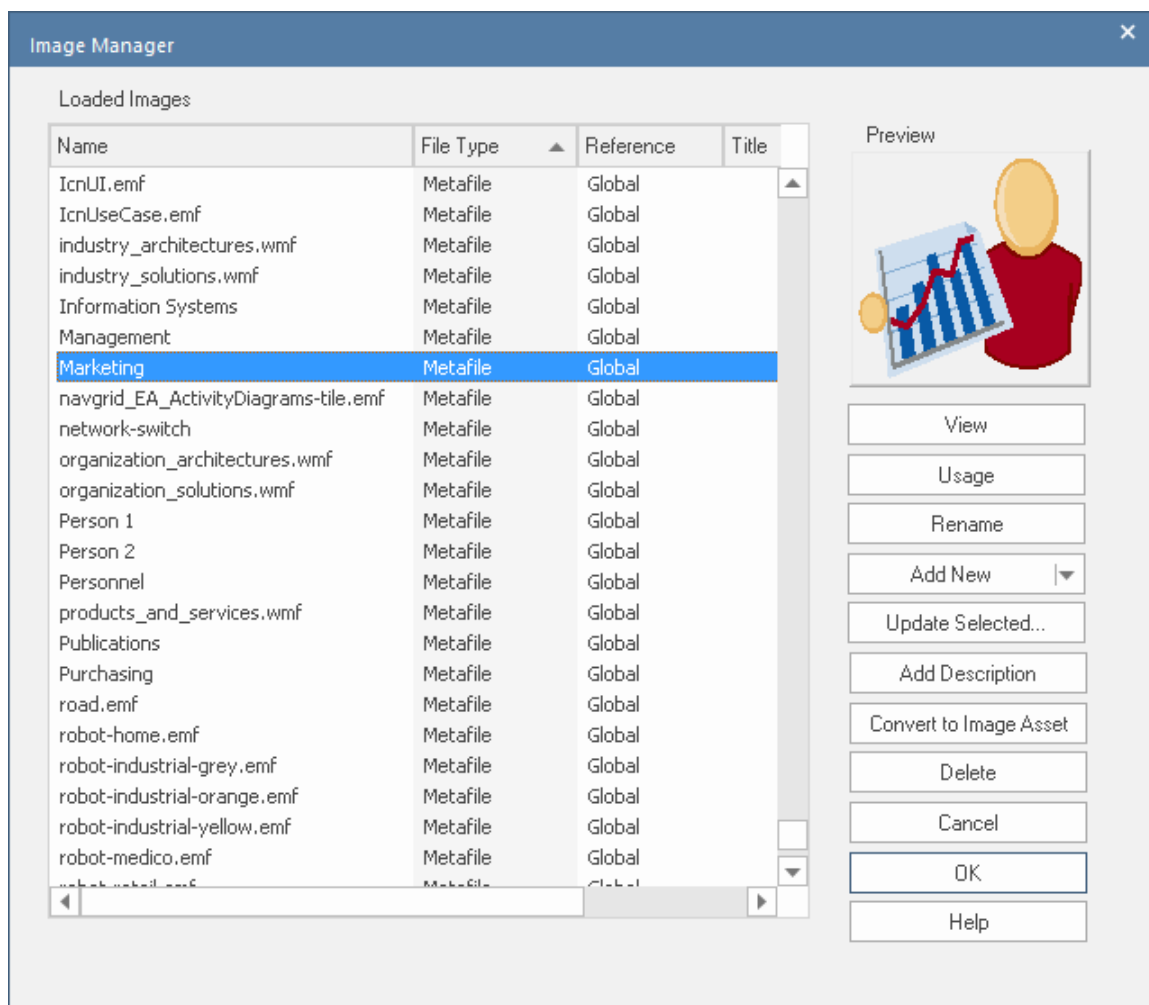
This diagram shows the relationship between stakeholders and solution components using an Association relationship. The stakeholders are UML Classes that have had an image assigned as an appearance option.



图像管理器

图像库是存储库中图像的全局存储，可应用于任意数量的图表元素。这些图像可以有多种格式，当用于改变元素的外观时，它们会创建一个引人入胜的图表，通常对经理或非技术观众更有吸引力。在可能的情况下，建议存储基于矢量的图像，以便可以在图表中有效地缩放。在为原型定义元文件时，也可以使用这些图像。

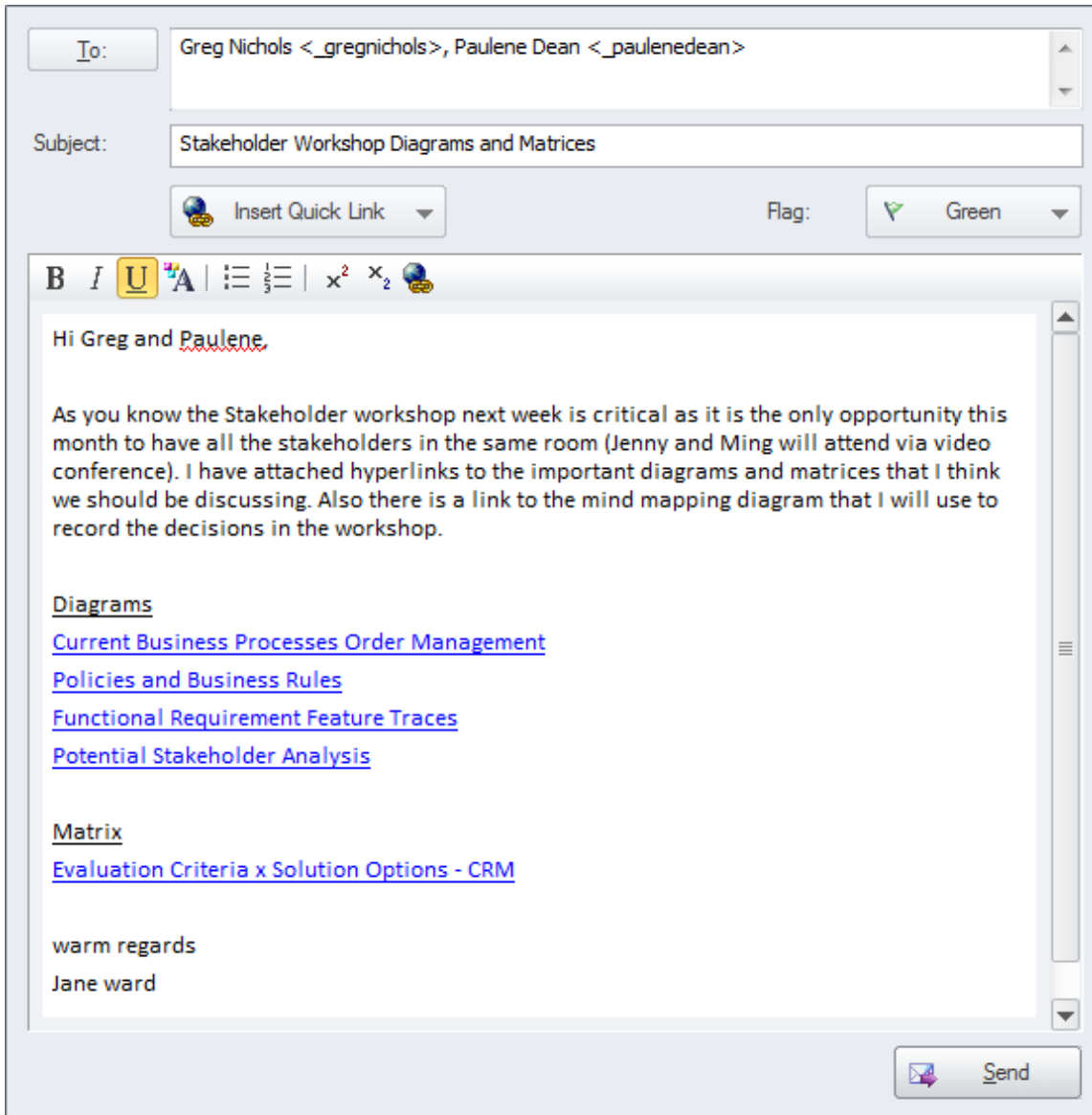
了解更多：[Image Manager](#)



模型邮件

模型邮件可用于与利益相关者沟通，提醒他们注意与他们相关的重要事件，并就结果、决策和所需行动向他们提供建议。可以将模型元素、图表、矩阵、团队图书馆和各种其他项目的链接添加到邮件消息中。

了解更多：[Model Mail](#)



图表图表

图表图表一种有用的工具，可以显示利益相关者之间的结构和组织关系，并了解企业或部门的报告路线。

了解更多：[Organizational Chart Diagram](#)

关系矩阵

关系矩阵A用于呈现利益相关者的许多观点。矩阵是一种类似电子表格的视图，通常对管理人员和非技术人员更具吸引力。可以创建将利益相关者与其他模型元素（包括其他利益相关者）相关联的任意数量的矩阵。

了解更多：[Relationship Matrix](#)

需求图表

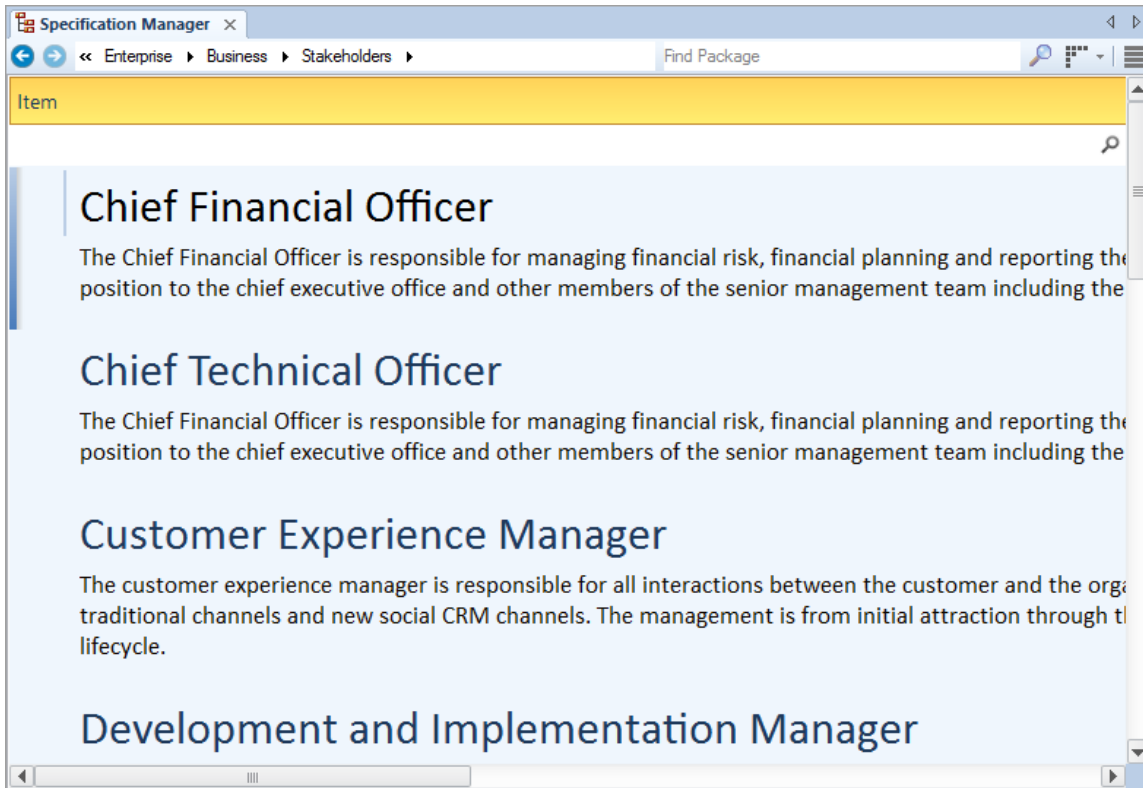
需求图可用于显示利益相关者及其需求之间的关系，并允许就需求管理方式进行图表。显示需求和解决方案之间的跟踪的图表对于确保利益相关者了解他们的问题或解决方案的方式也很重要。机会正在得到解决。

了解更多：[Requirements Diagram](#)

规范管理器

规范管理器是在Enterprise Architect中处理列表的有用工具，这使其成为处理利益相关者和角色列表的完美工具。

了解更多：[Specification Manager](#)



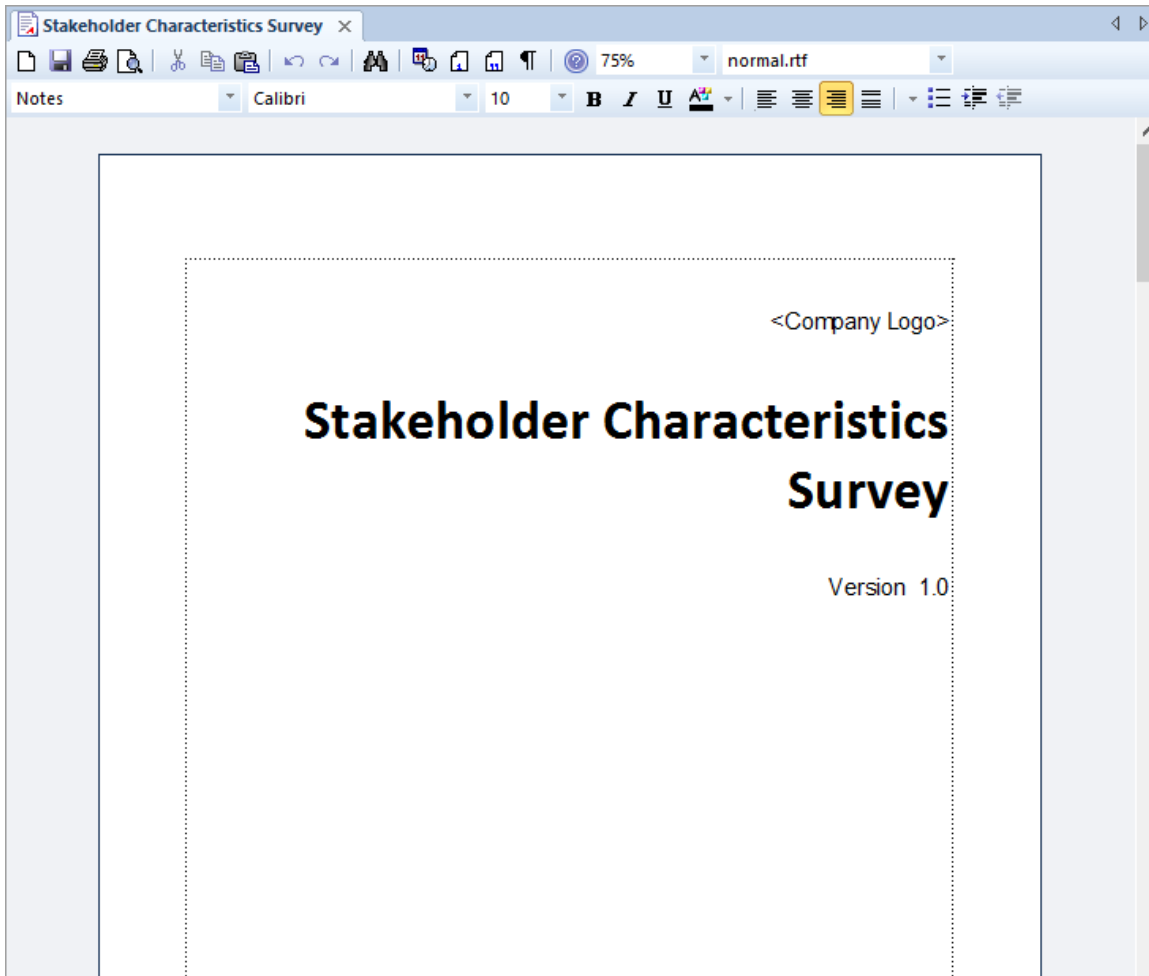
日历

日历是一个有用的工具，用于交流有关项目里程碑和事件的信息，这将有助于与利益相关者进行良好的沟通。这包括提供对模型部分（包括矩阵和图表）感兴趣的超链接参考。

了解更多：[Calendar](#)

调查或问卷

Enterprise Architect有一系列工具可以帮助规划、创建和执行调查或问卷调查。根据调查或问卷的正式程度，可能需要制定计划。计划和调查问题可以文档工件。日历A用于记录调查或问卷的日期、时间和位置，包括所需的完成日期。模型邮件可用于与受访者保持联系。



文档工件

文档工件的方式与可以直接在文字处理器文件中创建的存储库相同；这是创建调查或问卷的便捷方式。可以创建调查或问卷计划以及包含需要完成的实际问题的文档。如果需要，可以将文档导出到传统的文字处理器文件。

了解更多：[Document Artifact](#)

日历

日历提供了一种以日历格式记录和呈现重要时间信息（例如事件和会议）的方法。调查或问卷可以输入日历并在需要时设置为重复。事件子类型可以配置为添加“调查”或“问卷”作为会议类型。

了解更多：[Calendar](#)

模型邮件

模型邮件可用于通知和提醒人们进行调查或问卷调查，并在调查或问卷调查后通知他们结果和决定以及所需的行动。可以添加指向模型元素、图表、矩阵、团队图书馆和各种其他项目的链接。

了解更多：[Model Mail](#)

供应商评估

所进行的供应商评估类型通常取决于所涉及组织的规模和所需的正式程度。Enterprise Architect有许多工具可以帮助对供应商进行分析，从使用文档工件架构创建请求信息/报价/投标/提案，到使用非功能需求简单定义标准。还有许多其他工具可以使用，包括直接从模型创建请求文档的文档生成器。规范管理器可用于创建和管理非功能性需求和讨论，为分析师讨论供应商评估的结果提供了一个方便的场所。

需求图表

需求图表可用于模型非功能需求，代表第三方或供应商预期的服务水平。这些需求通常使用显示需求类别的包元素来显示。在其他图表中，建模者可以显示链接到其他元素的非功能需求，例如使用案例和用户案例或功能需求。还可以在描述供应商产品的非功能需求和系统组件或接口之间创建跟踪。

了解更多：[Requirements Diagram](#)

文档工件

无论是需要信息请求 (RFI) 报价 (RFQ)、招标请求 (RFT)、提案请求 (RFP) 还是只是一个简单的文档，文档工件请求都可以用作直接创建此信息的地方模型里面。可以为文档指定模板，允许为相同或不同的计划定义和重复使用不同的供应商评估的部分。其它模型元素可以举例说明评估的某些方面，例如需求、约束或业务规则。文档作为链接。

了解更多：[Document Artifact](#)

构造型

性能度量A任何内置工具箱调色板中都没有定义为元素类型，但可以使用Unified Modeling Language (UML) 构造型扩展机制将其创建为类型。然后将定义的构造型应用于需求或类以创建可以添加到模型中的性能度量。在需求的情况下，可以添加新的需求类型。

了解更多：[Stereotyping](#)

规范管理器

规范管理器是处理基于文本的元素（如非功能性需求）的主要工具，用于定义第三方预期的服务水平。这些和其他需求可以直接在规范管理器中创建，它们的名称和描述性文本可以添加到引人注目的文字处理器或类似电子表格的格式中。其它内置属性，如状态、版本和相可以直接在规范管理器中管理规范管理器的列，以及可用的属性列表，这些可以从下拉列表中选择或更改。还可以在规范管理器中管理以标记值形式的附加属性。如果需要，可以将规范管理器中可见的非功能需求包含在图表中，并链接到其他建模元素。更改规范管理器中的任何需求细节将更新所有其他位置（例如图表）中的元素，反之亦然，因为存储库中有一个在许多视图中可见的元素。

了解更多：[Specification Manager](#)

讨论

团队成员通常希望对描述供应商评估的非功能需求或文档工件提供者的定义或细节发表评论。Discussion功能为进行这些对话提供了完美的机制。讨论发布在一个专门的窗口中，并与元素的注记和细节分开。这确保了需求定义不会被针对建模者而不是其他利益相关者的评论“污染”。随着讨论的发布，一个讨论审阅窗口可以方便地显示整个存储库中的最新条目。

了解更多：[Discussions](#)

文档

Enterprise Architect文档生成器用于生成 Docx 和 RTF 字处理器文件、PDF 和 HTML 报告。可以方便地生成存储在存储库中的信息请求 (RFI)、报价请求 (RFQ)、投标请求 (RFT)、建议请求 (RFP) 和非功能性需求，并将其包含在文档中。存在A复杂的模板功能，它提供一系列内置模板，并允许用户创建自己的模板，定义样式、图像和各种其他格式选项，以帮助创建供应商评估文档。

了解更多：[Documentation](#)

分析

分析技术是业务分析工艺的基础，并提供了一种检查情况、确定需求和制定问题或机会的可能解决方案的方法。Enterprise Architect可用于执行各种分析技术，并提供一组强大的工具，使分析师能够执行最终旨在为利益相关者提供价值的技术。分析的主题可以是战略、战术或解决方案问题，无论利益利益相关者或受众的类型如何，都可以构建一整套模型，以将调查结果和决策传达给从执行层到实施的利益相关者团队。

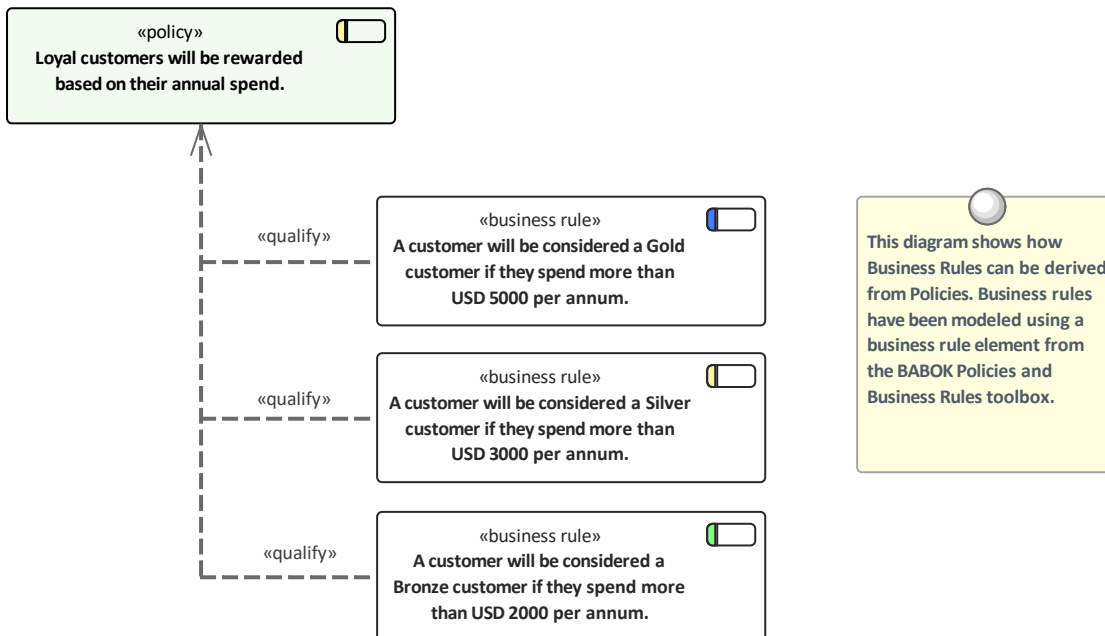
验收和评估标准

Enterprise Architect可用于定义验收和评估标准，并且可以创建可用于与重要利益相关者沟通的富有表现力的报告。验收标准以可测试的形式表达，高级标准必须能够分解为可以测试或测量的陈述。Enterprise Architect是定义和记录标准值的理想工具。如果需要执行详细的数值分析来确定总体分数企业架构师可以使用脚本界面，或者可以将元素导出到电子表格。

| | Target + | | |
|--|----------|----------------------------|------------------|
| | | Capture CRM Hosted Service | Customer Manager |
| | | | Summit CRM |
| + Source | | | |
| REQ153 - The solution must allow customers to securely manage their own contact information | ← | ← | ← |
| REQ154 - Customers must be able to use the solution without the need for training or help | ← | | ← |
| REQ156 - The solution must be able to manage leads from initial enquiry through to a customer order | ← | | |
| REQ157 - All user interfaces in the solution must be web based and not require additional browser plugins. | ← | | |
| REQ158 - The solution must allow users to create ad-hoc reports with out the need for scripting. | ← | | |

业务规则分析

政策和业务规则对组织的成功至关重要；它们告知流程执行的方式并指导运营业务决策制定。业务建模 Enterprise Architect 中的策略和业务规则可帮助您将业务规则与定义它们的策略联系起来，进而与业务目标联系起来。Enterprise Architect 允许创建和管理所有这些元素，并且可以使用许多工具执行分析以确定规则的实施以及特定业务或技术解决方案如何实施业务规则和策略。



本节列出了 Enterprise Architect 中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题 [Guide to Business Analysis Tools](#) 中获得。

企业规则模型

业务规则模型提供了一种正式定义业务规则、它们的排序方式以及它们相关的领域元素的方法。

了解更多：[Business Rule Model](#)

关系矩阵

关系矩阵是一个引人注目的工具，用于可视化两组元素之间的关系。业务规则可以与许多不同的元素集相关，包括策略使用案例、用户案例、功能需求和业务流程。在 A 矩阵中，可以使用一个轴上的业务规则和另一个轴上的一组不同的元素来创建许多不同的矩阵。矩阵可以方便地保存为资源，也可以导出到电子表格文件。

了解更多：[Relationship Matrix](#)

构造型

企业规则 A 任何内置工具箱调色板中都没有定义为元素类型，但可以使用构造类型的 Unified Modeling Language (UML) 扩展机制将其创建为构造型。通常由模型或图书管理员来设置构造型，但任何建模者都可以通过在元素表的“属性构造型”字段中设置名称来应用它。

了解更多：[Stereotyping](#)

可追溯性窗口

可追溯性窗口是一个有用的窗口，它允许建模者可视化存储库中元素之间的连接。这有助于显示业务规则如何与模型中的其他元素相关联，进而这些元素如何相关联。业务规则可以与广泛的元素相关联，包括政策、需求、业务流程等以及所有这些关系将通过可追溯性窗口可见。

了解更多：[Traceability Window](#)

规范管理器

规范管理器是处理基于文本的元素（如政策和业务规则）的主要工具。这些和其他元素可以直接在规范管理器中创建，它们的名称和描述性文本可以添加到引人注目的文字处理器或电子表格视图中。状态、版本和其它其他相属性可以直接在列中管理规范管理器中的属性列表以及可用的属性列表可以从下拉列表中选择或更改。还可以在规范管理器中管理以标记值形式的附加属性。如有必要，可以将规范管理器中可见的政策和业务规则包含在图表中并链接到其他建模元素。更改规范管理器中的任何需求细节将更新所有其他位置（例如图表和窗口）中的元素，反之亦然。

了解更多：[Specification Manager](#)

数据挖掘

数据挖掘通常从各种角度检查大量数据，以试图发现数据中有助于决策的有用模式和关系。该数据位于 Enterprise Architect 存储库之外，分析通常由专业工具进行；然而，Enterprise Architect 中有几个工具可以提供帮助。需求可以用来定义数据挖掘的目标和范围，类图可以用来定义要挖掘的信息，数据库可以用来定义数据存在的库表或定义数据挖掘所需的视图。数据库生成器也可以用来运行#

查询实时数据库以查找数据中的模式和关系。一个工件可以用来创建一个元素文件的结果，该文件带有一个包含数据挖掘练习的超链接的结果

本节列出了 Enterprise Architect 中可用于执行此业务分析技术的主要工具。在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现许多其他工具适用。工具的完成列表可从帮助主题 [Guide to Business Analysis Tools](#) 中获得。

类图表

类图可用于定义需要挖掘的信息，并为业务和非技术利益相关者提供数据的概念视图。图中的类可以与需求图中定义的目标和要求相关，也可以与代表数据库表和视图的图中的库表相关。

了解更多：[Class Diagram](#)

数据库生成器

数据库构建器可用于定义数据存在的库表，或者定义数据挖掘所需的视图。可以将数据库模式逆向工程到存储库中，然后对其进行分析以定义如何将它们用作数据挖掘工作的一部分。

数据库生成器也可以用来运行#

查询实时数据库，以查找数据中的模式和关系。

了解更多：[Database Builder](#)

需求图表

需求图可用于创建用于定义数据挖掘目标和范围的需求的可视化表示。这将作为指导数据挖掘工作并确保分析正确数据的指南。

了解更多：[Requirements Diagram](#)

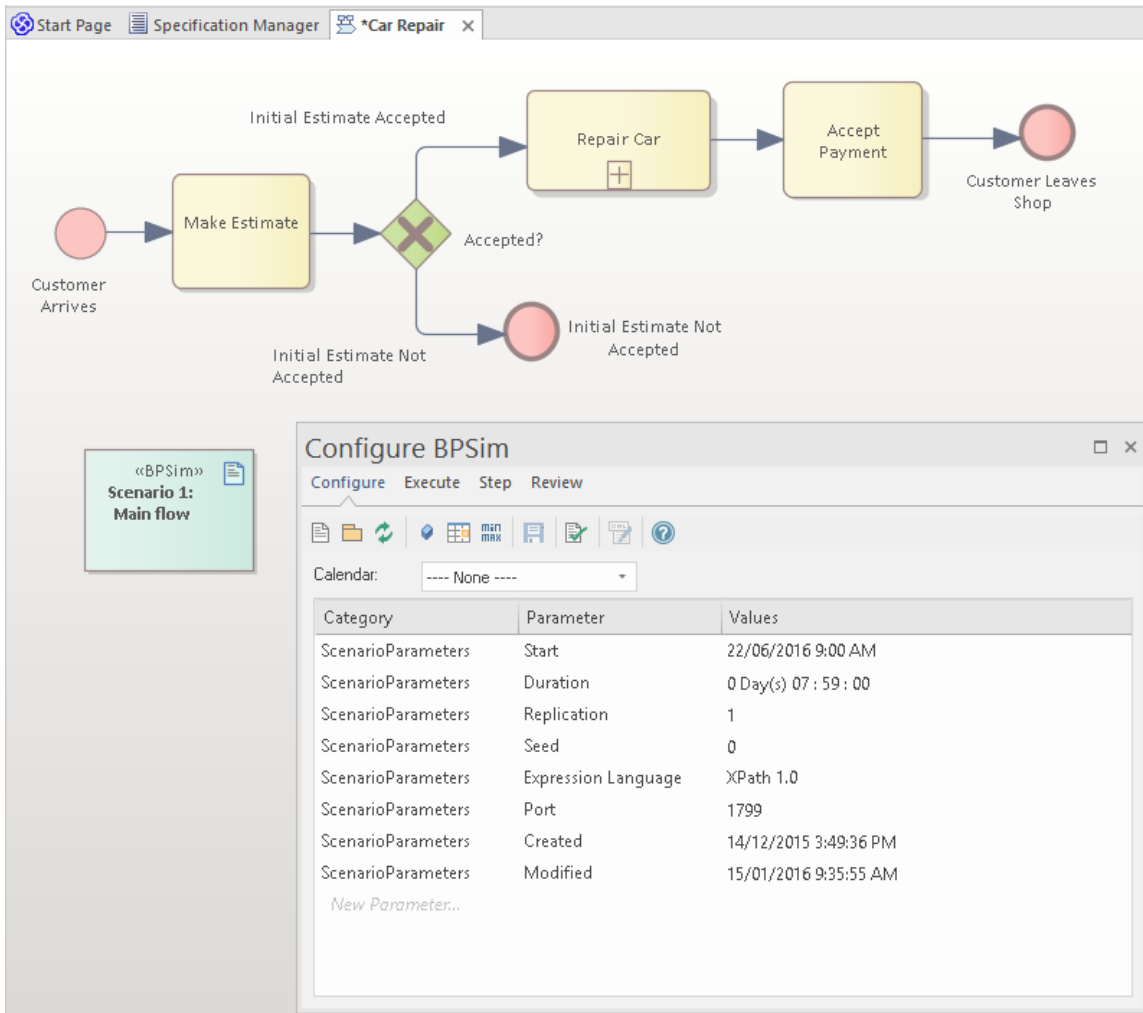
工件

工件可用于创建带有元素链接的数据挖掘结果的外部文件，该文件包含数据挖掘练习这种机制允许直接从存储库启动数据挖掘结果，即使它们存储和维护在另一个系统中。

了解更多 [Artifact](#)

决策分析

Enterprise Architect支持决策建模，并帮助您以图形方式显示问题的定义和可能的解决方案。有一系列工具可用于模型决策，包括决策表、决策、优点和考虑因素模型以及基于计算机的模拟。需求图A用于创建更复杂的业务决策中涉及的信息、知识和决策的可视化表示。业务规则模型可用于显示用于做出复杂决策的一部分的规则。这些又可以与业务流程相关联，以显示做出决策的地点和时间。如果需要详细的数值分析，可以将模型导出到电子表格。



本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

决策表

决策表编辑器可以简单地用于记录构成决策基础的条件和结论。或者，可以使用Enterprise Architect仿真库(EASL)代码生成宏来生成实现代码。它使用清晰易懂的界面，允许分析师输入条件、条件值列表、用作决策点的定义值以及一个或多个结论。

了解更多：[Decision Table Editor](#)

决策

决策是A图表示，它是策略建模技术的一部分，它使用视觉符号来表示一系列决策和可能的结果。它可以描述

性或预测性的方式使用，以可视化结果和决策点。当需要正式记录复杂或棘手的决定时，它特别有用。图表或结果等元素可以链接到存储库中的其他元素，例如解决方案选项。

了解更多：[Decision Tree Diagram](#)

业务流程仿真仿真(BPSim)

功能提供了一种模拟以业务流程模型和符号 (BPMN) 编写的流程的方法，提供可用于决策分析的有价值的结果。BPMN 模型增加了额外的数据作为模拟的参数。它允许执行结构和容量分析，提供执行前和执行后的优化。Enterprise Architect允许您构建数据流程模型并输入适当的数据，然后将其发送到内部或外部的进程仿真引擎。

了解更多：[Business Process Simulation](#)

企业规则模型

企业规则模型A用于定义应用业务规则的条件。业务规则和规则任务可以与策略、需求、业务流程和其他模型元素相关，从而创建一个清晰的模型，显示在给定上下文如何应用业务规则。

了解更多：[Business Rule Model](#)

需求图表

需求图A用于创建更复杂的业务决策中涉及的信息、知识和决策的可视化表示。该图还可用于清楚地定义问题陈述并提出替代命题。

了解更多：[Requirements Diagram](#)

工件

可以将工件资源用作决策分析文件或 Web 地址的占位符，例如驻留在存储库中的电子表格文档。工件元素可以超链接到外部文档，允许它从Enterprise Architect内部启动。这提供了一种方便的方式来引用模型中的文档，例如通过将其他元素（如需求）链接到文档。

了解更多[Artifact](#)

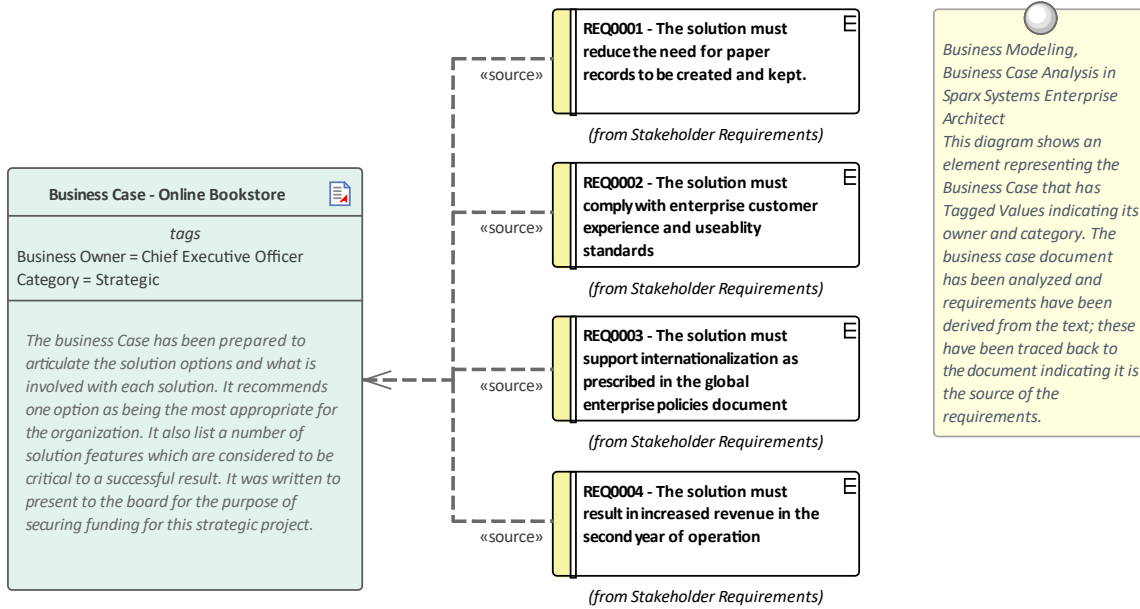
导入和导出电子表格

电子表格导入和导出功能可用于将建模数据导出到Enterprise Architect，以便在工具外进行分析。或者，它可以用于将信息导入Enterprise Architect，以便可以在工具内创建决策表示。在进行数据传输之前，必须创建描述电子表格（csv 文件）中的列和Enterprise Architect中的字段之间的映射A规范。

了解更多：[Import and Export Spreadsheets](#)

文件分析

Enterprise Architect中的许多功能支持文档分析，包括在模型中表示或存储源文档的能力，以及能够记录分析结果并将它们链接到文档源的能力。Enterprise Architect在核心产品中内置了一个功能齐全的文档编辑器，它允许直接在工具中创建文档或将文档导入到工具中。文档还可以表示为模型内部的文档元素，它可以链接到模型外部的文档（或 URL）。分析中获得的信息和洞察力可以链接到文档，并以可视方式或文档形式呈现。



本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

维护项

在分析文档时，维护项目可用于记录各种项目，包括特征、修改、文档、问题、缺陷和任务。这些项可以添加到一个工件或任何其他表示正在分析的文档的元素中。可以针对每个项目存储适用的元数据，包括其名称、描述、状态、优先级、状态、完成详细信息等。

了解更多：[Maintenance Items](#)

工件

需要分析的文档通常存储在文件系统或外部文档存储库中。可以从正在分析的文档Enterprise Architect工件文件位置（用作占位符或代理）启动，无论其位于何处。这是一个有用的机制，允许将讨论或维护项添加到元素中，从而有效地记录Enterprise Architect存储库中的文档分析以及其他建模元素，例如需求、业务规则、系统组件等。

了解更多[Artifact](#)

讨论

讨论和审阅窗口是添加有关文档的讨论的有用工具。这可以元素工件使用以进行分析。这是一个方便的功能，允许对元素进行评论，而不会污染注记，讨论最终不会有助于模型的完整性。讨论和审阅历史窗口方便地显示存储库中所有元素A讨论。

了解更多：[Discussions](#)

文档工件

文档工件记录分析、讨论和评论正在分析的文档的位置。需要分析的文档通常存储在文件系统或外部文档存储库中。可以从正在分析的外部文档A文档位置（用作文档工件或代理）启动Enterprise Architect，无论其外部文档位于何处。文档工件也有可以写结构化分析的文字处理器

了解更多：[Document Artifact](#)

财务分析

正式的财务分析通常在Enterprise Architect之外进行，但不太正式的分析可以记录在存储库中。无论哪种方式，Enterprise Architect都有工具可以帮助对财务分析信息进行建模并将其与模型的其他部分（例如解决方案选项）相关联。诸如电子表格或 Word 进程文档之类的存储库之外的工件可以用作占位符文档或基于 Web 的信息。A 链接可用于从模型中快速访问外部文件。模型功能、模型功能和处理器可用于定义存储功能的分析，其中包含与描述解决方案文档工件的其他部分或其他架构元素的链接，这些组件或其他架构元素描述了解决方案

工件

可以将工件文件用作财务分析文件或 Web 地址的占位符，例如驻留在存储库中的电子表格文档。工件元素可以超链接到外部文档，允许它从Enterprise Architect内部启动。这提供了一种方便的方式来引用模型中的文档，例如通过将其他元素（如需求）链接到文档。

了解更多 [Artifact](#)

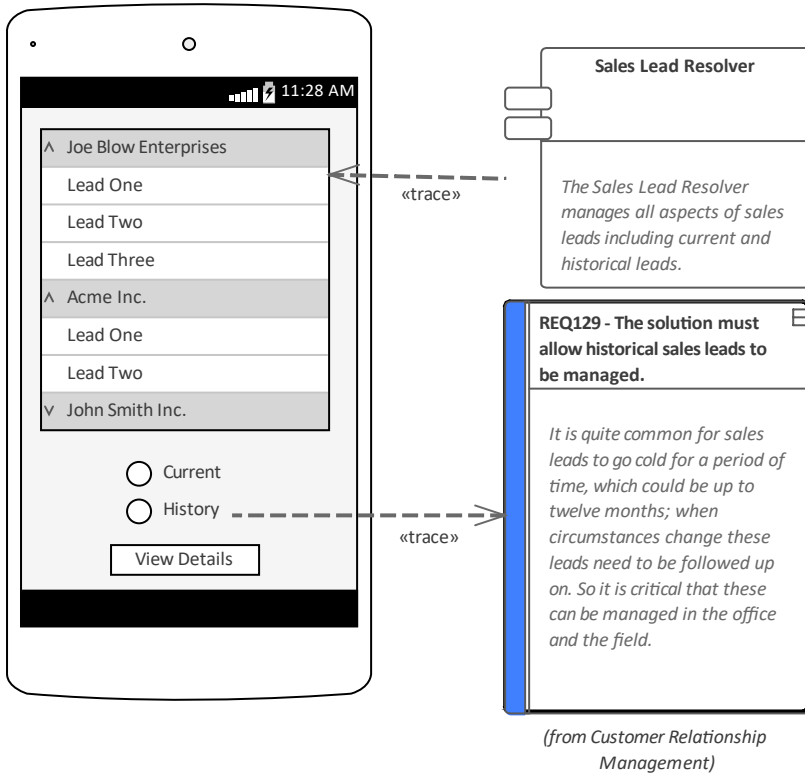
文档工件

文档工件A用来创建文档内部的分析信息，方便地存储存储库。可以为文档指定A模板，该模板可以重复用于其他计划。其它模型元素可以作为财务分析的某些方面的例证，例如特征和解决方案选项，可以作为链接拖到文档中。

了解更多：[Document Artifact](#)

接口分析

任何复杂的系统通常都会有许多接口；这些可以是多种类型中的任何一种，包括用户接口、组件接口、应用程序编程接口和硬件接口。Enterprise Architect为所有这些类型的接口模型提供了内置功能，它们可以连接成一个单独的关节模型。支持广泛的用户界面，包括应用程序、网页和手持设备，如平板电脑和手机，包括 iPhone、Android 和窗口手机等设备。组织或业务流程之外的人等界面也可以被建模。



This diagram shows the rich support for creating wireframe models of modern portable devices such as cell (mobile) phones and tablets. The toolbox has rich support for a wide range of pre-built controls applicable to the main types of devices in use including Apple and Android devices. Parts of the interface can be linked to other elements in the repository creating effective traceability.

部件图表

A系统通常由许多子系统组成，这些子系统通常通过已知接口相互连接。这些接口是组件之间交换数据或控制信号的地方。这些可以使用Unified Modeling Language接口元素建模，它允许定义操作和服务。组件可以在图表中以图形方式将这些接口公开为已提供或需要的接口，从而允许连接组件。

了解更多：[Component Diagram](#)

部署图表

硬件节点和设备通过发布的接口连接到其他节点和设备。这些可以用UML来描述，端口可以用来描述接口的各个方面，例如 IP 地址和协议。这些描述了构成系统的各种硬件之间的物理或虚拟连接。

了解更多：[Deployment Diagram](#)

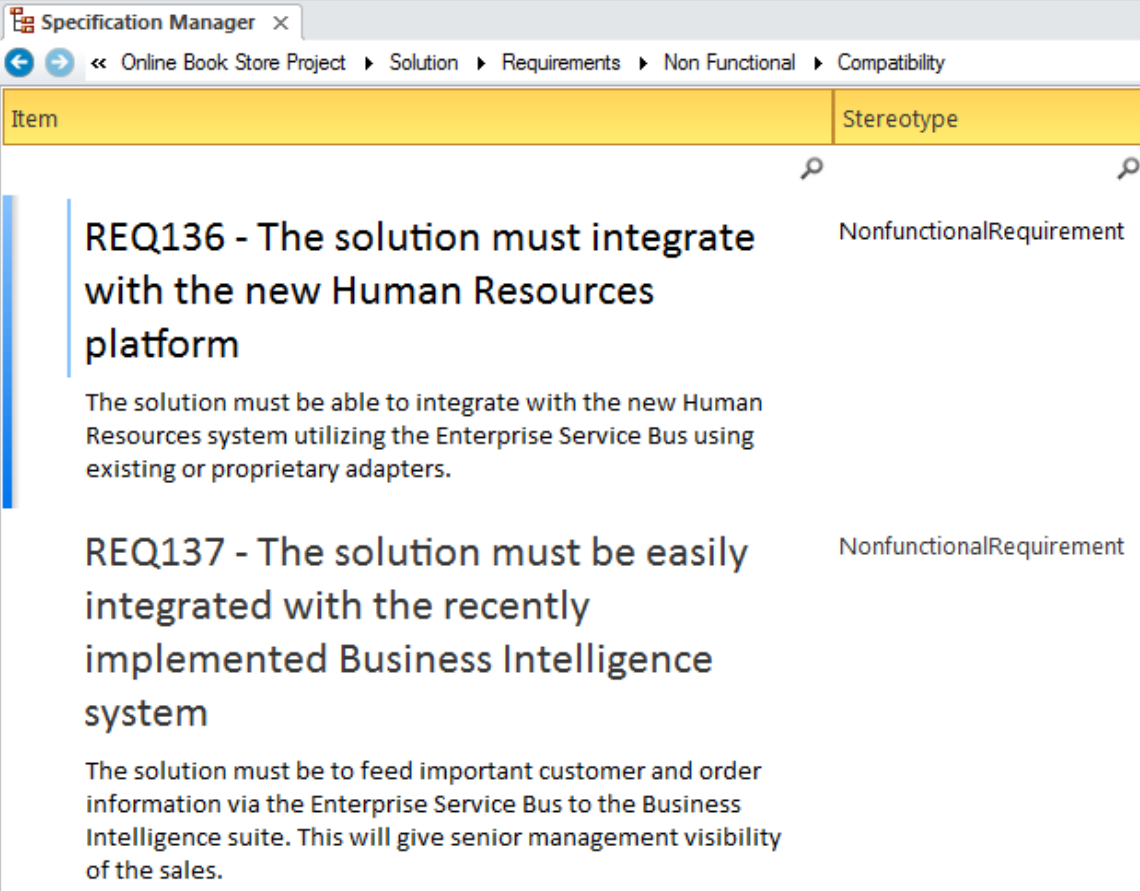
图表图

线框图允许建模者为各种手持设备创建具有表现力的用户界面模型，包括 Apple、Android 和窗口手机和平板电脑。还可以对屏幕对话框和网页进行建模。设备本身的物理外观可以通过使用多个标记值模式来表示和配置。可以用于自动创建设备的基础模型。A 控件适用于每种类型的设备，包括 Android 小部件、Apple 控件和窗口。

了解更多：[Wire Frame Diagram](#)

非功能需求分析

Enterprise Architect是一个复杂的需求开发和管理平台，允许对任何类型的需求进行建模，包括对有时称为非功能性需求或质量属性的内置支持。这些需求通常表示功能需求所表达的行为必须执行得有多好。Enterprise Architect有一个为这些重要需求模型构建的元素，以及一个将它们链接到任何其他元素的功能，包括使用案例、用户案例和功能需求。这些关系可以显示在各种图表和窗口中，也可以生成为文档，使不在存储库中工作的项目利益相关者可以使用它们。还有机会在多个项目或工作计划中重用这些需求。



| Item | Stereotype |
|---|--------------------------|
| REQ136 - The solution must integrate with the new Human Resources platform The solution must be able to integrate with the new Human Resources system utilizing the Enterprise Service Bus using existing or proprietary adapters. | NonfunctionalRequirement |
| REQ137 - The solution must be easily integrated with the recently implemented Business Intelligence system The solution must be to feed important customer and order information via the Enterprise Service Bus to the Business Intelligence suite. This will give senior management visibility of the sales. | NonfunctionalRequirement |

规范管理器

规范管理器是处理基于文本的元素（例如非功能性需求）的主要工具。这些和其他要求可以直接在规范管理器中创建，它们的名称和描述性文本可以以其它的文字处理器或电子表格格式添加。其他属性，如状态、版本和相可以直接在列中管理可以从下拉列表中选择或更改规范管理器和属性列表（如果可用）。还可以在规范管理器中管理以标记值形式的附加属性。规范管理器中可见的非功能性需求可以包含在图表中，如有必要，并链接到其他建模元素。更改规范管理器中的任何需求细节将更新所有其他位置（例如图表）中的元素，反之亦然，因为存储库中有一个在许多视图中可见的元素。

了解更多：[Specification Manager](#)

需求图表

需求图可用于模型非功能需求。这些需求通常使用显示需求类别的包元素来显示。在其他图表中，建模者可以显示链接到其他元素的非功能需求，例如使用案例和用户案例或功能需求。也可以在非功能需求和实现需求的系统组件或接口之间创建跟踪。

了解更多：[Requirements Diagram](#)

讨论

团队成员经常想要评论或质疑非功能需求的定义或细节。讨论功能提供了一个完美的机制来进行这些关于非功能需求的对话。讨论张贴在一个专门的窗口中，并与元素的注记和细节分开。这确保了需求定义不会被针对建模者而不是其他利益相关者的评论“污染”。随着讨论的发布，摘要窗口会方便地显示整个存储库中的最新条目。

了解更多：[Discussions](#)

文档

Enterprise Architect的文档生成器可以生成 Docx 和 RTF 字处理器文件、PDF 和 HTML 报告。存储在存储库中的非功能需求可以方便地生成并包含在文档中。需求可以包含在报告的标题下，这些标题按质量属性（例如可扩展性、可维护性等）对非功能性需求进行分组。存在复杂的模板功能，它提供了一系列内置模板，并允许用户创建自己的模板，定义样式、图像和各种其他格式选项。

了解更多：[Documentation](#)

关系矩阵

关系矩阵是一个引人注目的工具，用于可视化两组元素之间的关系。非功能需求可以与许多不同的元素集相关，包括使用案例、用户案例、功能需求和系统组件以及实现它们的接口。在每个矩阵中，A轴上的非功能需求和另一个轴上的一组不同的元素可以创建许多不同的矩阵。矩阵可以方便地保存为资源，也可以导出到电子表格文件。

了解更多：[Relationship Matrix](#)

导入和导出电子表格

分析师通常已经开始在电子表格中建模需求（包括非功能性需求），或者想要操纵电子表格中的现有元素。Enterprise Architect有一个灵活且可配置的工具，用于从 CSV 文件导入和导出元素，该文件可以从电子表格导入和导出。任何类型的元素都可以导入或导出到电子表格文件中，但功能与需求一起使用尤其常见，包括非功能需求。名称、描述、内置属性和标记值形式的扩展属性可以导入或导出。该工具提供了一个灵活的规范窗口，可以在其中定义和保存元素属性与电子表格中的列和其他参数之间的映射。本质上，电子表格的列定义了属性，并且每个元素都在一行中指定。

了解更多：[Import and Export Spreadsheets](#)

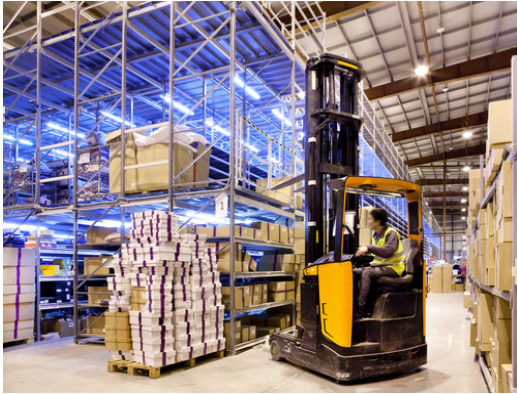
基线

该基线被用作一种备份和恢复工具，可以在某个时间点捕获非功能需求的快照，然后在稍后的时间将存储库与此（或另一个基线）进行比较，以达到目的确定发生了什么变化。可以将当前模型恢复到在基线中以细粒度变化级别捕获的状态。

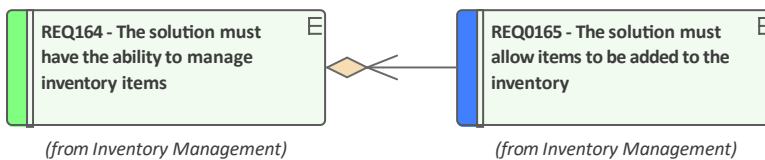
了解更多：[Baseline Tool](#)

观察

观察用于获取非法信息，并通过查看在其时间执行过程的人来提供理解和上下文。通常情况下，观察是用纸质笔记和照片记录下来的，但Enterprise Architect可以通过详细说明目标和规划方法来协助准备观察。包括扫描笔记和照片图像在内的观察结果可以存储在Enterprise Architect中，确保所有建模者都可以使用它们。观察的结果，包括流程图和如何改进流程的陈述，可以在Enterprise Architect中建模并链接到各种元素。流程执行者使用的工具和材料（例如扫描仪和过程手册）也可以在Enterprise Architect中建模。



This diagram shows the use of a photo taken during an observation session that keeps a visual record of what the worker was doing. It can be linked to Activities in a process model or Requirements or other elements in the model. An element representing a video could also be included and launched from the model.



图像管理器

图像管理器是一种用于管理各种格式的图像，例如照片、屏幕截图和其他图片的工具。通常在进行观察时，分析师会在用户的工作环境中拍摄一张或多张照片。分析师还可能会捕获用户正在使用的当前应用程序的屏幕截图。所有这些数字资产都可以导入到图像管理器中，然后作为替代图像应用于图表中的元素。剪贴板中包含A图片也可以直接粘贴到图表中。

了解更多：[Image Manager](#)

工件

分析师可能会在其工作环境中拍摄用户的照片或视频，作为记录用户为完成任务而执行的步骤的一种方式。这可以为分析复杂的任务序列提供有价值的资源。虽然可以将各种格式的照片或屏幕截图存储在图像管理器中，但视频文件必须驻留在磁盘上或Enterprise Architect存储库之外的系统中。工件元素可以用作存储库视频（或其他文件）内的代理视频，可以直接启动Enterprise Architect这可以通过将属性拖动到文件上或通过创建工件图并在元素表中分配视频来实现。

了解更多[Artifact](#)

文档工件

文档工件是Enterprise Architect内部可用A文字处理器类型的文件，可用于计划观察的目的，包括其用户环境的详细信息。它还可以用来记录观察结果，确保其他建模人员可以轻松访问详细信息，并接近其他建模元素中的其他建模元素。文档工件元素本身可以被拖到存储库中，并且可以作为概念模型等结构的链接。或业务流程。其它的文件可以被导入到其他业务规则中或从一个工件图像管理器中链接到。

了解更多：[Document Artifact](#)

日历

日历提供了一种方便的方式来存储库中以日历格式记录和呈现重要的时间信息，例如事件和会议。如果需要，可以将观察会话输入日历并设置为重复。事件子类型可以配置为将“观察”添加为会议类型。

了解更多：[Calendar](#)

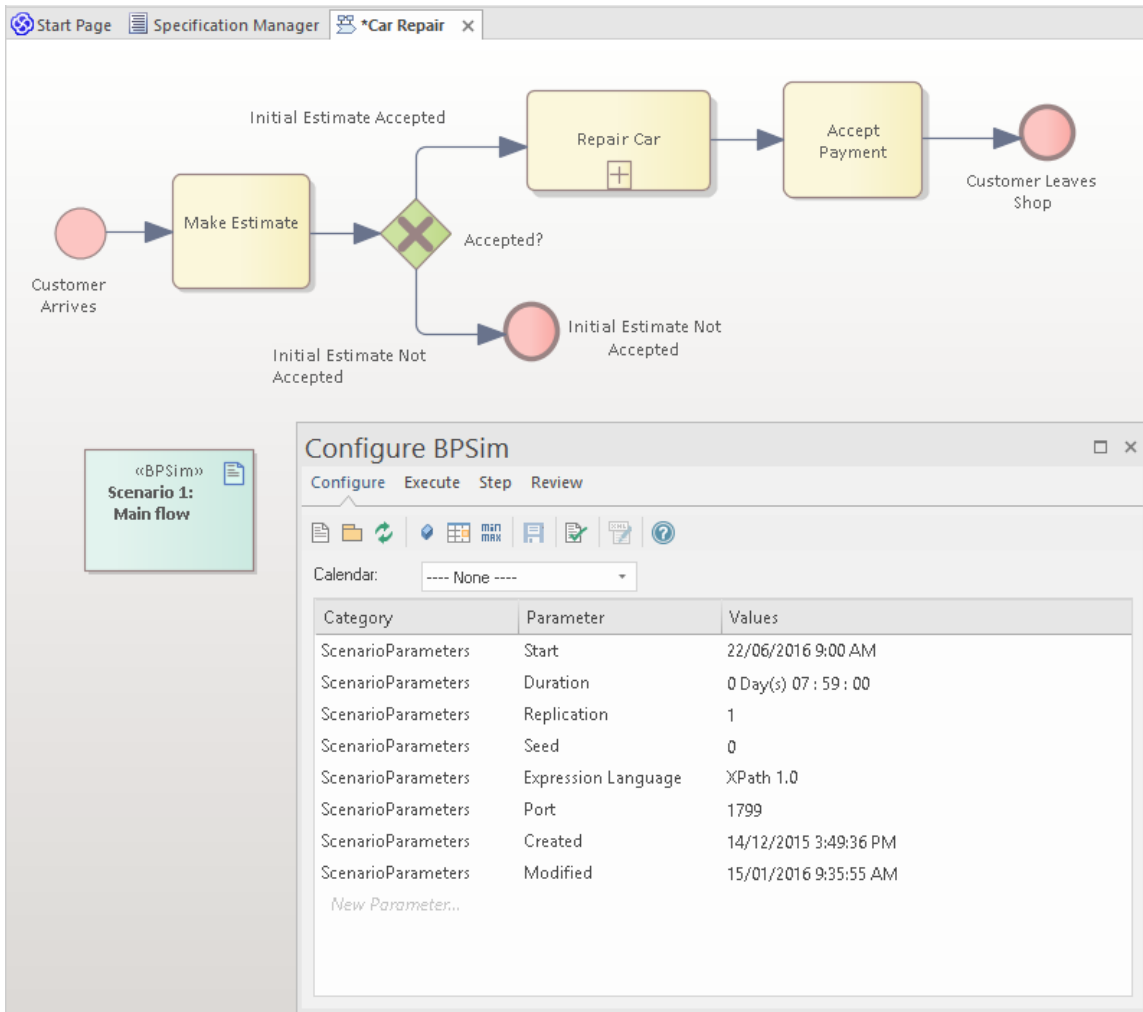
模型邮件

模型邮件可用于通知和提醒人们计划的观察会议，并在会议结束后通知他们结果、决定和所需的行动。可以添加指向模型元素、图表、矩阵、团队图书馆和各种其他项目的链接。

了解更多：[Model Mail](#)

进程分析

Enterprise Architect允许对流程进行建模，并且可以分析这些模型以评估它们的有效性和效率，并查看任何更改或改进的机会。有一个方便的元素讨论功能允许建模者讨论流程并协作分析流程，即使建模者在地理上分散。Enterprise Architect还具有多功能模拟功能来模拟模型并获取有关模型的信息，以识别过程中可以改进的任何点。



业务流程仿真仿真(BPSim)

功能提供了一种模拟用业务流程模型和符号 (BPMN) 编写的流程的方法，提供可用于流程分析的有价值的结果。BPMN 模型增加了额外的数据作为模拟的参数。它允许执行结构和容量分析，提供执行前和执行后的优化。Enterprise Architect允许您构建数据流程模型并输入适当的数据，然后将其发送到内部或外部的进程仿真引擎。

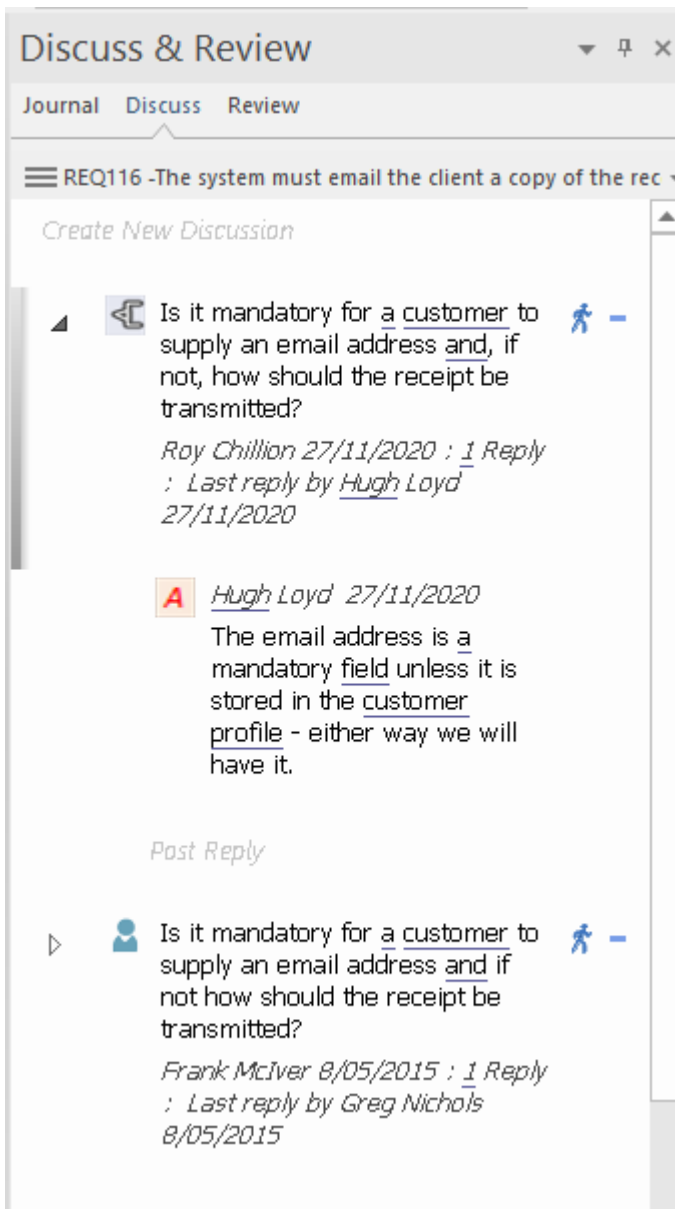
了解更多：[Business Process Simulation](#)

讨论

讨论和审阅窗口是一个方便的功能，允许对过程（或任何元素）进行评论，而不会污染笔记记录，讨论最终不会有助于模型的完整性。讨论和审阅窗口允许建模者发起讨论和其他人回复。这是利益相关者和分析师在分析过程时讨论过程各个方面的完美方式。

讨论和审阅历史窗口方便地显示存储库中所有元素的讨论。

了解更多：[Discussions](#)



维护项

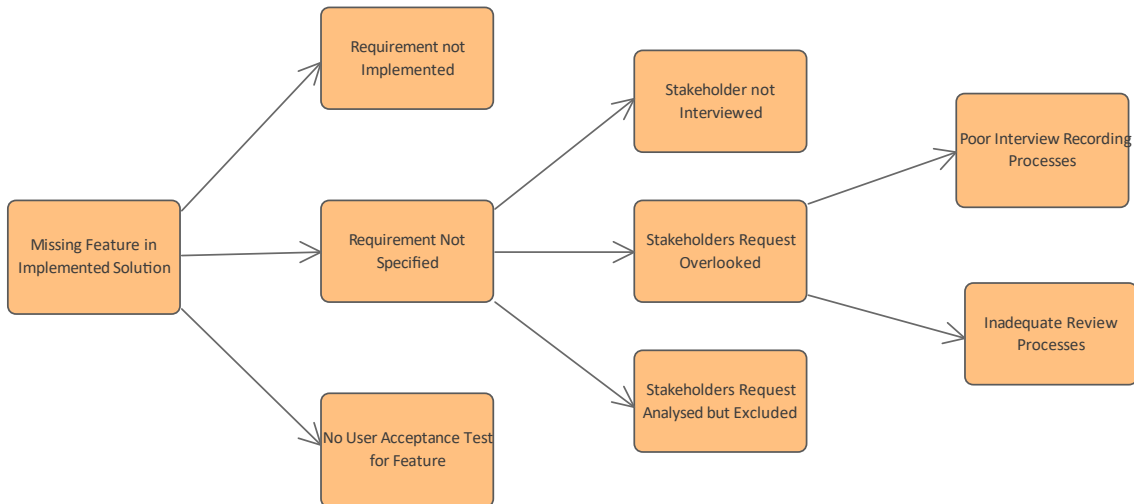
元素维护项可以与业务流程一起使用，以捕获影响单个活动或整个流程的特征、变更、文档、问题、缺陷和任务。

了解更多：[Maintenance Items](#)

根原因分析

Enterprise Architect有许多工具可以协助进行根分析，从而可以上下文问题的根源，并对原因进行建模。一个或多个问题元素可用于描述细节中的问题上下文，包括问题发生的时间，可能是业务或技术流程或应用程序组件或硬件。

决策图可以用作使用五个为什么方法来描述原因的A方式。



维护项

一个或多个问题维护项可用于记录有助于正式描述问题的问题陈述。这些可以添加到存储库的任何级别，从高级包（例如功能需求包）到个人需求级别或任何其他元素类型。可以针对每个项目存储适用的元数据，包括其名称、描述、状态、优先级、状态、完成详细信息等。

了解更多：[Maintenance Items](#)

决策

决策是A图表，它是策略建模技术的一部分，它使用视觉符号来表示一系列决策和可能的结果。它可以以描述性或预测性的方式使用，以可视化结果和决策点。决策图可用于创建一个“五个为什么”图，从问题开始并展开。

了解更多：[Decision Tree Diagram](#)

需求图表

其他需求图可用于问题模型和上下文的时间，使用可从工具箱的“工具需求”页面图表的问题元素。与问题相关的其它-例如受影响的事物由问题-可以记录在图表上。这些可以包括业务能力、业务流程或技术能力、服务、应用程序或硬件。

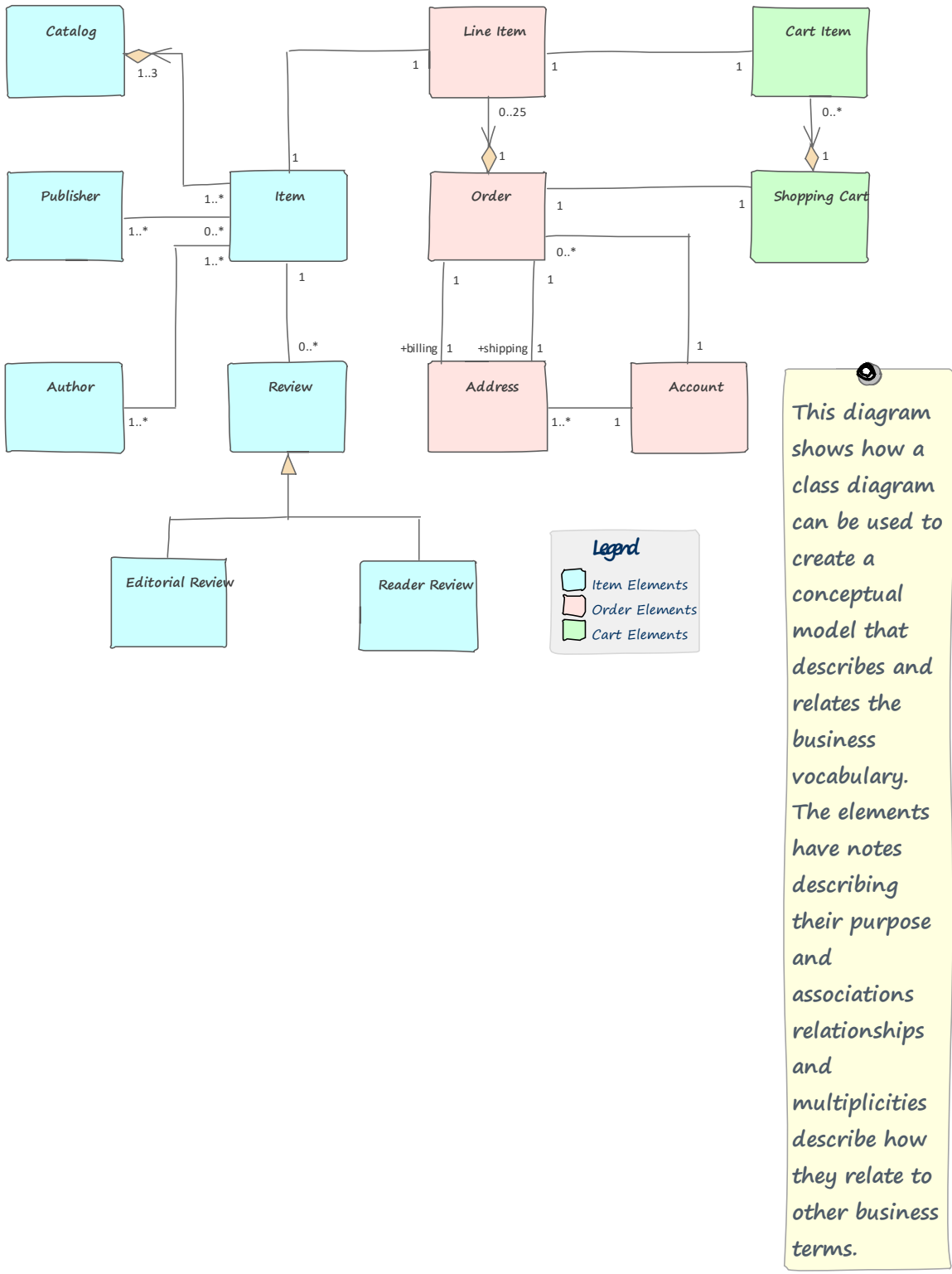
了解更多：[Requirements Diagram](#)

建模

建模技术是业务分析师用来描述问题、机会或许多候选解决方案的核心。这组技术为分析师提供了一种阐明自己想法的方法，同时也为使用图表、矩阵、列表、文档和其他可视化机制与利益相关者进行交流提供了一种方式。Enterprise Architect是一个屡获殊荣的建模平台，支持多种语言、方法和标准。无论团队是使用迭代和增量流程还是更传统的流程，都有支持这些技术的工具。敏捷分析师会找到支持用户案例的工具，而更传统的分析师会找到支持使用案例、场景等的工具。

概念建模

概念模型是A组织、领域或行业很重要的名词的独立于实现的表示。它是一种商业模型，不应与信息或数据模型混淆。Enterprise Architect具有创建和维护该模型的工具，可以灵活地在图表中以图形方式或在列表视图、已发布文档或网页中以文本方式呈现模型。概念模型中的元素可以链接到任何数量的上游或下游元素，例如业务目标和能力。



本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模

者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

类图表

A图可用于模型类中的重要概念。这些概念使用UML类建模，并且可以为每个类输入名称、描述和详细信息，例如属性。这些概念可以使用关联和关系等关系相互概括。然后这些概念可以在整个模型中作为一种词汇表使用，包括在元素注记中可以引用它们的地方。

了解更多：[Class Diagram](#)

项目词汇

词汇表是一个专门用于管理重要概念及其含义的工具，可以包含在文档中。如果在元素或图表注记中使用术语表中定义的词，它们将自动显示为超链接，其含义将方便地显示在弹出窗口中。

了解更多：[Glossary](#)

实体关系图表

实体关系图是系统信息的概念或抽象模型，通常作为开发数据库模式的先驱而创建。可以对实体及其属性进行建模，并且可以绘制一个或多个实体之间的关系。

了解更多：[Entity Relationship Diagram](#)

全国信息交换NIEM建模

NIEM是一个基于XML的信息交换框架，是美国各级政府合作的结果。Enterprise Architect广泛支持该框架，允许组织创建标准的子集以交换符合标准的消息。概念模型可以转换为符合NIEM的表示。

了解更多：[National Information Exchange Modeling \(NIEM\)](#)

本体定义元模型

本体是描述域中概念的一种有用且正式的方式，包括类型的名称和定义、它们的属性以及它们之间的关系。Enterprise Architect实现了物件管理组的本体定义元模型(ODM)，并支持资源描述框架(RDF)和网络本体语言(OWL)。

了解更多：[Ontology Definition Metamodel](#)

Schema 编辑器

Schema 编辑器是一个有用的工具，可用于从模型中定义一系列正式模式。该工具允许将诸如类图之类的概念模型转换为正式的XML模式，而用户无需了解XML机制的基本复杂性。

了解更多：[Schema Composer](#)

文档

Enterprise Architect的文档生成器生成 Docx 和 RTF 字处理器文件、PDF 和 HTML 报告。术语表中定义的术语或用于定义概念的类都可以方便地生成并包含在文档中。对于术语表中定义的术语，这包括术语名称、描述和类型。对于定义为类的术语，它包括术语名称、描述和各种其他信息，包括属性、标记值以及与其他术语的连接。存在A复杂的模板功能，它提供一系列内置模板并允许用户创建自己的定义样式、图像和各种其他格式选项。

了解更多：[Documentation](#)

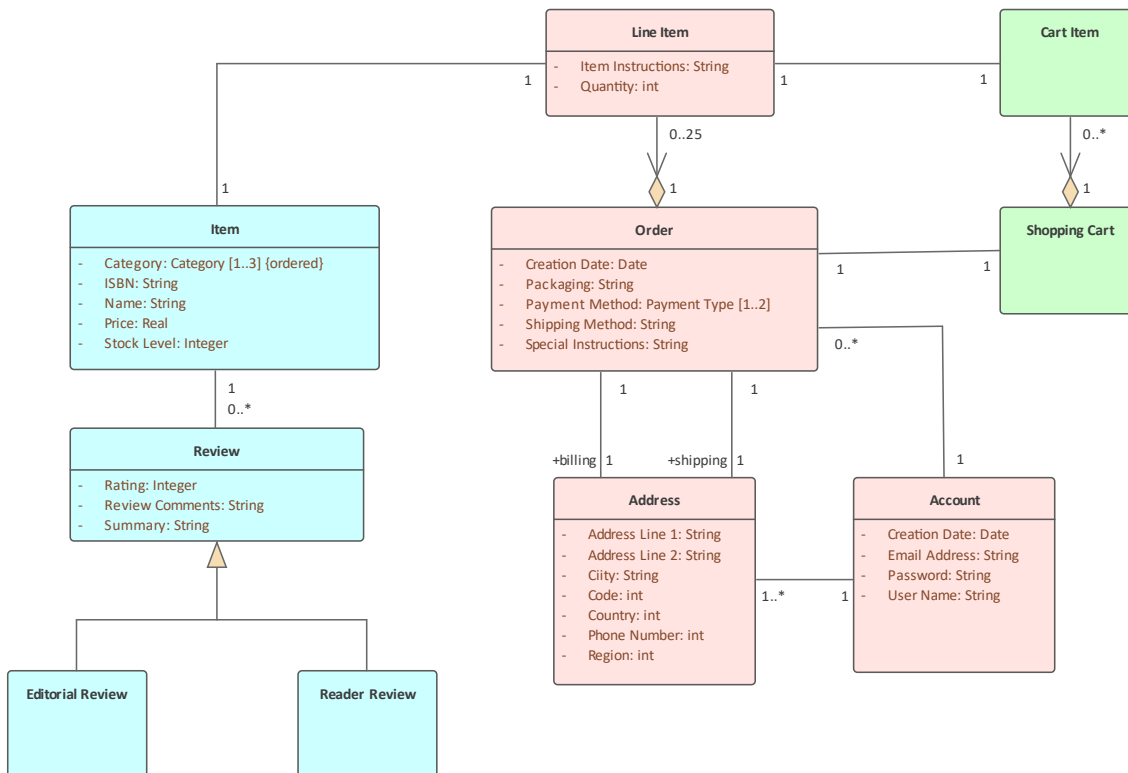
视觉过滤器

视觉过滤器可用于隐藏或调暗图表的某些部分，以便强调其他部分。在会议或演示中向团队展示重要概念的类图时，这特别有用。上下文过滤很容易设置，并将强调当前选择的图表元素及其直接连接的元素。

了解更多：[Visual Filters](#)

数据字典

数据字典或有时称为元数据存储库A定义数据元素的标准定义，以便利益相关者可以一致地使用和应用数据元素，并且可以由许多解决方案共享这些数据元素。这些数据元素通常存储在电子表格、文字处理工具甚至是专门构建的元数据存储库中。使用Enterprise Architect，定义可以与解决方案存储在同一个存储库中，并且可以被所有利益相关者引用，包括业务和技术角色。可以创建定义数据元素A数据字典，包括名称、别名描述和允许值等详细信息，以及是否允许多个值。还可以创建从定义派生的使用示例（类实例），这可以帮助一些利益相关者理解字典中定义的元素。



本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

类图表

A图可用于模型类的重要数据元素。元素使用UML类建模，并且可以为每个类输入名称、别名、描述和属性等详细信息。可以使用诸如关联和关注之类的关系将元素相互概括。然后这些元素可以在整个模型中用作数据字典，包括在元素注记中可以引用它们的地方。

了解更多：[Class Diagram](#)

数据库生成器

数据库可用于创建数据字典。元素被建模为表，并且可以为每个表输入名称、别名、描述和其他详细信息，例如属性。可以为属性指定名称和描述，并且可以定义其他详细信息，例如允许值的数量。

了解更多：[Database Builder](#)

实体关系图表

实体关系图可用于定义数据字典的元素。可以使用许多不同的表示形式，但Enterprise Architect中使用的样式使用矩形表示实体，椭圆表示属性，菱形表示实体之间的连接。

了解更多：[Entity Relationship Diagram](#)

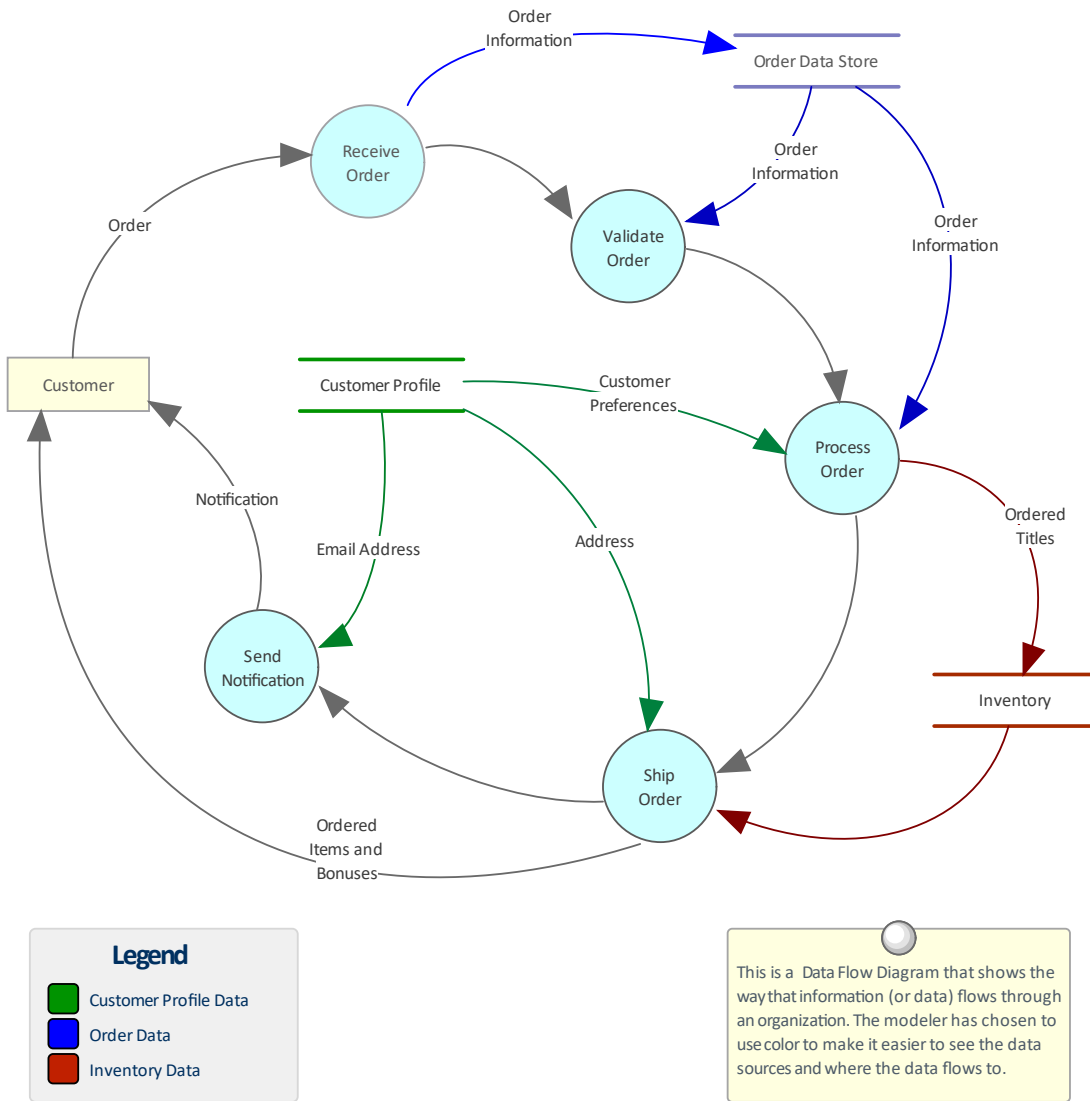
文档

Enterprise Architect有一个灵活的文档生成器，可以生成 Docx 和 RTF 字处理器文件、PDF 和 HTML 报告。数据字典中定义的元素可以方便地生成并包含在文档中。这包括元素名称、别名、描述、类型和各种其他信息，包括属性、标记值和与其他元素的连接。存在A复杂的模板功能，它提供了一系列内置模板并允许用户创建自己的、定义样式、图像和各种其他格式选项。

了解更多：[Documentation](#)

数据流图表

这些图表显示了数据如何流经信息系统、哪些流程或外部实体创建或使用数据以及数据的存储位置。它们没有细节说明流程之间的顺序，这将由流程模型表示。Enterprise Architect提供了一个数据流图，建模者可以使用它来创建富有表现力的图，并通过从概念图到最低级别图的点击下钻。



本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

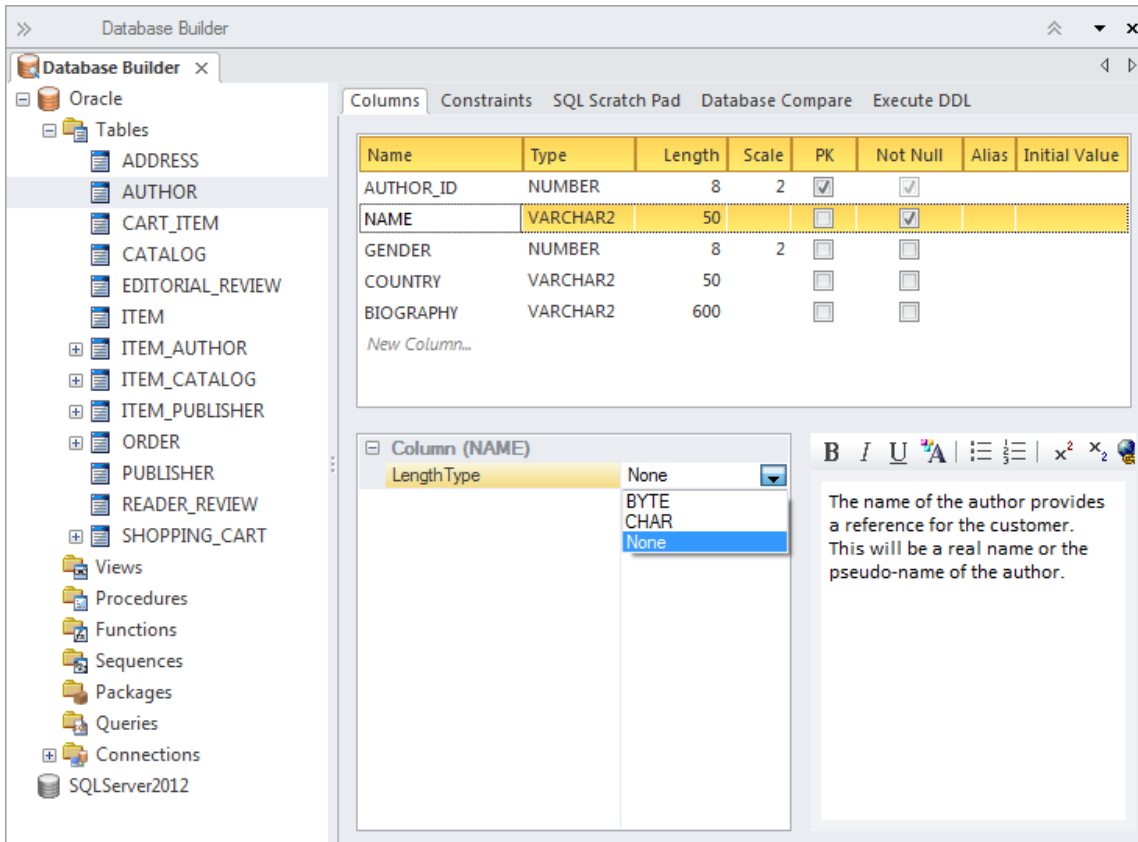
数据流图表

数据流图 (DFD) 是结构化分析和设计方法的一部分，用于显示数据流经系统的方式，包括与数据相关的流程、数据存储和实体。

了解更多：[Data Flow Diagram](#)

数据建模

Enterprise Architect对数据建模有着深厚的支持。数据模型描述了领域或解决方案中重要的事物，以及它们的属性（或列），包括它们的类型和它们之间的关系。可以出于多种原因进行数据建模，包括澄清和交流以及在特定技术平台上实施解决方案。数据建模可以发生在许多不同的级别，从类似于概念模型并用于澄清和交流的概念数据模型，到包括数据规范化的逻辑数据模型，再到用于实施的物理模型。Enterprise Architect有许多图表，如类图和数据建模图，可用于可视化模型，以及一些专用工具，如数据库生成器和Schema编辑器，可帮助建模者高产。



本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

类图表

概念数据模型可以使用类图来定义，这些通常为逻辑和物理数据模型提供抽象（概念）前兆。这些信息模型可以在任何级别的细节上创建，从简单的元素列表到通过连接器和包含属性相互关联的元素。

了解更多：[Class Diagram](#)

数据库生成器

数据库是处理实时数据库和代表它们的数据模型的主要工具。该工具可用于从头开始建立模型数据库，包括范围广泛的数据库对象，例如表、视图、存储过程等。可以从数据模型生成数据库，并且可以从实时数据库连接对数据模型进行逆向工程。建模者可以A表格或图表的形式处理数据库对象。

了解更多：[Database Builder](#)

实体关系图表

实体关系图是系统信息的概念或抽象模型，通常作为开发数据库模式的先驱而创建。可以对实体及其属性进行建模，并且可以绘制一个或多个实体之间的关系。

了解更多：[Entity Relationship Diagram](#)

生成或导入XML Schema

XML 模式通常用作基于标准的数据定义，用于系统或系统部分之间的信息交换。Enterprise Architect支持基于这些模型建模模式和生成模式 (XSD) 文档。还可以将模式文档逆向工程为模式模型。

了解更多：[XML Schema Generation and Import](#)

模型变换

模型转换是一种生产力工具，可与数据建模一起使用。转换引擎有许多内置但可配置的模板，可用于将概念类模型转换为逻辑或物理数据库模式。然后，生成的模式也可以生成到数据库定义语言 (DDL)，或者使用Schema编辑器直接应用于现有数据库。

了解更多：[Model Transformation](#)

Schema 编辑器

Schema 编辑器允许建模者使用行业标准模式定义来创建在组织、系统或系统部分之间流动的消息结构。Schema 编辑器支持许多国际标准模型，并隐藏了使用复杂模式所固有的许多底层复杂性。它还支持以多种格式生成消息，包括 XSD、RDFS 和 JSON。

了解更多：[Schema Composer](#)

视觉过滤器

视觉过滤器可用于隐藏或调暗图表的某些部分，以便强调其他部分。这在向会议或演示中的团队展示数据建模图时特别有用。上下文过滤很容易设置，并将强调当前选择的图表元素及其直接连接的元素。

了解更多：[Visual Filters](#)

决策建模

Enterprise Architect可用于任何级别的决策建模。它提供了决策决策表和决策模型等简单决策的工具，并且可以使用需求图将复杂决策分解为可以通过依赖关系链接的部分。业务规则可以作为参考的源决策的业务逻辑。

本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

需求图表

用于模型决策的需求图是更复杂的业务决策中涉及的信息、知识和决策的可视化表示。决策可以由定型类表示，采用一组输入并从一组定义的可能输出中进行选择。可以包括业务规则和其他用于定义业务逻辑的机制。作为决策输入所需的数据可以由类表示。工件文件可用于代表已确定必要决策逻辑的源

了解更多：[Requirements Diagram](#)

决策表

决策决策表编辑器可以简单地用于记录构成决策基础的条件和结论。或者，可以使用Enterprise Architect仿真库(EASL)代码生成宏来生成实现代码。它使用清晰易懂的界面，允许分析师输入条件、条件值列、用作决策点的定义值以及一个或多个结论。

了解更多：[Decision Table Editor](#)

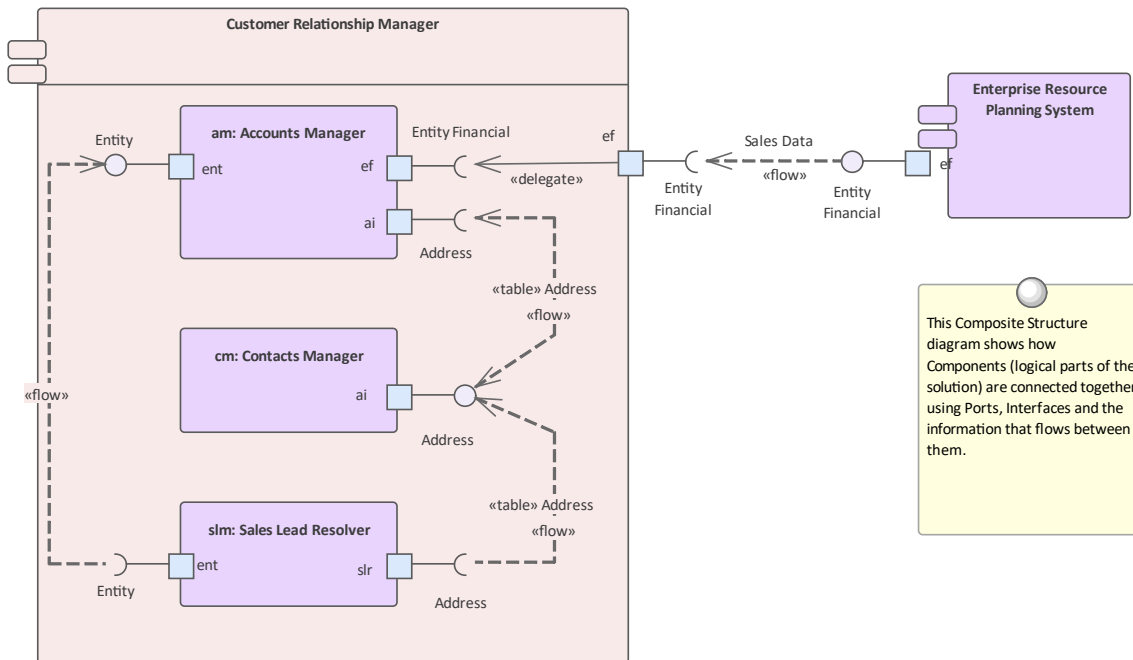
决策

决策是策略建模技术的一部分的图表，它使用视觉符号来表示一系列决策和可能的结果。它可以以描述性或预测性的方式使用，以可视化结果和决策点。当需要正式记录复杂或棘手的决定时，它特别有用。图表或结果等元素可以链接到存储库中的其他元素，例如解决方案选项。

了解更多：[Decision Tree Diagram](#)

功能分解

Enterprise Architect已构建为用于管理复杂系统模型的平台，包括业务、信息和技术系统。该工具允许分解结果、能力和流程等业务概念。信息模型可以从高级概念分解为细节，也可以分解组件和设备的技术模型。从浏览器窗口开始，有多种工具可用于处理和表示这些模型，该窗口显示层次结构中的元素，允许用户展开或折叠级别，从而显示或隐藏细节。分解也可以在图表中使用元素来表示，例如单个图表上的聚合连接器，或者能够从价值链中的高级元素向下钻取整个连接图表链到低级流程的能力。



浏览器窗口

功能分解可以通过使用浏览器窗口创建特征层次结构来实现，而无需创建图表。系统特征是捕获系统高级功能的好方法，这些功能可以直接在浏览器窗口中创建。可以在每个第一级特征下添加其他特征，从而创建第二级特征。这些第二级特征可以特征在它们之下，创建第三级。生成的特征树提供了一种描述功能分解的有用方法，可以呈现给利益相关者并由利益相关者审查。

了解更多：[Browser Window](#)

部件图表

可以使用部件图显示系统的组成，其中系统以层次结构显示，包括向下钻取到其他部件图。这允许对由多个子系统组成的复杂系统进行建模。

了解更多：[Component Diagram](#)

图表图表

组织图表是策略建模模型图表组的一部分，它显示了组织的结构，包括官员、角色职责、业务单位或部门。角色或部门可以使用树形布局或列表视图显示在图表中。可以向元素或连接器添加任意数量的标记值，以根据需要添加附加信息。该图可用于按角色或业务单位显示组织的分解。

了解更多：[Organizational Chart Diagram](#)

需求图表

功能分解可以通过使用需求图来创建系统特征的层次结构来实现。系统特征是捕获系统高级功能的好方法，可以使用聚合或组合关系创建的树结构将这些功能分解为多个级别。这提供了令人信服的范围表示，利益相关者可以对其进行审查并用作整个计划的指南。应尽早识别差距和超出范围的特征，并修改树以反映这些。范围特征输出可以作为树的一部分，但以某种方式进行注释以表明它们超出范围，例如通过使用构造型或使用带有图表图例的颜色。

了解更多：[Requirements Diagram](#)

图表业务流程表

BPMN业务流程流程图可用于对构成流程层次结构一部分的业务流程进行建模。Enterprise Architect允许建模者定义可以从更高级别向下钻取的流程分解。它允许建模者记录业务流程，包括流程开始的方式、执行的工作以及结束的方式。网关和连接线决定了活动的序列。业务流程建模的重要标准。

了解更多：[Business Process Diagram](#)

规范管理器

规范管理器是处理基于文本的元素（例如特征、需求和组件）的主要工具。这些和其他元素可以直接在规范管理器中创建，它们的名称和描述性文本可以以其它的文字处理器或电子表格格式添加。其他属性，如状态、版本和相可以直接在列中管理规范管理器中的属性列表以及可用的属性列表可以从下拉列表中选择或更改。还可以在规范管理器中管理以标记值形式的附加属性。规范管理器将反映元素的层次结构，如果开启，可以使用层级编号。

了解更多：[Specification Manager](#)

UML活动图表

活动图是Unified Modeling Language的一部分，是流程图和业务流程流程图等其他图的有用替代方案。它们允许建模者描述行为的序列，包括行为的开始方式、执行的工作以及改变流程的决策和流程结束的方式。

了解更多：[Activity Diagram](#)

图表业务流程表

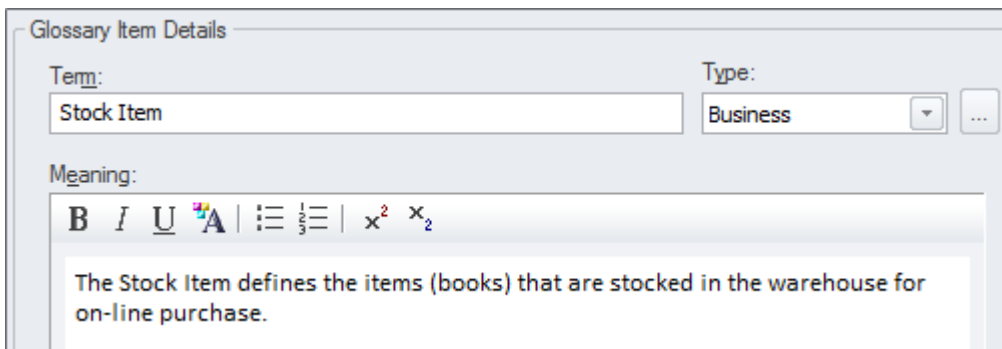
允许对业务流程进行高级描述，显示触发流程的内容和流程的顺序。如果需要详细的表示，可以使用BPMN业务流程流程图或UML活动图。

了解更多：[ArchiMate Modeling Language](#)

词汇表

Enterprise Architect支持两种不同的创建词汇表的方式。最明显的方法是使用内置的项目词汇，它可以从发布功能区获得。这为建模者提供了一种方便的方式来存储按用户定义的分类分组的术语及其相关含义。另一种（可能更复杂）的方法是创建术语的类图，链接元素以创建术语之间的关系。

Enterprise Architect有一个方便的项目词汇，可用于存储术语及其定义的列表。这些术语可以分为任意数量的用户定义类别，例如商业、技术、特定领域的分组，例如医疗、科学或航空。当建模者在模型元素中编写描述时，模型中定义的术语的威力就会体现出来，因为这些将自动链接到项目词汇中定义的术语。



项目词汇

词汇表是一个专门用于管理项目术语及其含义的工具，可以包含在文档中。如果在元素或图表注记中使用术语表中定义的词，它们将自动显示为超链接，其含义将方便地显示在弹出窗口中。

了解更多：[Glossary](#)

类图表

A图可用于模型类中的重要概念。这些概念使用UML类建模，并且可以为每个类输入名称、描述和属性等详细信息。这些概念可以使用关联和关系等关系相互概括。然后这些概念可以在整个模型中作为一种词汇表使用，包括在元素注记中可以引用它们的地方。

了解更多：[Class Diagram](#)

文档

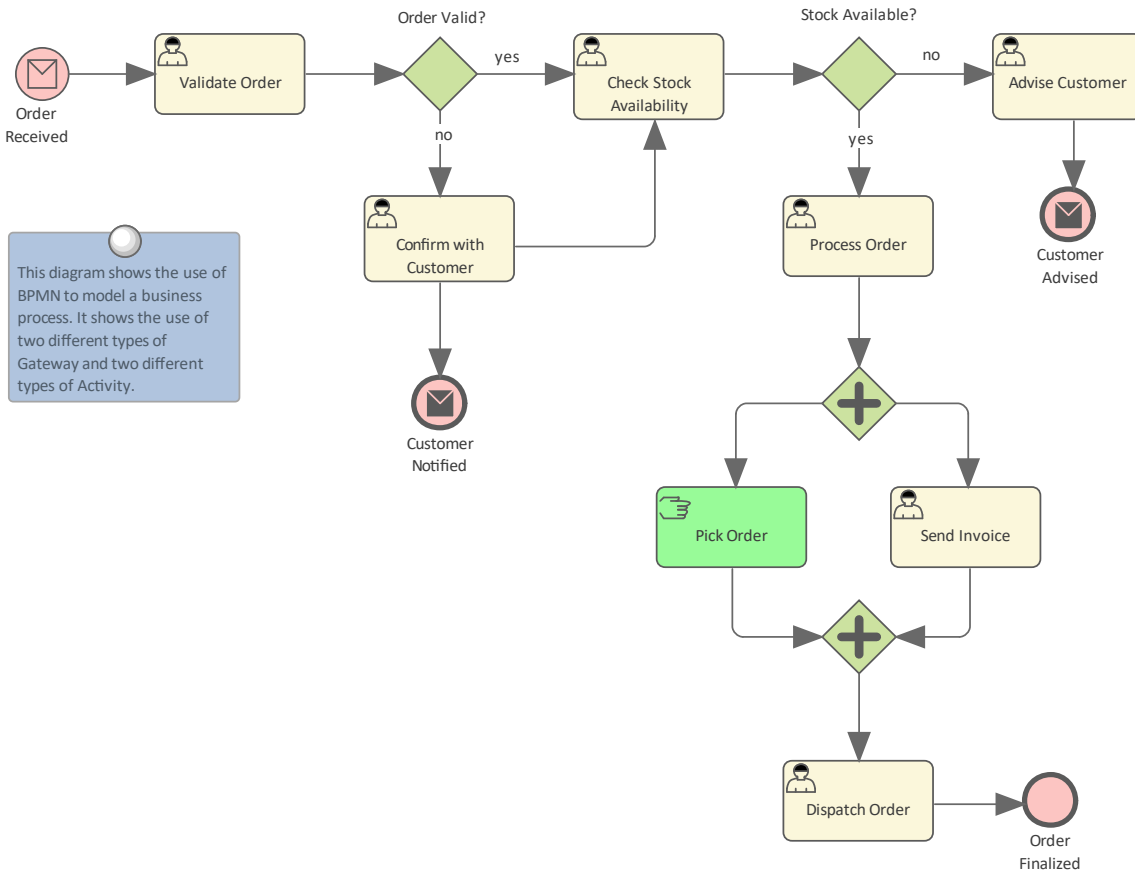
Enterprise Architect具有丰富且灵活的文档生成器，可以生成特征和 RTF 字处理器文件、PDF 和 HTML 报告。术语表中定义的术语或用于定义概念的类都可以方便地生成并包含在文档中。对于术语表中定义的术语，这包括术语名称、描述和类型。对于定义为类的术语，它包括术语名称、描述和各种其他信息，包括属性、标记值以及与其他术语的连接。存在A复杂的模板功能，它提供了一系列内置模板并允许用户创建自己的、定义样式、图像和各种其他格式选项。

了解更多：[Documentation](#)

进程建模

进程模型A用于对范围广泛的顺序活动进行模型，包括业务流程、系统流程，甚至是编程模块中通过算法的流程。Enterprise Architect支持多种模型流程方式，包括Unified Modeling Language (UML)活动图、业务流程模型和表示法(BPMN)业务流程流程图，以及作为战略图表集一部分的流程图。这些可以在任何级别绘制；提供了向下钻取功能，允许您从高级图表(如价值链)向下单击到任务级表示。流程元素可以链接到广泛的其他元素，包括业务规则、政策、标准操作过程和使用案例或用户案例。

该工具支持当前状态和未来状态建模；转换可以建模显示当前状态和未来状态序列Enterprise Architect还能够从这些模型中运行模型模拟，从而获得有助于提高效率和有效性的深刻见解。



Enterprise Architect支持许多不同的语言和技术来执行建模进程。语言的选择将取决于组织定义为标准的内容，或实际考虑因素，例如客户或主题专家最满意的内容。

图表业务流程表

业务流程流程图是业务流程模型和表示法(BPMN)标准的一部分，允许建模者记录业务流程，包括流程开始的方式、执行的工作以及结束的方式。网关和连接线决定了活动的序列。当前状态和未来状态过程模型可以在Enterprise Architect中创建和管理。图表可以组织成一个过程层次结构，允许从高层向下钻取到较低级别的图表。BPMN长期以来一直是业务流程建模的重要标准，并被业务和技术社区广泛使用。可以自动生成业务流程执行语言(BPEL)，BPEL是一种基于XML的语言，可以被多个编排引擎摄取。

了解更多：[Business Process Diagram](#)

UML活动图表

活动图是行为Unified Modeling Language图之一。它们允许您描述行为的序列，包括行为的开始方式、执行的工

作以及决策如何改变流程以及流程结束的方式。它们是使用其他图表（例如流程图和业务流程流程图）的有用替代方法。使用行动和销时的活动图句法可以在执行层绘制，表达详细的系统语义。

了解更多：[Activity Diagram](#)

流程图

图表是表示步骤和决策的一般通用图表，可用于表示序列、工作流或算法。连接线确定序列中步骤的图表。流程图是过程中步骤的易于理解的表示。图表的语法比它们更高级的表亲 BPMN 业务流程流程图和 UML 活动图更容易理解。

了解更多：[Flow Chart Diagram](#)

图表进程模型

允许对业务流程进行高级描述，显示触发流程的内容和流程的顺序。如需详细表述，应使用 BPMN 业务流程流程图或 UML 活动图。

了解更多：[ArchiMate Modeling Language](#)

数据流图表

数据流图 A 了数据（信息）流经信息系统的方式的图形表示。它显示数据的来源以及使用和存储的位置。这些图通常显示对数据进行操作但不指示时序或顺序的功能（或过程）。

了解更多：[Data Flow Diagram](#)

企业规则分析

业务规则通常与流程模型中描述的活动相关联，最佳实践表明它们应该与活动分开管理，但它们应该与它们适用的活动相关联。

了解更多：[Business Rule Model](#)

图表图表

业务流程中的活动（步骤）通常由组织中的角色（或代表角色的系统）执行。因此，组织图表源这些角色提供有用的资源，并帮助分析师表达流程中的步骤与执行它们的角色之间的关系。一个业务单位或利益相关者负责一个过程也是很常见的，这些单位或角色可以使用图表关系或标记值与活动相关联。

了解更多：[Organizational Chart Diagram](#)

基线

基线.用作比较和备份恢复工具的类型该工具可以在某个时间点捕获进程模型，然后稍后可以将其与该（或另一个存储基线）的快照进行比较，以确定发生了什么变化。可以将捕捉到的当前状态模型恢复到基线级别的变化。这是与任何其他模型性基线一起工作时的一个有用的工具，通常在重要的里程碑或重要的里程碑上被赋予一个令人难忘的名词，如“在终点后的利益相关者”这样一个有用的基线，可以在以下位置应用。无论包中包含什么类型的元素，包包级别都可以应用。

了解更多：[Baseline Tool](#)

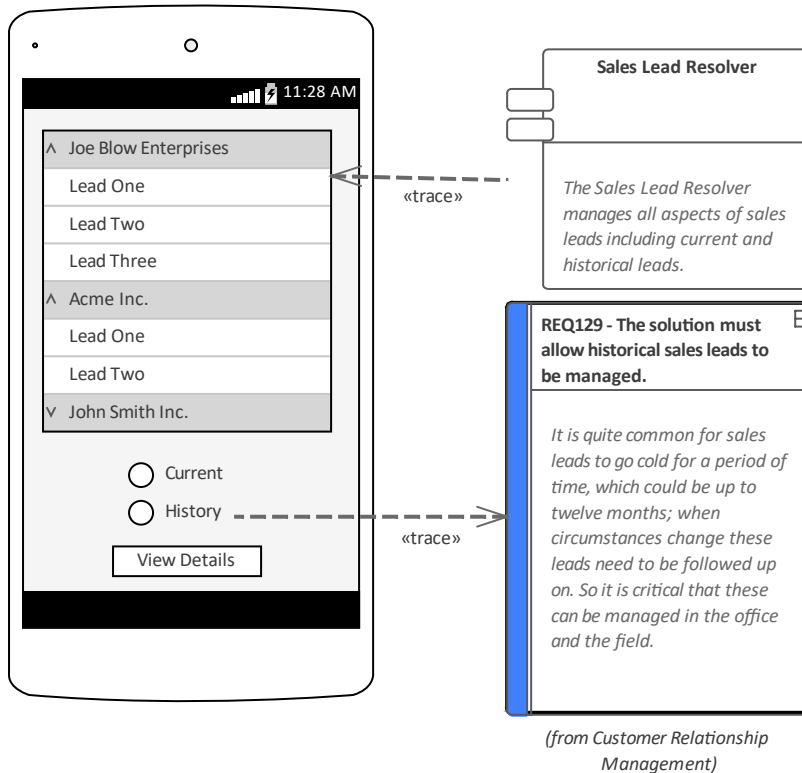
视觉过滤器

视觉过滤器可用于隐藏图表的某些部分或使其变灰，以便强调其他部分。这在向会议或演示中的团队展示业务流程流程图时特别有用。上下文过滤很容易设置，并将强调当前选择的图表元素及其直接连接的元素。

了解更多：[Visual Filters](#)

原型制作

Enterprise Architect有多种功能可以帮助进行原型设计，并且在许多方面，该工具中的所有内容都是一种原型。白板和手绘图表样式可用于创建吸引人的信息模型。还有一个有用的功能可以创建用户界面页面和屏幕，以及用于 Web 或客户端应用程序的线框模型，包括下拉列表、项目符号和复选框等用户控件。线框特征支持现代手持设备，例如手机和平板电脑，包括 Apple 和 Android 设备。有一个图表幻灯片，允许分析师展示一个完成的屏幕模型，该模型将成为场景的一部分。进化原型也可以通过从Enterprise Architect中的系统模型生成代码来开发。



This diagram shows the rich support for creating wireframe models of modern portable devices such as cell (mobile) phones and tablets. The toolbox has rich support for a wide range of pre-built controls applicable to the main types of devices in use including Apple and Android devices. Parts of the interface can be linked to other elements in the repository creating effective traceability.

视图模型

模型视图功能提供了一个有用的幻灯片文件夹，可以将任意数量的图表添加到幻灯片中。这是展示原型的有用工具，特别是当有许多图表描述处于不同状态的用户界面时，例如界面如何响应按钮单击。幻灯片可以配置为以指定的时间运行自动运行，也可以手动执行幻灯片进程。可以创建任意数量的幻灯片，它们可以用于各种目的，例如在不同的设备、手机、平板电脑或计算机上显示界面。

了解更多：[Model Views](#)

图表

线框图允许建模者为各种手持设备（包括 Apple、Android 和窗口手机和平板电脑）创建具有高度表现力的用户界面模型。还可以对屏幕对话框和网页进行建模。设备本身的物理外观可以通过使用多个标记值模式来表示和

配置。可以用于自动创建设备的基础模型。A控件适用于每种类型的设备，包括 Android 小部件、Apple 控件和窗口。

了解更多：[Wire Frame Diagram](#)

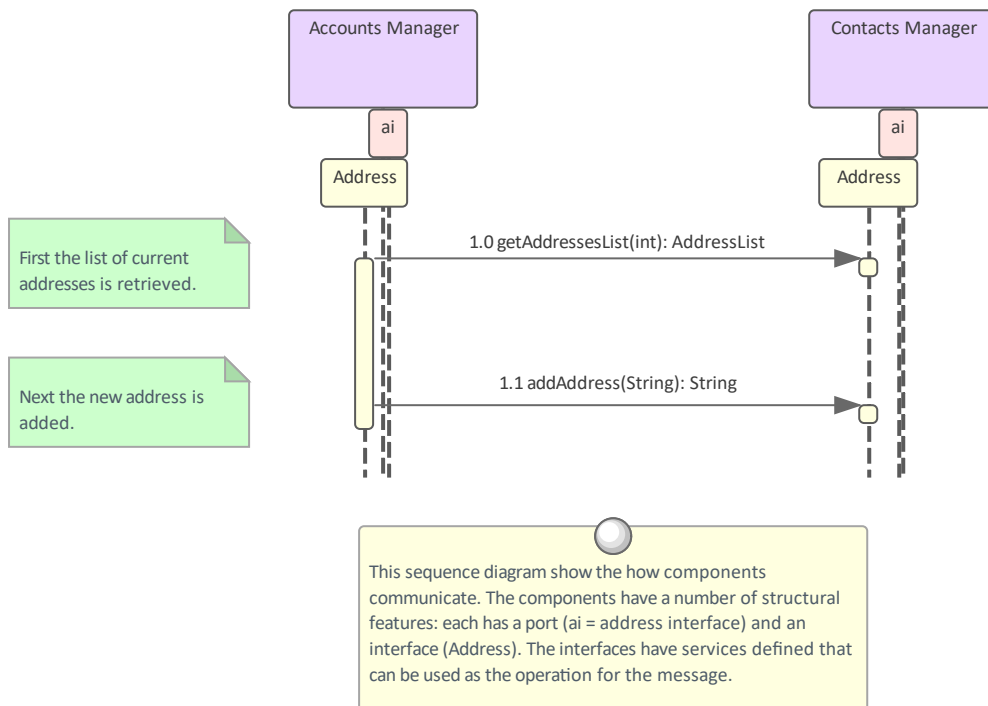
视觉过滤器

视觉过滤器可用于隐藏或调暗图表的某些部分，以便强调其他部分。当在会议或演示中向团队展示原型时，这特别有用，可以过滤掉不相关的元素。上下文过滤很容易设置，并将强调当前选择的图表元素及其直接连接的元素。

了解更多：[Visual Filters](#)

序列图表

Enterprise Architect对Unified Modeling Language静态和动态图（包括序列图）进行了全面而严格的实现。这些图对于参与实现结果的分类器（或实例）一起交互、发送和接收消息的一系列目的很有用。A常见的用途是展示一个用例或场景将如何实现，或者一系列系统组件如何交互。消息可以定义参数，这些参数可用于定义消息中包含的有效负载。



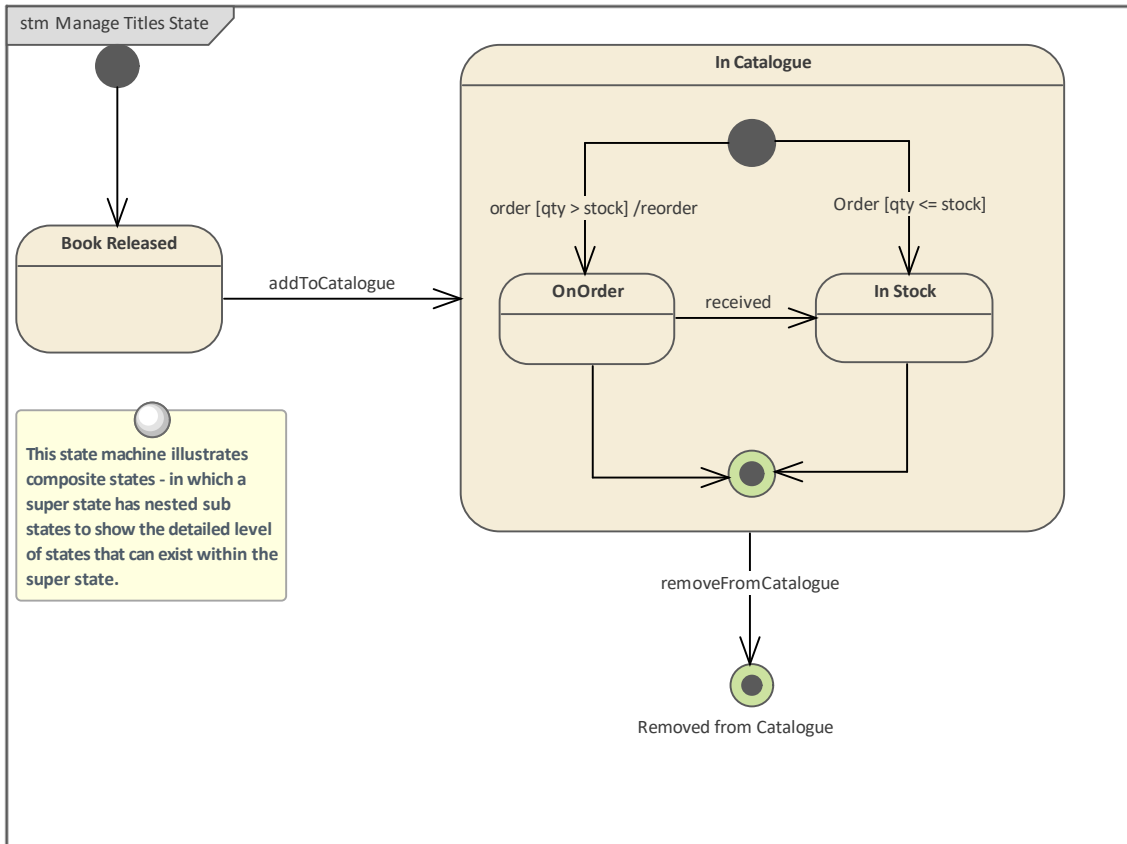
序列图表

Enterprise Architect支持创建和查看序列图。这些可以在分类器或实例级别建模。可以显示元素或物件生命线，可以创建和销毁它们。支持同步和异步消息，可以与分类器相关的操作，包括参数的发送和返回值。片段得到支持，可用于创建高度表达的图表。端口和接口可以在图表上表示，允许对复杂的解决方案架构和设计进行建模。还有一个功能可以从正在运行的系统的堆栈跟踪中自动创建序列图，从而可以执行有效的分析并生成全面而准确的文档。

了解更多：[Sequence Diagram](#)

状态建模

Enterprise Architect对Unified Modeling Language静态和动态图（包括状态图）进行了全面而严格的实现。系统中的任何实体都可以有一个状态机图，这些可以方便地位于浏览器窗口中的实体下。该工具对这些机器的许多有用方面提供了丰富的支持，包括直接从图表生成代码的能力。状态机图也可以自动转换成状态库表。



状态机图表

状态机A是呈现有关业务或技术实体的生命周期信息的精确方式。它可以用来描述一个实体的生命周期或周期中发生的重要条件（状态）。通常，只有在其生命周期中具有重要阶段的实体才使用状态机图进行建模。实体被称为从状态机指定的一个状态转换到另一个状态。可以描述允许状态转换触发器的事件，并且可以定义限制状态变化的状态。每个状态都可以定义在进入、期间和退出状态时发生的行为。

Enterprise Architect允许将状态机图自动转换为状态库表。状态库表编辑器通常是一些用户使用状态机的更直观的方式。

可以将状态机导出到电子表格文件，以便分析状态和转换。

支持状态机的模拟，还支持创建用于多个平台上的多个软件产品的“可用于生成特定于语言的行为引擎”的“可执行状态机”。

了解更多：[StateMachine Diagram](#)

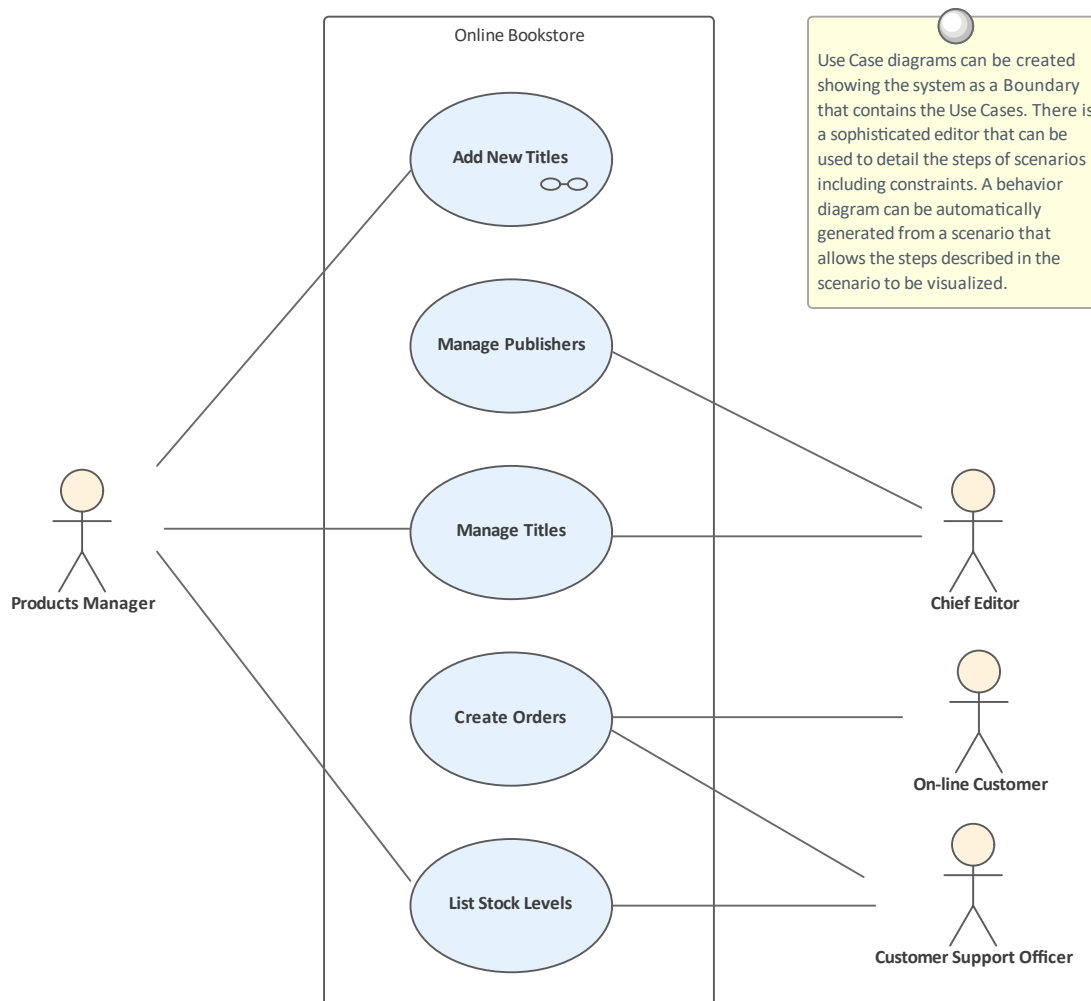
视觉过滤器

视觉过滤器可用于隐藏或调暗图表的某些部分，以便强调其他部分。这在向会议或演示中的团队展示状态机图时特别有用。上下文过滤很容易设置，并将强调当前选择的图表元素及其直接连接的元素。

了解更多：[Visual Filters](#)

使用案例与场景

Enterprise Architect对使用案例和场景进行了完整而严格的实施，包括能够创建包含场景的使用用例图。使用案例和场景可以包含在许多其他图表中，以显示业务流程如何自动化或哪个组件实现了使用用例。还有一个创新的编辑器，可以创建使用案例和场景的详细步骤，并将这些生成到文档中，从而完全无需创建文字处理器文件来记录使用案例。这些步骤也可以自动生成为许多图表类型，包括活动和序列图。如果生成的图表发生变化并重新绘制图表，则可以将其与步骤同步。



场景生成器

Scenario Builder 是一个高效且独特的工具和编辑器，允许分析师直接在模型中使用案例和场景的文本。许多分析师都熟悉创建描述使用案例细节的大型文字处理器文档。使用场景构建器，场景的描述和步骤可以直接输入到存储库中并链接到其他元素。可以定义备用和异常路径，包括分支和重新进入点。可以图表表示场景中的步骤的图形并自动同步。约束，包括前置条件和后置条件，可以定义并元素生成测试。与所选用用例有关系，列在方便的上下文参考列表中。

了解更多：[Scenario Builder](#)

用例图表

用例图是描述系统（或实体）用户目标的一种简单而优雅的方式。它描述了谁想要实现特定目标，但目标将如何实现。用例图可以是简单的或结构化的，而关系如 **Include**、**概括**和**不能被添加以完善模型**可以A描述性名称添加系统（或实体）边界，清楚地表明使用案例位于系统内部，而 **Actors** 位于外部。

了解更多：[Use Case Diagram](#)

关系矩阵

关系矩阵可用于定义和显示使用案例与其他模型元素（包括上游和下游元素）之间存在的关系。上游流程元素可能包括业务流程、利益相关者、功能性或非功能性需求、业务使用案例等。下游元素可能包括组件、建造块、测试案例和体验模型等。

了解更多：[Relationship Matrix](#)

可追溯性窗口

可关系可追溯性窗口自动显示使用案例与其他模型元素之间存在的关系，包括上进程和下进程元素。追溯树视图可以方便地展开以查看更深层次的关系，并且窗口中显示的元素可以位于它们出现的所有图表中。

了解更多：[Traceability Window](#)

规范管理器

规范管理器可用作处理 **Actor** 和使用案例的替代工具。参与者、使用案例和场景的名称、描述和属性可以在类似于文字处理器或电子表格演示文稿的列表中方便地创建、查看和编辑。

了解更多：[Specification Manager](#)

文档

尽管 **Scenario Builder** 提供了一种有效的方式来定义使用案例和场景，但在某些情况下需要正式的文档来描述使用用例。文档生成器可用于使用内置的用例报告模板创建高质量的公司文档，或者分析师可以定义自己的自定义模板。还可以创建 **HTML** 报告，允许点击和向下钻取。

了解更多：[Documentation](#)

用户案例

Enterprise Architect有一个专门构建的用户故事元素，可用于创建故事。可以将用户故事元素链接到任何数量的其他元素，包括业务目标、目标高级利益相关者要求和由修饰故事、约束等产生的详细要求。这些可以方便地在图表或关系窗口中可追溯性。规范管理器是处理用户故事文本的完美工具，并为那些更熟悉使用文字处理器和电子表格的人提供了一个受欢迎的图表替代方案。

规范管理器

规范管理器可作为与用户案例合作的替代工具。用户案例的名称、描述和属性可以在类似于文字处理器或电子表格演示文稿的列表中方便地创建、查看和编辑。作为标记值输入的附加信息也可以在规范管理器中作为列查看。可以过滤列表中的信息，并且可以在图表中定位元素。

了解更多：[Specification Manager](#)

文档

用户案例通常会被多个不同的团队成员使用；有些人——尤其是那些在业务方面工作的人——可能更喜欢以文档格式与用户案例一起工作。文档生成器可用于直接从模型中创建高质量的用户案例，使用内置模板或用户自定义模板。

用户案例也可以自动生成HTML，允许通过浏览器查看故事或与内网或外网站点合并

了解更多：[Documentation](#)

关系矩阵

用户关系矩阵可用于定义和显示用户与其他模型元素（包括上游和下游元素）之间存在的关系。上游要素可能包括：业务流程、利益相关者、功能性或非功能性需求等等。下游元素可能包括：组件、建造块、测试案例和体验模型等。

了解更多：[Relationship Matrix](#)

可追溯性窗口

可追溯性窗口自动显示用户案例与其他模型元素之间存在的关系，包括上进程和下进程元素追溯树视图可以方便地展开以查看更深层次的关系，并且窗口中显示的元素可以位于它们出现的所有图表中。

了解更多：[Traceability Window](#)

文档

文档生成器可用于使用内置报告模板创建高质量的公司文档，或者分析师可以定义自己的自定义模板。还可以创建HTML报告，允许点击和向下钻取。

了解更多：[Documentation](#)

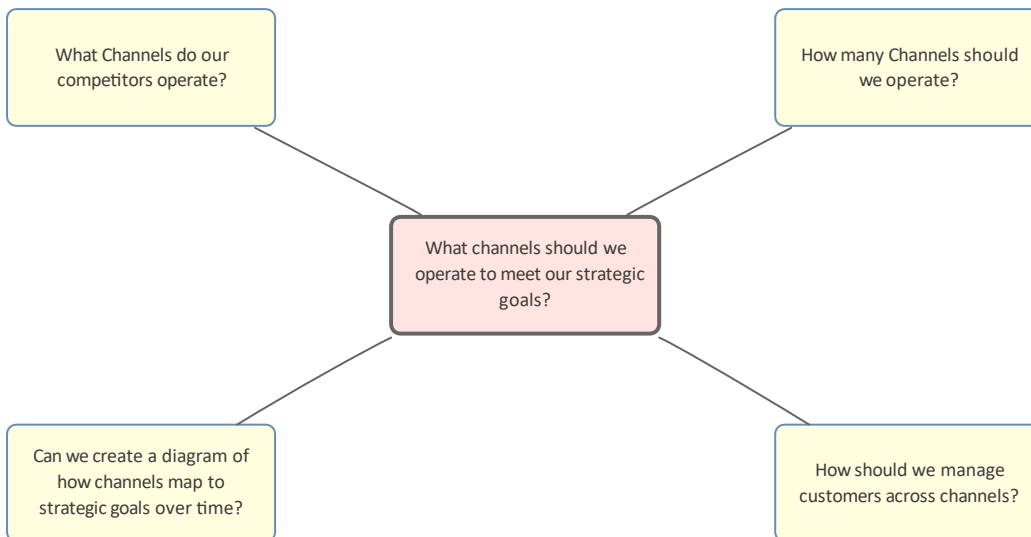
协作

协作技术对于任何计划的成功都至关重要。团队成员一起工作并分享他们的想法、想法、分析和设计的能力对任何计划的成功都有很大的贡献。Enterprise Architect作为一个协作建模平台从头开始构建，它允许来自不同学科和背景的人们分享他们的想法，并有助于将利益相关者的价值从承诺转移到实现系统特征那个值。有各种各样的技术，Enterprise Architect拥有可以在执行这些技术时帮助分析师的工具。

头脑风暴

Enterprise Architect可用于头脑风暴的各个方面，从会议计划和评估标准的定义到在会议期间记录想法以及在总结期间对其进行评估。文档工件允许创建一个存储在模型存储库中的文档，并且所有模型创建者都可以使用该文档。它可用于描述头脑风暴会议，记录感兴趣领域的定义、时间安排和利益相关者等内容。该文档可以通过模型邮件发送给所有利益相关者。思维导图A用于记录会话期间出现的想法，使它们能够以引人注目和中性的格式直观地呈现。总结清单可用于根据评估标准评估每个想法。

Channel Analysis Brainstorming Session



本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

文档工件

文档工件的可用方式与存储库中的文字处理器文件相同；这是为头脑风暴会议制定计划的便捷方式。它还可用于记录会议期间出现的讨论、想法和信息。它的优点是能够通过创建超链接来引用浏览器窗口中包含的元素和图表。内置模板可用于文档，或者如果需要其他头脑风暴会议，可以创建和重复使用用户定义的模板。

了解更多：[Document Artifact](#)

思维图表图

思维图表图是捕捉头脑风暴会议期间阐述A想法的有效方式。定义了中心主题后，可以将主要主题添加到结构思想中，然后在出现新想法时添加主题。笔记窗口可以保持打开状态，用来记录想法的细节。或者，可以使用讨论和审阅窗口来记录讨论和对话。

了解更多：[Mind Mapping Diagram](#)

讨论

讨论提供了一种记录头脑风暴会议中讨论内容的便捷方式。如果头脑风暴会议是使用文档工件创建的，那么文

档讨论可以使用文档工件记录元素。或者，如果正在使用思维导图，则可以针对思维导图中的主题记录详细的讨论。

了解更多：[Discussions](#)

日历

日历可用于安排头脑风暴会议，模型用户可以在为项目上下文的其他活动的时间中看到此会议。

了解更多：[Calendar](#)

模型邮件

模型邮件是让人们了解计划中的头脑风暴会议并在会议结果完成时通知他们的完美方式。如果为元素文档工件中的会话开发了一个头脑风暴计划，则可以通过插入链接来附加到使用“插入快速链接”函数的链接。任何其他材料，例如图表矩阵也可以以相同的方式附加。

了解更多：[Model Mail](#)

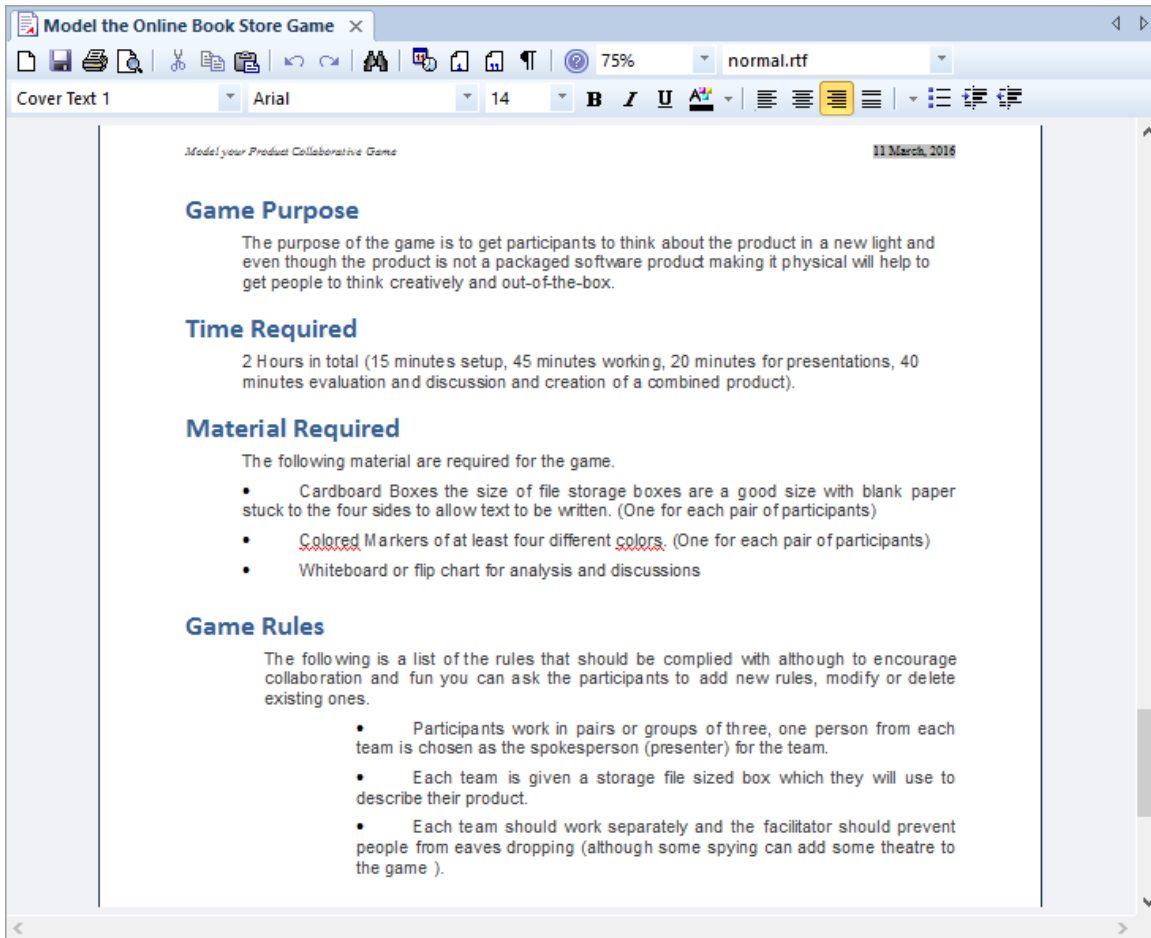
检查清单

检查清单可用于A预定义的评估标准评估每个想法。检查清单项目可以配置为表达标准并提供令人信服的想法质量的视觉表示。

了解更多：[Requirements Checklist](#)

协作游戏

协作游戏旨在鼓励利益相关者进行协作，以期就问题或解决方案达成共识。Enterprise Architect有一个文档工件可以用来定义游戏，包括其目的、过程和规则。运行游戏产生的结果或决策可以输入到文档中，也可以在图表中建模。结果可以使用模型邮件特征发送给每个参与者，并且讨论功能可以用于讨论结果和所需的任何操作。



本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

文档工件

文档工件是一个方便的元素，允许在存储库中创建一个文字处理器文档。这可用于创建游戏及其规则的目标和定义。还可以包括后勤工作，包括设置和所需的材料以及游戏主持人的简报。文档可以包含参与者列表，并且可以通过将元素图和其他项目拖到文档中来创建到存储库中相关元素的链接。游戏的结果和随后的讨论都可以输入到文档中。

了解更多：[Document Artifact](#)

日历

日历提供了一种以日历格式记录和呈现重要时间信息（例如事件和会议）的方法。协作游戏可以输入日历并在需要时设置为重复。事件子类型可以配置为将“协作游戏”添加为会议类型。

了解更多：[Calendar](#)

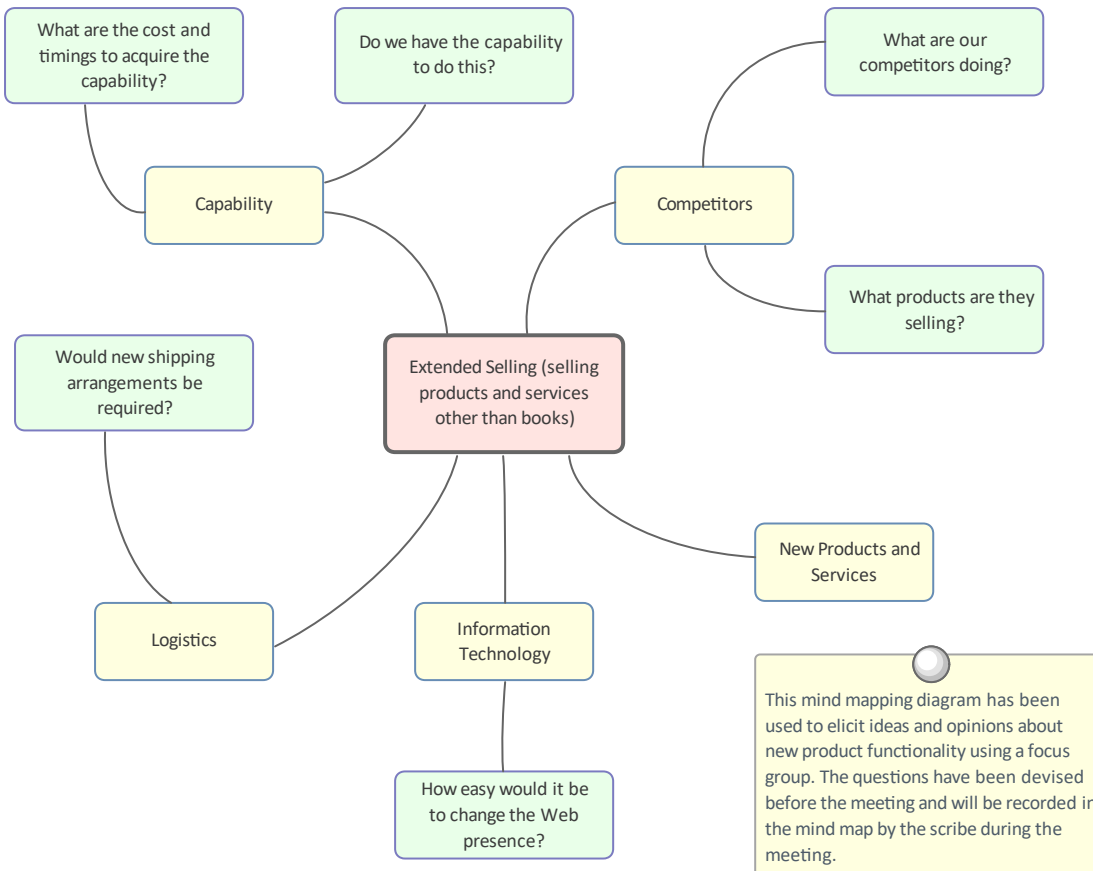
模型邮件

模型邮件可用于通知和提醒人们协作游戏，并在游戏进行后通知他们结果和决定以及所需的行动。可以添加指向模型元素和图表、矩阵、团队评论和各种其他项目的链接。

了解更多：[Model Mail](#)

专门小组

焦点小组是一种有用且具有包容性的方式，可以激发有关产品或服务想法和意见；Enterprise Architect具有计划和功能会议、记录想法和分发结果的功能。会议计划和后勤工作可以在聚焦小组计划文档中详细说明，可以创建讨论指南以帮助主持人解决预定义的问题，并且可以使用文档元素将这两个文档写入工具中。想法和意见也可以在会议期间以思维导图的形式记录下来，可以对其进行分析，并将结果传播给参与者和更广泛的受众。方便A项目日历可用于记录聚焦小组会议的时间，并可发送模型邮件消息提醒与会人员。



文档工件

A文档工件小组可以使用思维导图图表来记录在会议期间收集的信息、意见和意见。A为文档指定模板，并在文档中记录会话的详细信息。与其它组讨论相关或重要的其他模型元素可以作为链接拖到文档中。文档工件可用于计划焦点小组会议等描述事物的目标、时间安排和参与者名单

了解更多：[Document Artifact](#)

思维图表图图

思维导图A用于记录利益相关者在焦点小组会议期间的陈述。可以创建代表会议主题A中心主题，如果已经计划和结构化，则可以在会议开始之前添加主要主题。让图表员创建思维导图图表很有用，因为它允许引导者与利益相关者进行交互。如果屏幕被投影，它允许利益相关者在记录时将信息、意见和想法可视化。

了解更多：[Mind Mapping Diagram](#)

日历

日历提供了一种以日历格式记录和呈现重要时间信息（例如事件和会议）的方法。焦点组可以输入日历并在需要时设置为重复。事件子类型可以配置为将“焦点组”添加为会议类型。

了解更多：[Calendar](#)

讨论

讨论是输入利益相关者或其他人在焦点小组会议中发表的评论的有用方式。可以为存储库中的任何元素（包括包）输入它们，因此可以在单个元素级别输入，例如需求或一组需求，例如安全需求包。

了解更多：[Discussions](#)

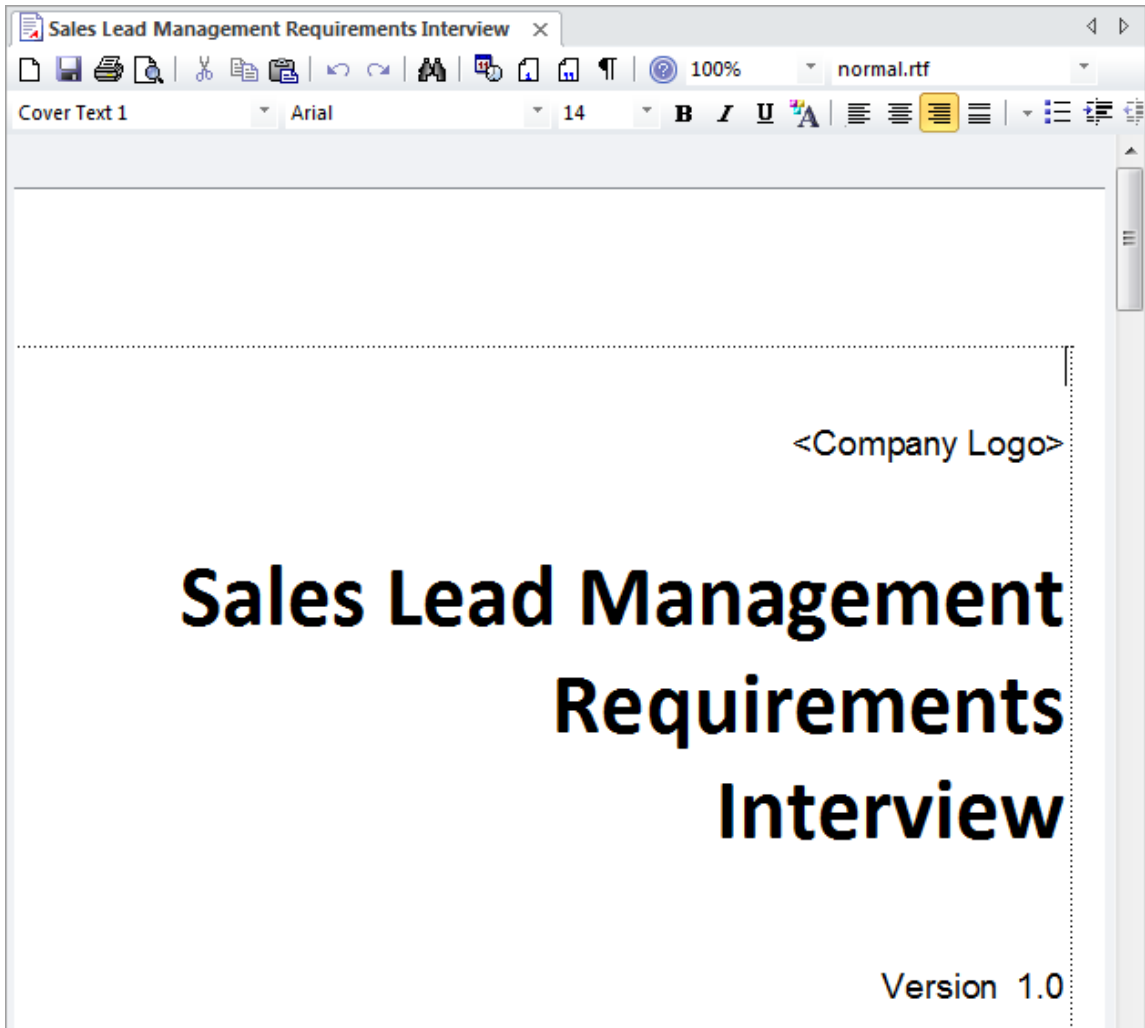
模型邮件

模型邮件可用于通知和提醒人们参加焦点小组会议，并在会议结束后通知他们有关结果和决定以及所需行动的信息。可以添加指向模型元素和图表、矩阵、团队评论和各种其他项目的链接。

了解更多：[Model Mail](#)

采访

访谈是一种常见的技术，用于从一个或多个参与者那里获取信息。Enterprise Architect可以在规划相用于定义后勤和问题，在面试过程中记录答案，在分析和传播过程中发布结果。当访谈结构化时，可以在模型内部创建的文档中定义提议和替代问题的列表。项目日历可用于记录会议召开时间，模型邮件可用于提醒人们时间。



文档工件

业务分析师A面试 结构化面试通常会计划面试，如果面试中将定义问题列表。文档工件模型A直接在内部存储此信息。A为文档指定模板，并将结构化或非结构化问题的答案记录到文档中。其它说明采访的某些方面的其他模型元素，例如讨论的主题，可以作为链接拖到文档中。

了解更多：[Document Artifact](#)

日历

日历提供了一种以日历格式记录和呈现重要时间信息（例如事件和会议）的方法。如果需要，可以将采访输入日历并设置为重复。事件子类型可以配置为将“采访”添加为会议类型。

了解更多：[Calendar](#)

讨论

讨论是一种有用的方式来输入利益相关者或其他人在采访中发表的评论。它们可以为存储库中的任何元素（包括包）输入，因此可以在单个元素级别输入，例如需求，或者针对一组需求，例如安全需求包。

了解更多：[Discussions](#)

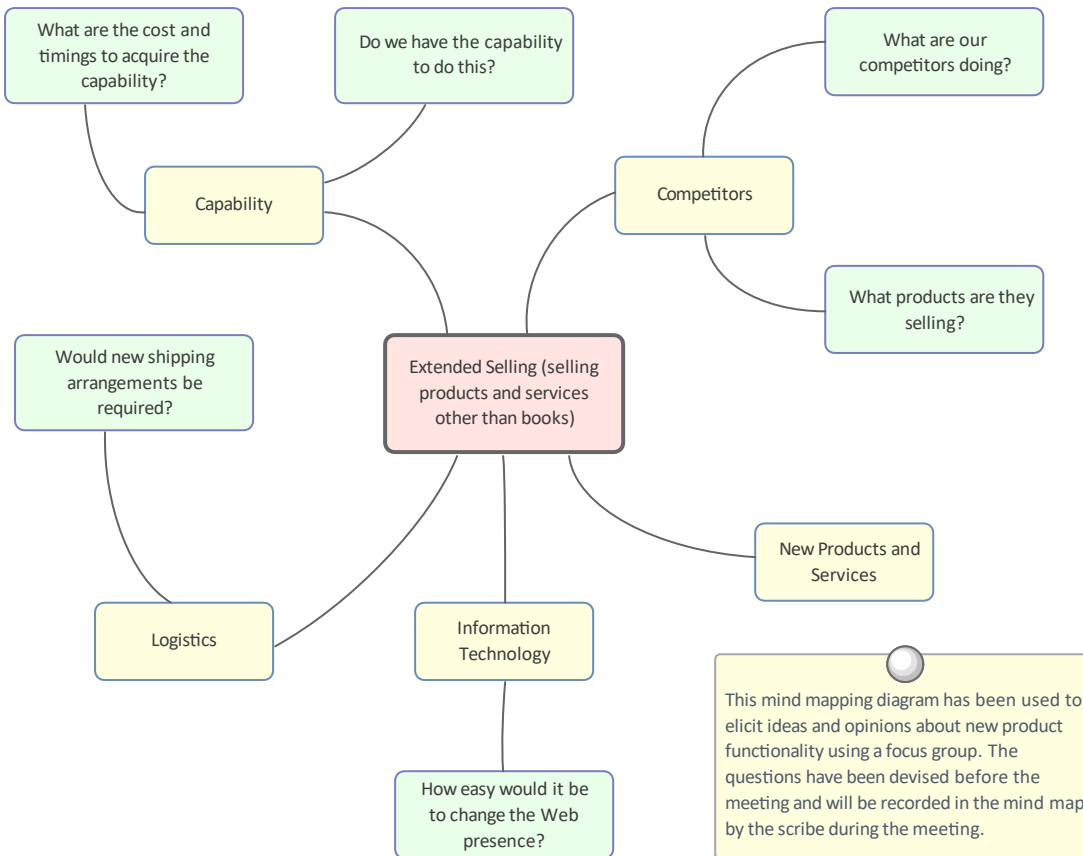
模型邮件

模型邮件可用于通知和提醒人们进行面谈，并在面谈后通知他们有关结果和决定以及需要采取的行动。模型元素和图表、矩阵、团队评论和各种其他项目的链接可以添加到模型邮件消息中。

了解更多：[Model Mail](#)

思维导图

Enterprise Architect有一个灵活且易于使用的思维导图图表，可用于在利益利益相关者研讨会、聚焦小组、访谈和协作游戏的各种情况下构建思想或进行注册。它们可以用来映射个人或一群人的想法和想法，并提供一种非对抗和吸引人的信息记录方式。Enterprise Architect的强大功能可用于创建思维导图，但其他元素（例如从思维导图分析中得出的一组需求）可以链接回思维导图中的元素，以显示需求如何追溯在研讨会上表达的想法。这提供了对需求来源或其他解决方案前兆（如能力、目标、业务目标等）的有效分析审计跟踪。



思维导图表图图

思维导图A用于以令人信服的格式记录广泛的信息，模仿我们将想法视为思想图的方式。它也可以在研讨会、焦点小组和其他与利益相关者或团队成员的会议中用作注册记录工具。其它中的模型元素可以连接到思维导图中的主题和子主题，以创建想法之间的关系及其规范或实现。

了解更多：[Mind Mapping Diagram](#)

可追溯性窗口

可追溯性窗口是一个有用的窗口，它允许建模者可视化存储库中元素之间的连接。这在与 MindMapping 图表中的元素一起使用时很有用，以显示主题如何相互关联，也可以查看主题和子主题如何与存储库中的其他元素相关，例如需求或系统组件。

了解更多：[Traceability Window](#)

研讨会

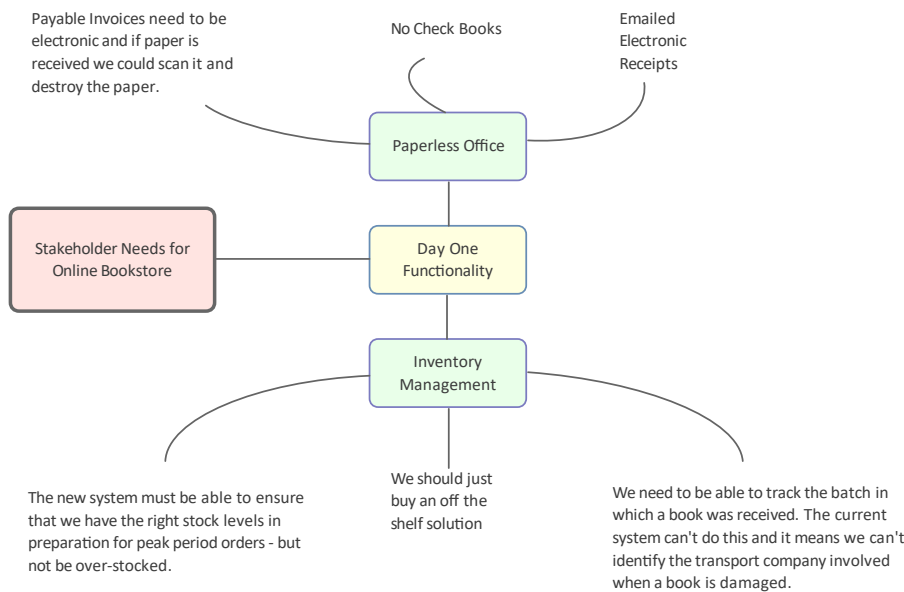
Enterprise Architect有一系列工具可以帮助规划、安排和举办研讨会。根据研讨会的正式程度，可能需要制定计划，还可能需​​要议程和会议记录。这可以使用文档工件来实现。日历A用于记录会议的日期、时间和地点。模型邮件可用于邀请人们参加研讨会并让他们知道会议纪要何时完成。模型中重要信息的链接也可以添加到邮件消息中。在研讨会期间，可以绘制思维导图并发布讨论，记录新概念或词汇表，并展示幻灯片。

Elicitation Workshops - Mind Mapping

This diagram shows the flexibility of Mind Mapping as a technique for recording needs elicited from stakeholders. It allows the modeler to keep a record of the workshops right inside the model. Once the analysis is complete, stakeholder requirements can then be linked back to topics in this diagram.

To create a new Mind Mapping diagram, from the 'Design' ribbon, select the option: 'Diagram > Add > Mind Mapping > Mind Mapping Diagram'.

Make sure that the perspective is set to 'All Perspectives' or select 'Strategy > Mindmap' in the Perspective combo box and that the Mind Mapping technology is enabled in the MDG Technologies dialog.



思维图表图图

思维导图A用于记录利益相关者在启发研讨会期间的陈述。报表不归类，简单记录，相在需求发展分析阶段，可以转化为合适的元素或者保留，需求可以追溯到话题，有效的创建需求是如何产生的记录。这是一种方便的技术，可以使利益相关者无需了解建模语言，并使他们能够专注于表达自己的需求；它还使分析师不必担心要使用模型元素来分析报表。思维导图主题的需求推导通常在需求开发过程的分析中进行。

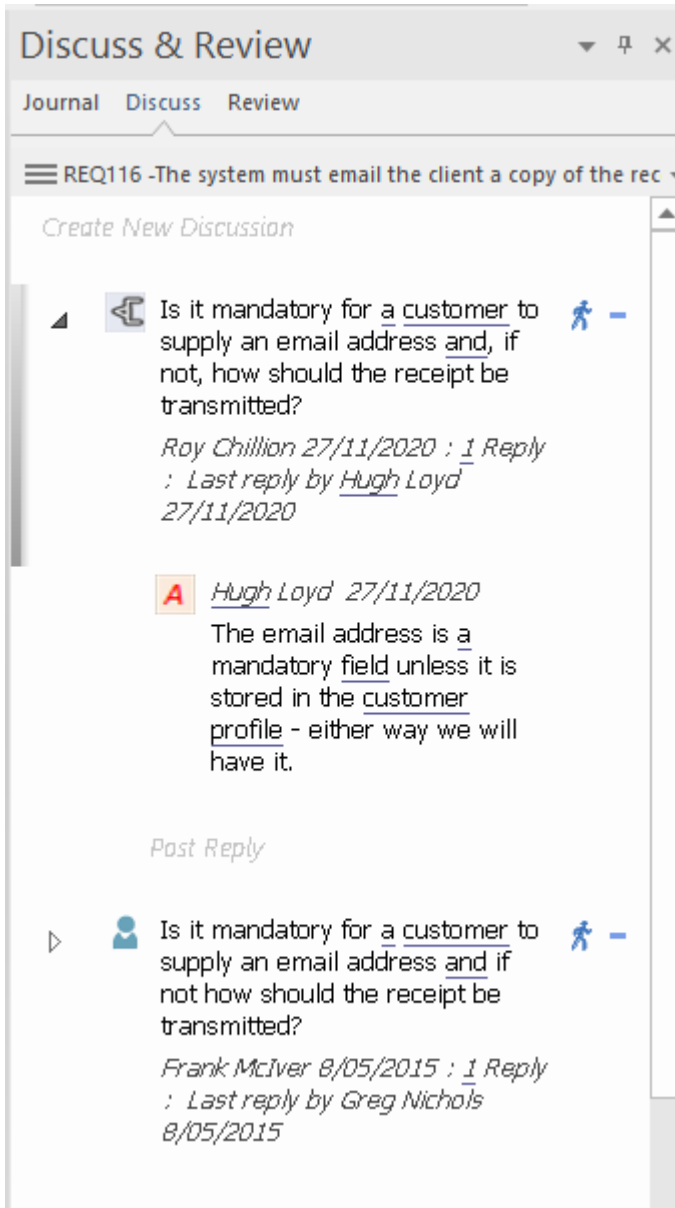
了解更多：[Mind Mapping Diagram](#)

讨论

讨论和审阅窗口是一个方便的功能，允许对元素进行评论，而不会污染注记，讨论最终不会有助于模型的完整性。建模人员经常将注记放在图表上或在元素注记字段中写问题，这些会分散注意力，在从模型生成正式文档

时必须将其删除。讨论和审阅窗口允许建模者发起讨论和其他人回复。这是讨论需求的完美方式。讨论摘要窗口方便地显示存储库中所有元素A讨论。

了解更多：[Discussions](#)



文档工件

A业务分析师定义研讨会方法，通常会计划一个研讨会，并且会定义一个问题列表。文档工件模型A直接在内部存储此信息。A为文档指定模板，并将结构化或非结构化问题的答案记录到文档中。其它模型元素可以作为研讨会的某些方面的例证，例如讨论的主题，可以作为链接拖到文档中。

了解更多：[Document Artifact](#)

视图模型

模型视图提供存储在浏览器窗口中的元素和图表的替代视图。幻灯片放映对于在研讨会期间展示一系列图表特

别有用，并解决了需要记住浏览器窗口中图表位置的问题。可以创建任意数量的幻灯片，并且可以添加图表，无论它们的类型或在浏览器窗口中的位置如何。从幻灯片到幻灯片的进程可以自动或手动触发。

了解更多：[Model Views](#)

概念模型

概念模型A作为与许多利益相关者讨论的指导模型；理想情况下，应在任何研讨会开始之前创建骨架模型。概念模型应该保持简单；域元素应该被赋予名称和描述或职责，并且最初只应该在元素之间建立重要的连接。随着研讨会的进展，将发现可以直接添加到模型中的新元素，从而使利益相关者相信他们的需求和关注得到了很好的解决和管理。Enterprise Architect允许使用UML类图创建域模型。

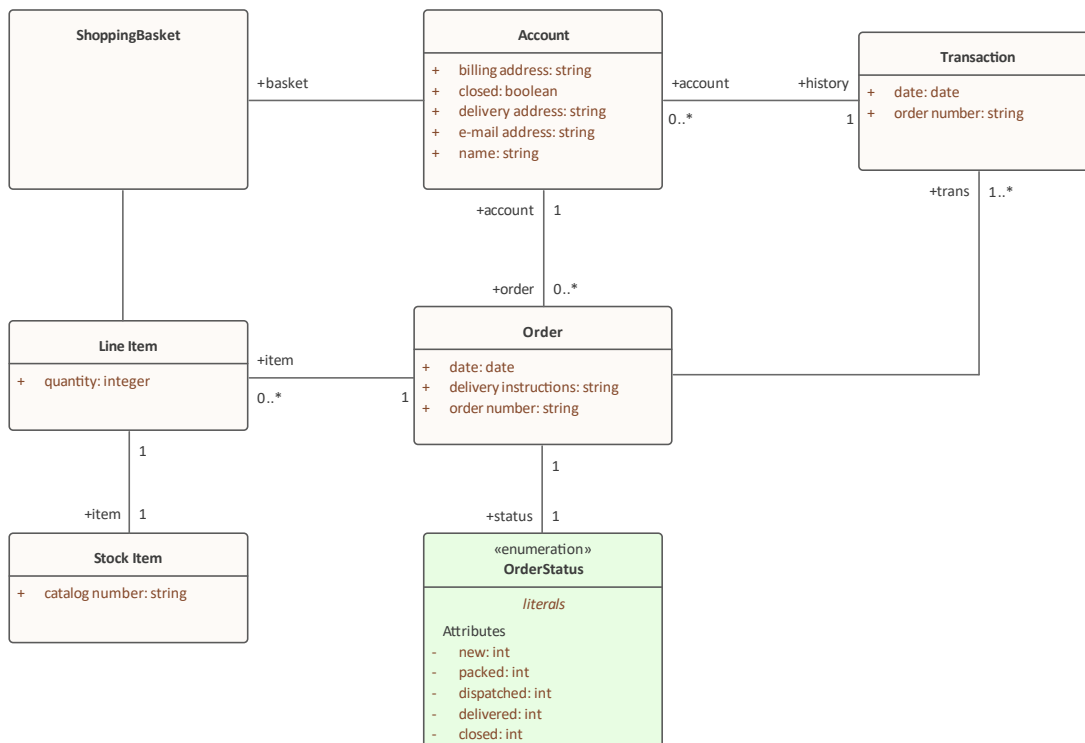
了解更多：[Class Diagram](#)

Domain Model

The Domain Model is a useful mechanism for recording and defining business terms that are identified during Requirements analysis. It provides a single definition of the terms and their relationships that can be referenced from anywhere within the model.

One of the advantages of using a Domain model is that the terms are modeled as Class elements, which can be linked to other elements within the Domain model itself or to elements in other parts of the model. They can be used on any number of diagrams, and they can be displayed as a list, using the Package List window.

It is also possible to create hyperlinks within the Notes text of Requirement elements that link directly to relevant Domain elements.

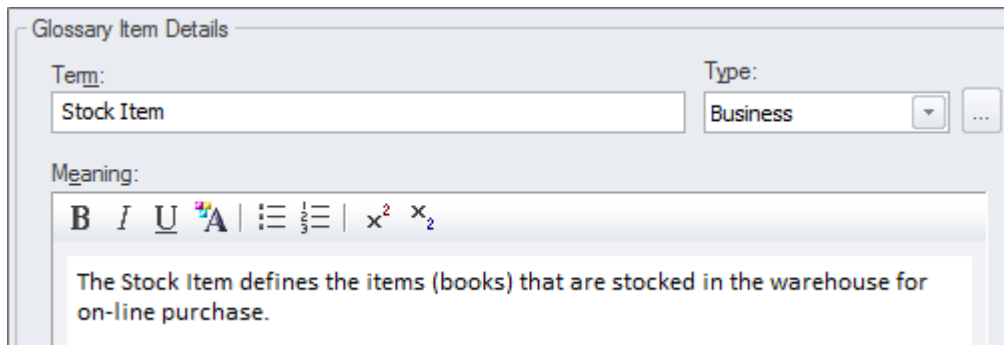


词汇表

在研讨会之前，分析师可以使用现有术语及其含义填充项目词汇，这些术语及其含义是从阅读项目文档（例如业务案例或愿景文档）中收集的。在研讨会期间，随着新术语的发现，可以将它们添加到词汇表中，并且可以

讨论和输入它们的定义，也可以推迟到分析阶段的相。

了解更多：[Glossary](#)



Glossary Item Details

Term: Type:

Meaning:

B *I* U **A** | | x^2 x_2

The Stock Item defines the items (books) that are stocked in the warehouse for on-line purchase.

日历

日历提供了一种以日历格式记录和呈现重要时间信息（例如事件和会议）的方法。如果需要，可以将研讨会输入日历并设置为重复。事件子类型可以配置为将“研讨会”添加为会议类型。

了解更多：[Calendar](#)

模型邮件

模型邮件可用于通知和提醒人们参加研讨会，并在研讨会结束后通知他们有关结果、决策和所需行动的信息。可以添加指向模型元素、图表、矩阵、团队图书馆和各种其他项目的链接。

了解更多：[Model Mail](#)

战略

战略思维为组织需要如何适应上下文变化且竞争激烈的环境（通常由破坏性业务和技术力量引起）提供了计划。战略技术帮助分析师发现、分析和传达高管层利益相关者的战略关注点。生成的模型和工件将上下文所有其他分析工作的时间，使分析师能够了解计划的业务原因。Enterprise Architect提供了广泛的工具，可用于应用战略技术；其中包括诸如平衡记分卡、业务案例和组织建模等工具，所有这些都链接到机会和解决方案模型，从而实现从执行层到描述解决方案的实施工件的可追溯性。

SWOT分析

Enterprise Architect具有许多功能，可以帮助分析师和其他利益相关者执行 SWOT分析，无论分析的目的或级别如何。每个维度都可以表示为适当命名的UML类，并使用项目符号格式添加注记以记录详细信息。如果需要 SWOT 矩阵，可以使用具有两个垂直泳道和两个水平泳道的边界创建。如果需要或遵守文档标准，可以将 SWOT分析生成文档以覆盖更广泛的受众。

类图表

每个维度都可以表示为适当命名的UML类，并且可以使用项目符号格式添加注记以记录详细信息。SWOT分析的基础可以使用位于四个类中间的文本元素来表示。可以更改元素的外观以使图表更具吸引力。

也见[Class Diagram](#)

元素外观

可以更改元素的外观以使它们对经理或非技术利益相关者的观众更具吸引力。这包括更改元素的边框和填充颜色和字体以使它们与众不同。

了解更多[Element Appearance](#)

边界

Enterprise Architect有一个方便边界元素，可以用来表示一个 SWOT矩阵。它是一个矩形元素，可以配置为具有多个垂直和水平泳道，可用于创建矩阵的单元。例如，矩阵左上角的单元可用于定义 SO（优势机会）策略，优势在左侧，机会在上方。

了解更多[Boundary](#)

讨论

分析师和利益相关者经常想要评论或质疑正在执行的分析。讨论功能提供了一个完美的机制来进行这些关于优势、劣势、机会和威胁的对话。讨论发布在一个专门的窗口中，并与元素的注记和细节分开。这确保了 SWOT分析不会被针对建模者而不是其他利益相关者的评论“污染”。随着讨论的发布，摘要窗口会方便地显示整个存储库中的最新条目。

了解更多：[Discussions](#)

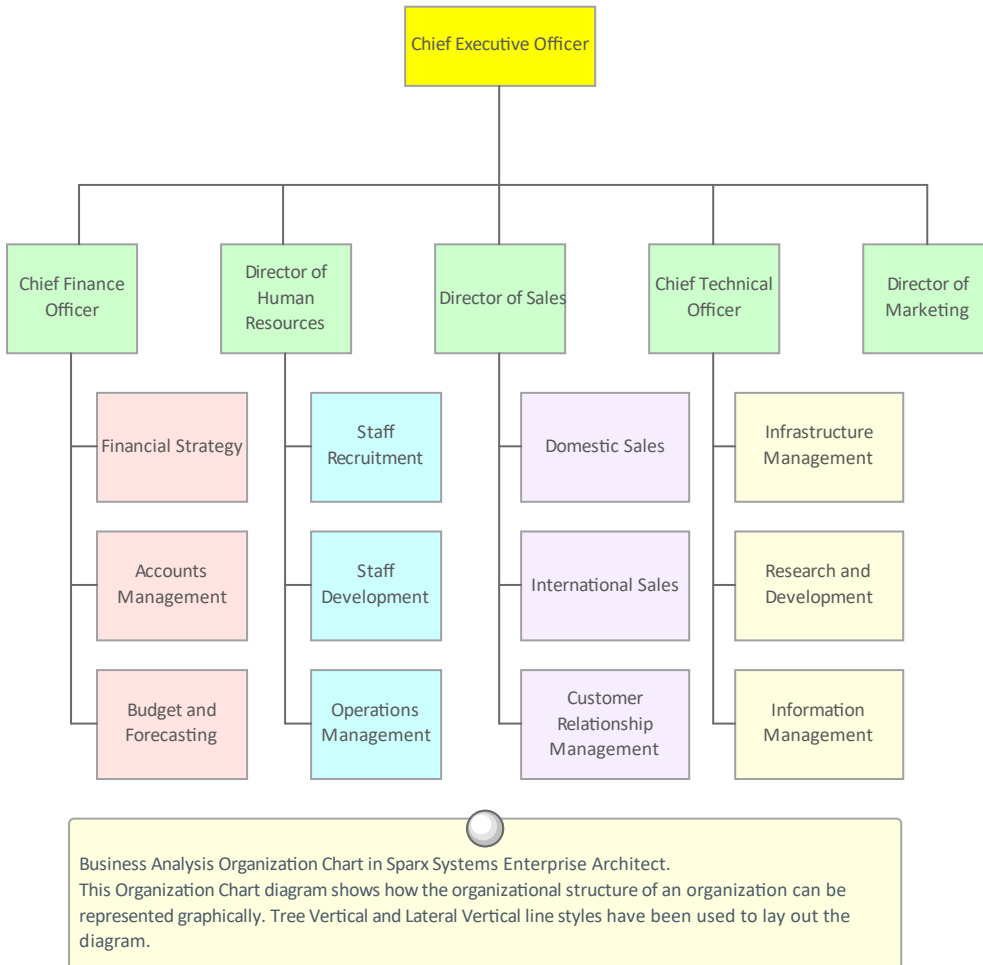
文档

文档生成器可用于使用内置模板创建高质量的公司文档，或者分析师可以定义自己的自定义模板。可以创建允许点击和向下钻取的 HTML 报告。SWOT分析图和代表优势、劣势、机会和威胁的类别可以包含在文档中。

了解更多：[Documentation](#)

组织建模

Enterprise Architect有一个组织图表作为其战略建模图表的一部分，它允许对组织结构进行建模；组织图中的角色可以与任意数量的模型元素相关联，包括愿景陈述、业务目标、目的、流程和利益相关者需求。还有一个有用的机制来显示随着时间的推移占据角色的不同人，使用类的实例。



组织图表

图表图是模型策略建模图组的一部分，它显示了组织的结构，包括官员、角色、职责、业务单位或部门。角色或业务单位可以使用树状布局或列表视图显示在图表中。可以向元素或连接器添加任意数量的标记值，以根据需要添加附加信息。然后可以在模型的其他部分中使用构成组织结构图的元素，例如将业务所有者分配给业务流程、业务规则、系统等。

了解更多：[Organizational Chart Diagram](#)

基线

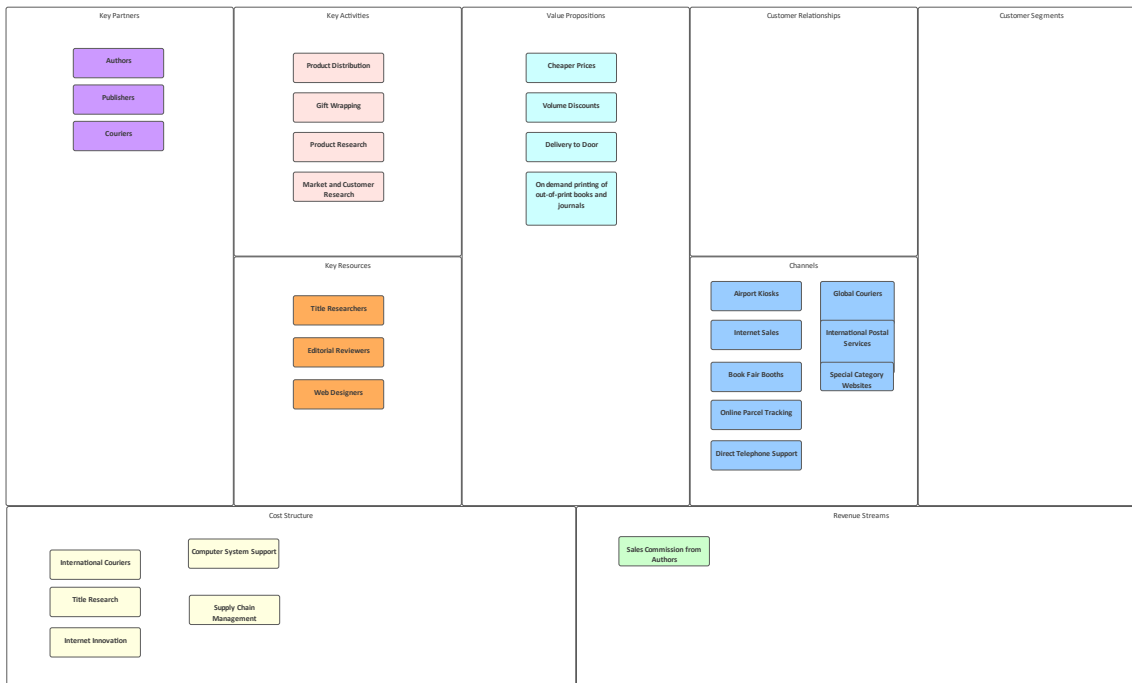
该基线是一种类型的备份和恢复工具，可以在某个时间点捕获该包的图表，然后在以后将当前包与该包（或另一个基线该包）进行比较为了确定，可以通过在基线级别上恢复修改模型中不理想的价值来覆盖所包含的值，从而在基线状态发生变化时存在。

了解更多[Baseline Tool](#)

业务模型Canvas

业务模型画布和其他可能从中衍生出来的画布已经成为重新编码、分析和表达想法的有用工具。Enterprise Architect可用于创建这些可视化设备和画布上的元素，并可链接到其他建模元素，例如目标、功能和市场分析模型。

Business Model Canvas



本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

需求图表

A类可用于创建业务模型画布，使用可并列定义画布部分的多个边界元素。类可用于在每个部分中添加细节，并且可以给这些细节命名和详细描述。

了解更多：[Requirements Diagram](#)

边界

A添加和对齐许多边界以创建用于业务模型画布的单元。可以边界元素的大小和并置以创建布局的布局。然后可以添加元素以表示每个部分中的内容。还可以更改元素的外观以使图表更加引人注目。

了解更多[Boundary](#)

元素外观

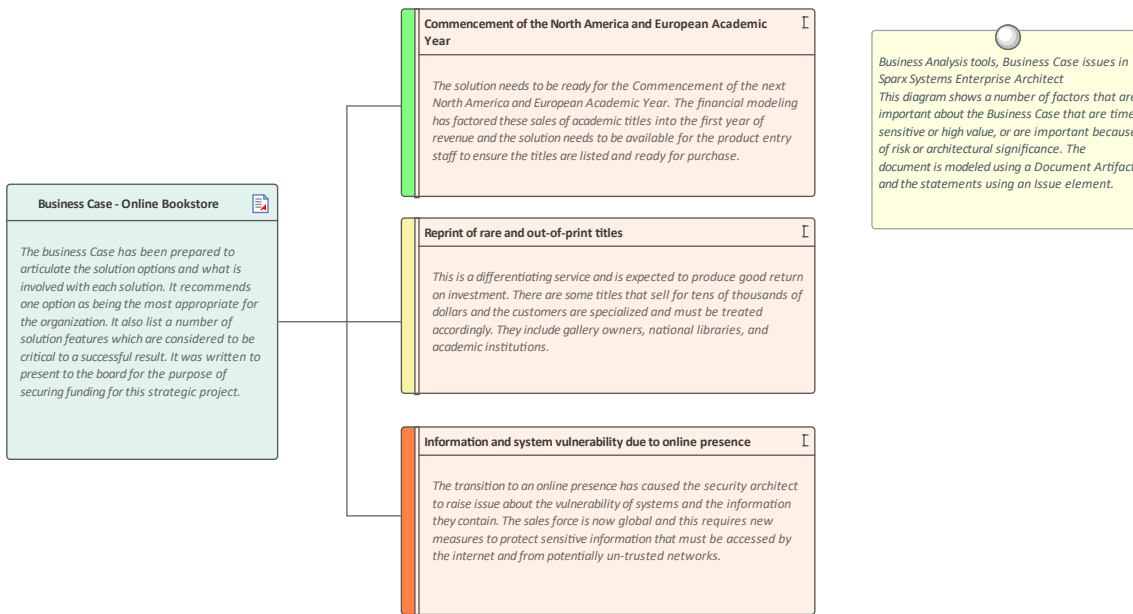
可以通过多种方式更改元素的外观，以使Canvas更具吸引力。这包括更改元素的填充、边框和字体颜色以及字体样式，甚至用替代图形图像替换默认元素表示。

了解更多[Element Appearance](#)

业务案例

Enterprise Architect有许多不同的机制来创建和传播业务案例，具体取决于所需的形式。商业A阐明了采用特定方法将获得的好处；它概述了可能的解决方案，分析了制约因素、风险和假设，并提出了解决方案。

它通常创建为文档，但当更改不保证生成文档所需的努力时，可以将其创建为一系列图表。Enterprise Architect有一个文档工件模型元素，可以帮助建模者直接在存储库中创建文档，可以使用模型邮件传递或保存为存储库外部的文档。如果创建并存储在业务Enterprise Architect中，例如存储在存储库内的企业存储库或企业存储库外部的企业存储库中，工件可以创建到外部文档的超链接的业务业务。



Business Case - Online Bookstore

17 August, 2015

Executive Summary

The organization has been traditional in all aspects of its culture, customer engagement, business processes and information technology systems. The last three quarters financial results have shown a loss in market share and a 40% reduction in revenue from in store sales. Many valued customers have openly said that they prefer to purchase through the internet. If something is not done to rectify this situation in the next half year the organization's market dominance will be eroded and the customer base will be lost forever.

There are three possible solutions:

1. Continue the operating model and create a niche market for rare and valuable books sold through the existing stores, which would be downsized to accommodate the reduction in sales volumes.
2. Build an online presence on the existing business and IT systems utilizing existing platforms and infrastructure and slowly expand to cope with increased volumes
3. Create a completely new business and IT systems to support the new business model. These new systems would be based on an architectural blueprint that would be derived from the Enterprise Architecture work already commenced.

The project team has reviewed the three options and after considerable analysis have concluded that option three is overwhelmingly the best of the options. This would allow a much needed technology refresh and would reduce the need to pay ongoing support and maintenance fees for now obsolete software and hardware platforms. It would also allow the organization to diversify and sell products other than book titles, creating business plasticity and the ability to respond to changing business and market pressures.

Business Problem

The following section describes the organization's current business problem including the environment of the business and its processes.

本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

工件

一个可以用作工件符的外部文档。工件元素可以超链接到外部文档，允许它从Enterprise Architect内部启动。这提供了一种方便的方式来引用模型中的文档，例如通过将其他元素（如需求）链接到文档。

了解更多 [Artifact](#)

文档工件

A文档工件可以用来创建业务，方便存储在存储库中。可以为文档指定A模板，该模板可以重复用于其他计划。可以将示例业务其它某些方面的其他模型元素（例如特征和解决方案选项）作为链接拖到文档中。

了解更多：[Document Artifact](#)

文档

Enterprise Architect拥有丰富而灵活的文档生成器，可以生成 Docx 和 RTF 文字处理器文件、PDF 和 HTML 报告。业务A可以直接从Enterprise Architect生成，将图表矩阵和其他工件合并到存储库中的文档中。

了解更多：[Documentation](#)

模型邮件

模型邮件是让人们了解业务案例的便捷方式。如果使用组件开发文档工件，则可以使用插入计划将其元素到“插入快速链接”函数文档。任何其他材料，例如图表和矩阵，也可以以相同的方式附加。

了解更多：[Model Mail](#)

业务能力分析

作为该工具对业务架构支持的一部分，可以在Enterprise Architect中对功能进行建模。可以对能力进行建模，以确定组织在实现其业务目标或目的方面的表现。关系矩阵可用于提供有关能力如何满足当前和未来目标的清晰视图。

| Source | Business Value | Customer Value | Performance Gap | Risk |
|-------------------------|----------------|----------------|-----------------|------|
| Account Management | M | H | L | L |
| Accounting | H | L | M | L |
| Catalogue Management | M | H | H | M |
| Channel Management | H | H | H | H |
| Complaint Management | L | H | L | M |
| Customer Management | H | H | M | L |
| Distribution Management | L | H | H | H |
| Finance Management | H | M | L | H |

本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

关系矩阵

关系矩阵是一个引人注目的工具，用于可视化两组元素之间的关系。业务能力可以与许多不同的元素集相关，包括使用案例、用户案例、功能需求和业务流程。可以使用每个矩阵中的A轴上的业务能力和另一个轴上的一组不同的元素来创建许多不同的矩阵。矩阵可以方便地保存为资源，也可以导出到电子表格文件。可以将叠加层添加到矩阵单元中，以表达诸如顺应度之类的内容，从而有效地为矩阵添加另一个维度。

了解更多：[Relationship Matrix](#)

路线图图表

路线图A用于显示能力如何随时间变化，并表示能力生命周期中的阶段。该图有一个图例，它与图上的元素集成在一起，可用于表达能力定义、获取、支持和退役等概念。可以为图例中定义的维度分配颜色，并且可以配置图表的时间尺度以适应 Capability模型的时间尺度。

了解更多：[Roadmap Diagram](#)

类图表

功能可以使用原型UML类元素来建模。构造型是作为UML一部分可用的扩展机制之一；它允许创建代表业务能力的类型。这些可以添加到类图表并通过聚合关系连接以显示任何级别的功能树。功能还可以连接到许多其他元素，包括目标、目的、应用程序等。

了解更多：[Class Diagram](#)

浏览器窗口

业务能力层次结构A直接在浏览器窗口中创建，无需创建图表。UML A是类组织业务能力的好方法，这些可以直接在浏览器窗口中创建。可以在每个第一级能力下添加其他能力，从而创建第二级。这些第二级功能可以具有嵌套在它们下面的功能，从而创建第三级。生成的能力树提供了一种描述功能分解的有用方式，可以呈现给利益相关者并由利益相关者审查。

了解更多：[Browser Window](#)

构造型

业务能力A任何内置工具箱调色板中都没有定义为元素类型，但可以使用构造型的Unified Modeling Language (UML) 扩展机制将其创建为类型。然后将定义的构造型应用于类以创建可以添加到模型的任意数量的功能。

了解更多：[Stereotyping](#)

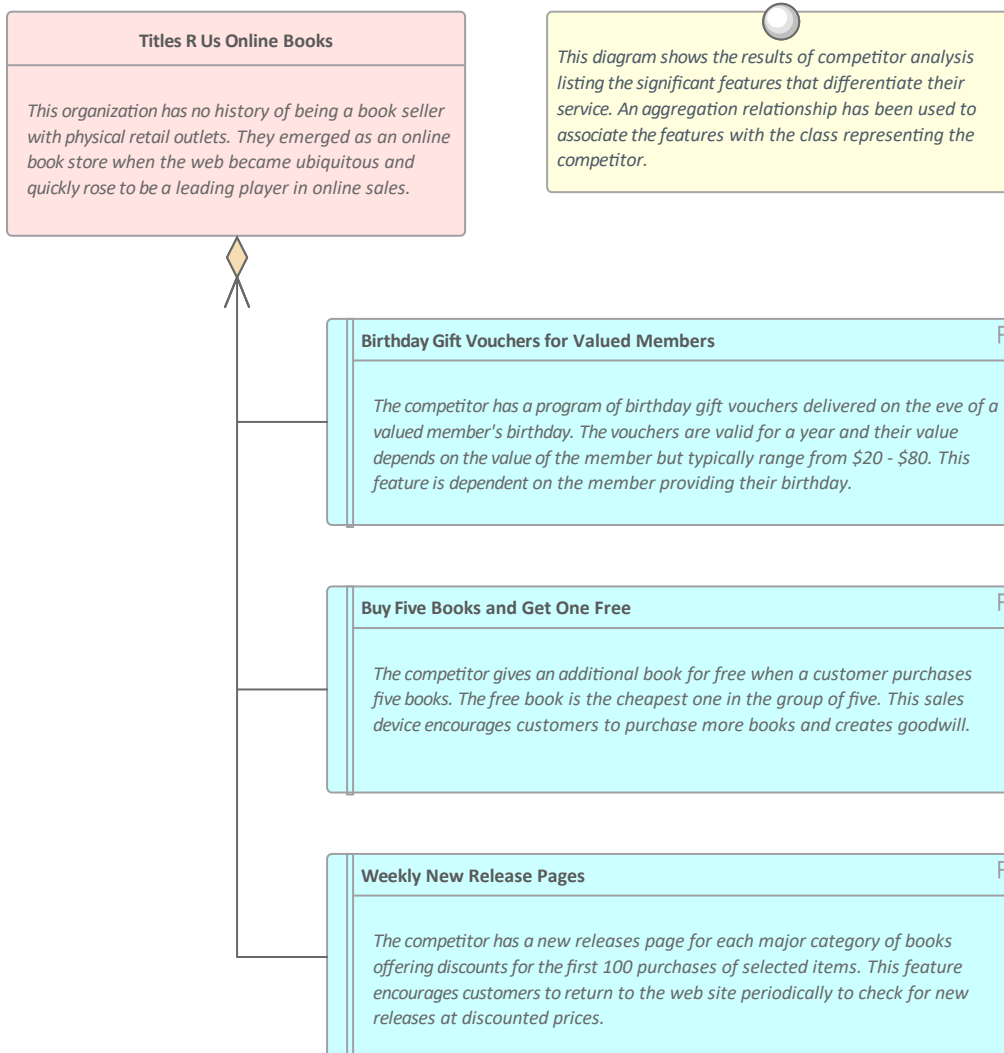
视觉过滤器

视觉过滤器可用于隐藏或调暗图表的某些部分，以便强调其他部分。这在向会议或演示中的团队展示Capability模型类图时特别有用。上下文过滤很容易设置，并将强调当前选择的图表元素及其直接连接的元素。

了解更多：[Visual Filters](#)

基准和市场分析

Enterprise Architect是一个灵活的平台，可用于帮助分析师进行基准测试和市场分析，因为它具有记录研究结果的便捷工具，并且能够在模型生成的图表和文档中表达这些结果。信息请求 (RFI) 文件可以直接从模型中生成，关系矩阵可以用来展示当前和最佳实践之间的差距。



本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此业务分析技术的主要工具。当在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现大量的附加工具。工具的完成列表可从帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中获得。

关系矩阵

关系矩阵用于可视化两组元素之间的关系。业务能力可以与许多不同的元素集相关，包括使用案例、用户案例、功能需求和业务流程。可以使用每个矩阵中的A轴上的业务能力和另一个轴上的一组不同的元素来创建许多不同的矩阵。矩阵可以方便地保存为资源，也可以导出到电子表格文件。

了解更多：[Relationship Matrix](#)

构造型

业务能力A任何内置工具箱调色板中都没有定义为元素类型，但可以使用构造型的Unified Modeling Language (

UML) 扩展机制将其创建为类型。然后将定义的构造型应用于类以创建可以添加到模型的能力。

了解更多：[Stereotyping](#)

文档

Enterprise Architect的文档生成器可以生成 Docx 和 RTF 字处理器文件、PDF 和 HTML 报告。基准和市场分析图表和元素可以包含在文档中，也可以添加关系矩阵。存在A复杂的模板功能，它提供了一系列内置模板，并允许用户创建自己的模板，定义样式、图像和各种其他格式选项。

了解更多：[Documentation](#)

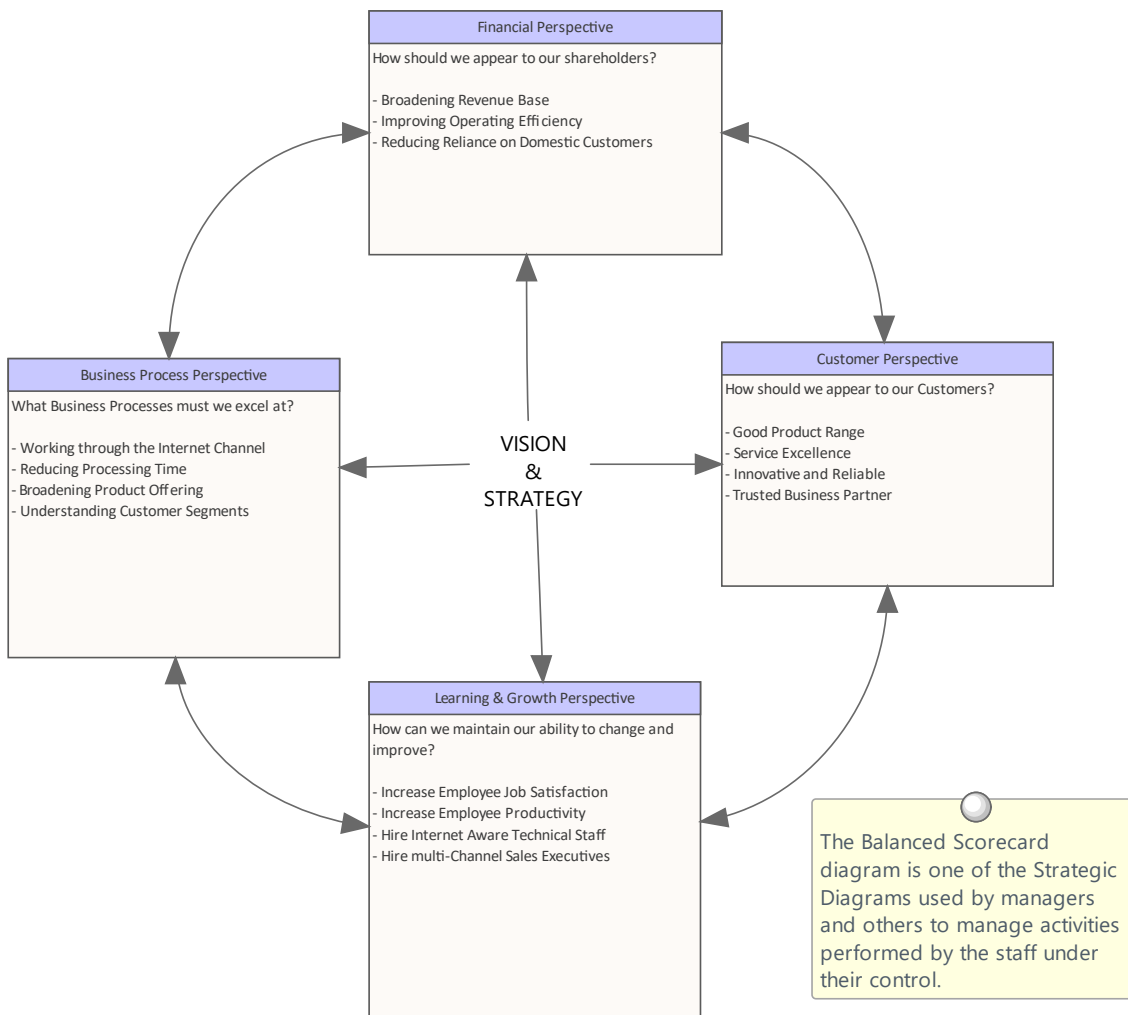
平衡记分卡

平衡记分卡是一种战略规划和监控机制，以确保业务活动与战略目标一致，并在发现不一致的情况下，调整业务活动以提高绩效。这个想法最初由 Robert Kaplan 和 David Norton 阐述为一个绩效衡量框架，通过在传统财务指标中添加一些非财务绩效衡量标准，创建了一个更“平衡”的组织绩效视图。信息化时代的现代企业发现，仅仅关注财务措施是不够的，因此增加了三项措施。平衡记分卡建议应该从以下四个角度来看待一个组织：

- 学习与成长蓝图
- 业务流程蓝图
- 顾客蓝图
- 金融蓝图

应为每个角度定义度量标准，并定期和持续收集和分析数据，以提供经理所需的信息，以便通过调整业务活动进行干预以试图提高绩效。

Enterprise Architect对战略建模有一个有用的扩展，它允许创建一系列战略图表，包括平衡记分卡。像许多战略图表一样，平衡记分卡可以方便地从工具箱的“策略建模模型”页面中可用的工具箱模式创建。



本节列出了Enterprise Architect中可用于执行此技术的主要工具。在特定上下文应用该技术时，建模者可能会发现许多其他工具适用。帮助主题[Guide to Business Analysis Tools](#)中提供了工具的完成列表。

平衡记分卡图表

平衡记分卡图可以在A级别创建，从组织级别到倡议（项目）级别，并且可以为一个项目创建任意数量的图。

图表及其包含的元素可以放在浏览器窗口中适当级别的包中。图表的工具箱页面带有一个省时的平衡记分卡模式，可用于创建元素和图表，以供分析师完成。支持所有四个维度；目标、措施、目标和倡议可以添加为文本并根据需要进行格式化。使用该模式，您不需要添加更多元素或连接器，如果需要，除了用于注释。

了解更多：[Balanced Scorecard](#)

文档

Enterprise Architect的文档生成器可以生成 DOCX 和 RTF 字处理器文件、PDF 和 HTML 报告。存储在存储库中的任何平衡记分卡都可以方便地生成并包含在文档中。用于描述目标、措施目标和倡议的格式也可以传递到文档中。存在复杂的模板功能，它提供一系列内置模板并允许用户创建自己的模板、定义样式、图像和各种其他格式选项。

了解更多：[Documentation](#)

基线

基线工具被用作类型的备份和恢复工具，可以在某个时间点捕获一个平衡记分卡，然后在以后的某个时间存储库可以与此或另一个基线进行比较确定发生了什么变化。可以将当前模型恢复到在基线中以细粒度变化级别捕获的状态。

了解更多[Baselines](#)

