



Review and Discussion Feature Guide

by SparxSystems Japan

Enterprise Architect 日本語版

レビューとディスカッション 機能ガイド

(2023/02/17 最終更新)



内容

| | | |
|-----|----------------------|----|
| 1 | はじめに..... | 3 |
| 2 | モデルのレビューについて..... | 3 |
| 3 | チームライブラリ機能..... | 3 |
| 4 | ディスカッション機能..... | 5 |
| 5 | レビューの定義と開催..... | 6 |
| 5.1 | 利用の準備..... | 7 |
| 5.2 | レビューの定義..... | 7 |
| 5.3 | レビューの実施..... | 9 |
| 5.4 | レビューの状態..... | 10 |
| 5.5 | レビューの承認者..... | 11 |
| 6 | Pro クラウドサーバとの連携..... | 11 |

1 はじめに

このドキュメントでは、**Enterprise Architect** のレビューとディスカッションに関する機能について具体的に説明します。このドキュメントでは、バージョン 16.0 ビルド 1604 を利用しています。

なお、細かい操作方法やメニューに表示される項目のそれぞれの説明はこのドキュメントでは扱いません。ヘルプをご覧ください。

2 モデルのレビューについて

複数人で設計を行う場合には、それぞれの設計者が作成したモデルについて他の設計者やリーダー(責任者)がその内容をレビューし、設計内容について問題がないかどうか確認します。

こうしたレビューは、関係者が集まり、図の内容を印刷したりプロジェクトでスクリーンに投影したりして内容をレビューすることが多くあります。この方法は、多人数で議論しながら最適な設計を探ることができることや、設計方針についての意識あわせにもつながることなどのメリットがあります。

一方で、関係者が同じ時間に集まるのが難しい場合もあります。このような場合には、モデルのレビューをそれぞれが別々に行い、モデルに対して「コメント」をつけることができます。また、内容によっては単にコメントとして残せるだけでなく、ある程度の議論を支援する仕組みも必要となります。

Enterprise Architect にはこうした個人ごとのレビューを支援する機能があります。

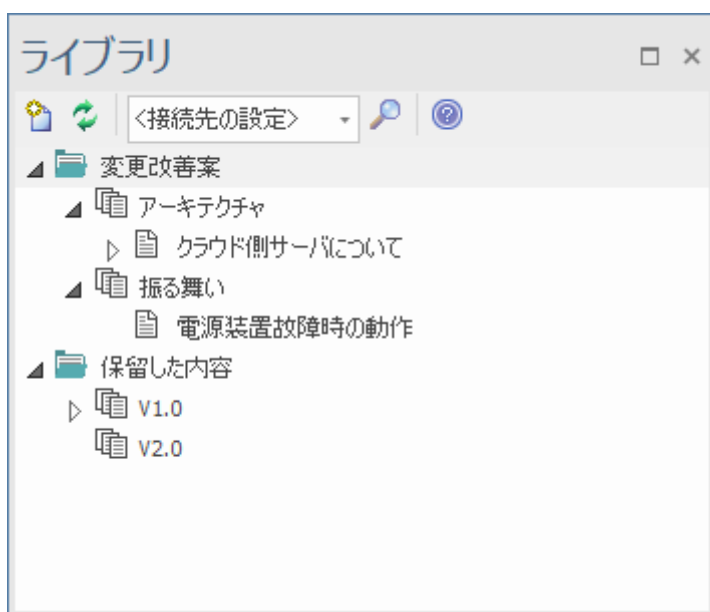
3 チームライブラリ機能

チームライブラリ機能は、すべてのエディションで利用できます。さらに、コーポレート版以上のエディションでは、他のプロジェクトのチームライブラリを参照することができますので、複数のプロジェクトでさまざまな情報を共有することができます。

このチームライブラリ機能は、簡単に言えば、プロジェクト単位の掲示板です。基本的

には、プロジェクト 1 つに対してチームライブラリの情報が 1 つあり、その中に「分類」「トピック」「項目」を作成してさまざまな情報を管理できます。個々の項目には「コメント」として返信を追加できますので、簡易的な議論の場として利用できます。

このチームライブラリは、「ホーム」リボンにある「チーム設計」パネルにある「チームライブラリ」ボタンを押すと表示されるライブラリサブウィンドウを利用します。(プロフェッショナル版では、バージョン 16.1 ではリボンからこのサブウィンドウを開くことはできません。ショートカットキーCtrl+ALT+Uをご利用ください。)



個々の項目には、付属ドキュメントと同じ形式で、文章・表・画像などの文書が結びつけられます。また、「リソース」としてダイアグラムの画像などの関連情報を付加することができます。

このチームライブラリ機能の長所・短所は次の通りです。

長所:

- ・ プロジェクト全体に対する情報を扱うことができる
- ・ コーポレート版以上のエディションでは、チームライブラリの情報を 1 つのプロジェクトに集約し、個々のプロジェクトから共通のチームライブラリを参照して共有利用ができる。

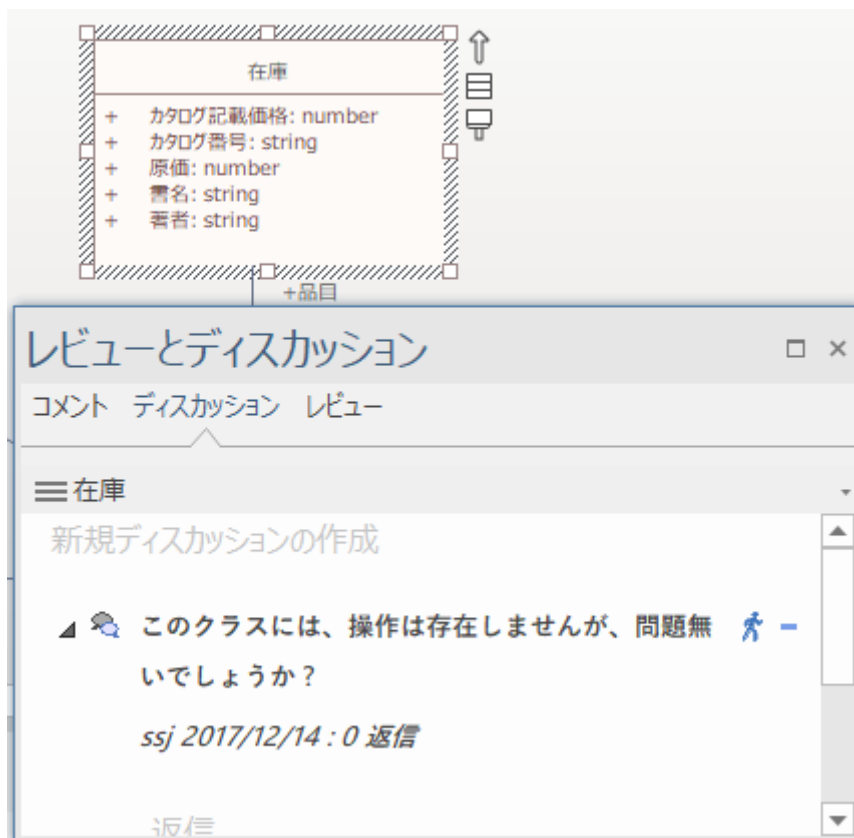
短所:

- ・ 個々の項目について、関係する要素を示すことが容易ではない
- ・ 常にプロジェクトの全ての内容が表示されるので、例えば特定のレビューに関する内容や特定の要素に関する内容だけを表示したい場合など、不向きな面・不向きな状況もある

4 ディスカッション機能

ディスカッション機能は、コーポレート版以上のエディションで利用可能な機能です。チームライブラリ機能がプロジェクト全体が対象の機能であるのに対し、ディスカッション機能は個々の要素単位で利用する掲示板のような機能です。

ディスカッション機能は、「ホーム」リボンにある「チーム設計」パネルにある「ディスカッション」ボタンの上半分を押すと表示される、レビューとディスカッションサブウィンドウの「ディスカッション」タブを利用します。このウィンドウが表示されている状態で、ダイアグラム内あるいはモデルブラウザ内の要素を選択すると、その選択した要素に関する内容が利用できます。



要素ごとに情報がまとまりますので、複数人で 1 つのモデルを共有して設計している場合でも、自分が担当する要素についての情報のみが表示され、効率的に情報を把握できます。また、それぞれの要素について、なぜその設計になったのかという議論の経緯を記録・参照する場合にもこの機能は有用です。

既存の項目の下に薄く表示される「返信」の文字をクリックすることでカーソルが表示され、返信を記入できます。また、「新規ディスカッションの作成」の文字をクリックすることで、別の項目(スレッド)を作成することができます。

なお、ディスカッション機能は、セキュリティ(アクセス権)の機能が有効になっている場合には、ログインしているユーザー名が表示されます。さらに、アバター(アイコン)を設定してある場合には、そのアバターも表示されます。

長所:

- ・ 要素ごとの情報になるので、それぞれの要素ごとの問題や検討項目の把握が容易
- ・ セキュリティ機能と組み合わせると、アバター(画像)で投稿者が判別しやすくなる

短所:

- ・ 複数の要素にまたがるような項目を表現・管理しづらい
- ・ それぞれの要素について、常にすべての投稿内容が表示されるので、複数回のレビューを実施するような状況では過去の情報が残ったままとなり、最新の情報が把握しづらい
- ・ 利用にはコーポレート版以上のエディションが必要

5 レビューの定義と開催

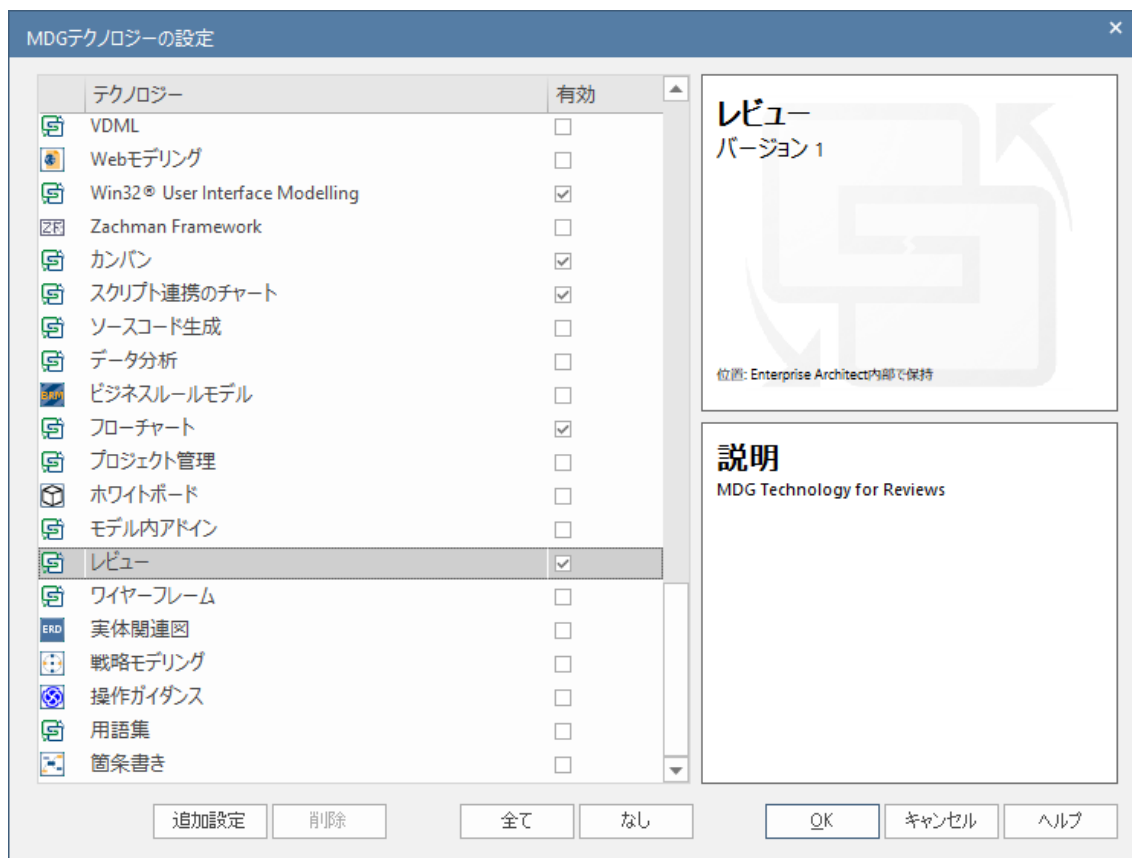
第 4 章で説明したディスカッション機能をさらに拡張した、レビュー機能も利用できません。

ディスカッション機能の問題点として、それぞれの要素について全ての投稿内容が常に表示されるため、既に解決済みの議論・内容などの過去の情報も表示されてしまいます。一方で、過去の情報を削除してしまうと、なぜそのような設計になったのかを把握できなくなります。

レビュー機能を利用すると、複数の「レビュー」を定義し、それぞれのレビューごとにディスカッションの内容を切り替えることができます。これにより、関係がない内容が表示されたり、誤って過去の情報を削除したりすることを防ぐことができます。ディスカッションとして保存された内容のフィルタのような動作です。

5.1 利用の準備

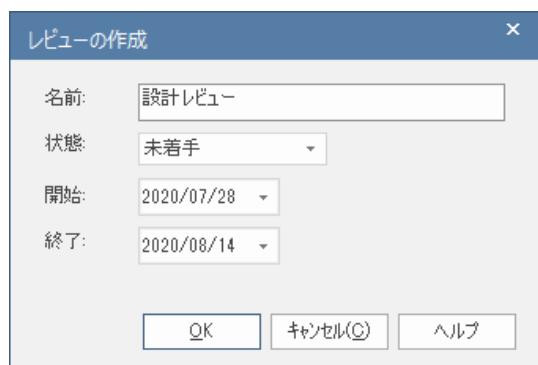
レビュー機能の利用を支援する、「レビュー」MDGテクノロジーを有効にしてください。「アドイン・拡張」リボンの「MDGテクノロジー」パネル内にある「設定」ボタンを押し、「レビュー」の項目にチェックが入っていることを確認してください。



5.2 レビューの定義

レビュー機能を利用するには、まずレビューを定義する必要があります。「ホーム」リボン内の「チーム設計」パネルにある「レビュー」ボタンの下半分を押してメニューを表示し、「レビューの管理」を実行します。「レビュー」タブが開きますので、一覧の背景で右クリックして「新規レビュー」を選択します。レビューの設定画面が表示されますので、

レビュー名・初期状態・開始日・終了日を指定してください。

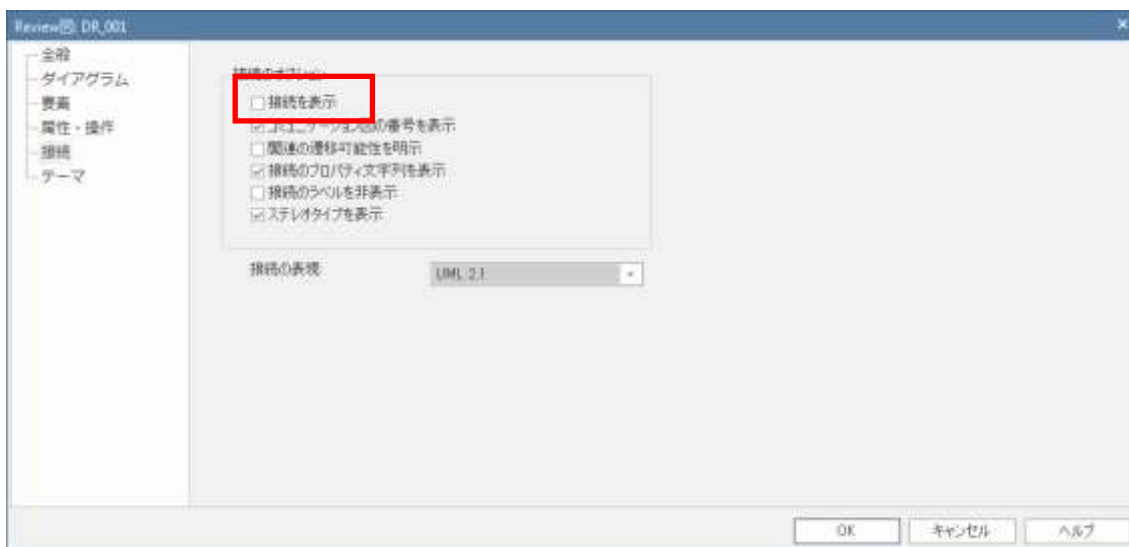


続いて、親パッケージの指定を行います。親パッケージはレビューを示す要素が格納される位置になりますので、設計モデルとは別の位置にレビュー専用のパッケージを新規に作成し、そのパッケージを指定することをお勧めします。

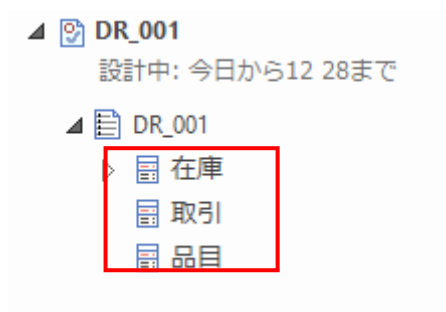
指定したパッケージ内にレビュー要素が作成されます。作成した人は、自動的にそのレビューに参加している状態になります。
(作成直後に開始日・終了日が正しく表示されない場合があります。ダイアグラムを更新することで、指定した内容が表示されます。)

必要に応じて、ダイアグラム内のレビュー要素を右クリックし、「子ダイアグラムの追加」→「子ダイアグラムの作成」を実行し、レビュー対象要素を識別するための子ダイアグラムを作ると便利です。その図にレビュー対象の要素を、モデルブラウザからドラッグ&ドロップして配置します。ドロップする際に「要素の配置」画面が表示される場合には、「配置形式」を必ず「そのまま配置」にしてください。レビュー対象の要素が他の図に配置されている場合には、その要素を **Ctrl+C** でコピーし、レビュー図で **Ctrl+V** で貼り付けることもできます。

レビュー対象の要素をレビュー図に配置した際に、他の要素との接続が表示される場合には、ダイアグラムのプロパティの「接続」タブから「接続の表示」のチェックボックスのチェックを外すことで、内容が見やすくなります。



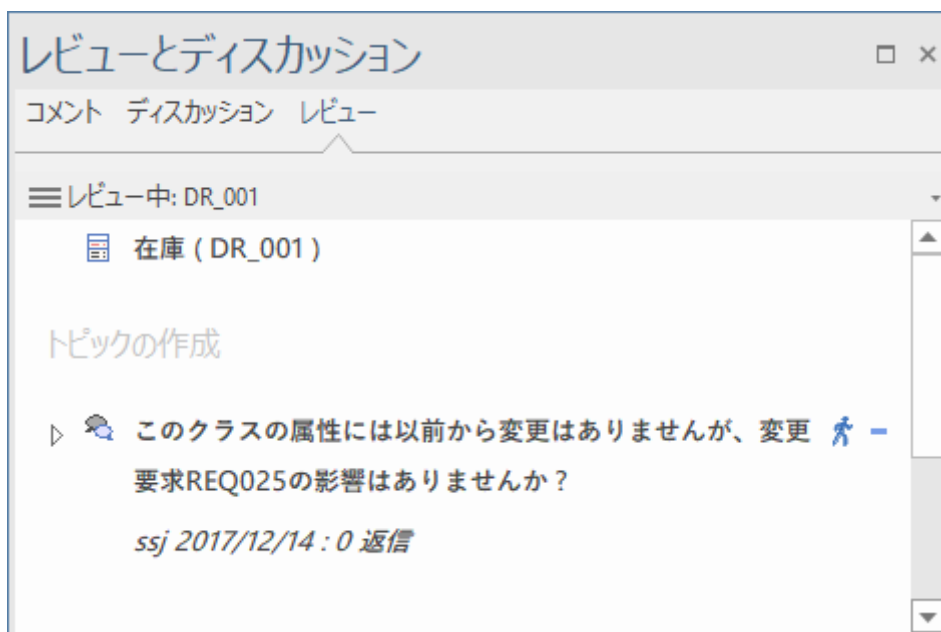
このようにして対象の要素を配置すると、「レビュー」タブの右側に以下のように対象の要素が表示されるようになります。



5.3 レビューの実施

それぞれのレビューを実施する担当者は、先ほどの「レビュー」タブでレビュー対象のレビューを右クリックし、「レビューに参加」を実行します。参加中は、レビューとディスカッションサブウィンドウの「レビュー」タブには、参加しているレビューについての情報のみが表示されます。

レビュー対象の要素を選択すると、レビューとディスカッションサブウィンドウ内のレビュータブ内には、すでに記入済みの内容が表示されます。この領域からコメントを追加することも可能です。



レビューには同時に 1 つのみ参加できます。他のレビューに参加する場合には、このタブ内のメニューボタン(☰)を押して「レビューから退出」を選択してレビューから外れた後、別のレビューに参加してください。

そのほか、レビュー機能に関するさまざまな機能がありますが、このドキュメントでは割愛します。ヘルプをご覧ください。

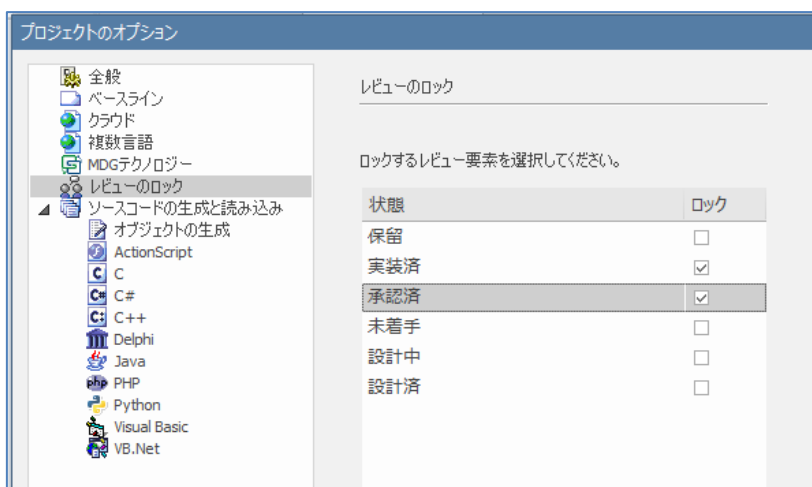
レビュー要素

https://www.sparxsystems.jp/help/16.0/formal_review_elements.htm

5.4 レビューの状態

レビュー要素には、他の Enterprise Architect の要素と同様にプロパティサブウィンドウから「状態」を設定できます。この状態は、レビューの状況を示すために利用されます。

レビューのロックの設定を行うことで、特定の状態の場合には内容の追加を禁止することができます。対象のレビューをレビュータブ内で右クリックし、「レビューのロックの設定」を実行してください。プロジェクトのオプションダイアログの「レビューのロック」グループが開きますので、編集を不可とする状態にチェックを入れてください。



この場合には、レビュー対象の要素の状態がチェックを入れた状態になっている場合には、レビューのコメントの追加や返信はできません。なお、レビュー要素の状態ではなく、レビュー対象の個々の要素の状態編集可能かどうかの判断となります。

5.5 レビューの承認者

セキュリティ(アクセス権)機能が有効になっている場合には、レビューに対して承認者を設定することができます。承認者を設定するには、レビューとディスカッションサブウィンドウ内のメニューボタンを押し、「承認者の設定」を選択してください。登録済みのユーザーを選択して指定できます。

ただし、現状は承認者の指定・承認者による「承認」・「承認」された数の表示以外の機能はありません。つまり、全ての人が承認したらロックされる、等の機能はありません。

6 Proクラウドサーバとの連携

第5章までに説明したさまざまな機能は、Enterprise Architect内で利用できる機能です。一方で、レビューで内容を確認する人は実際の設計者とは異なる場合もあり、普段はEnterprise Architectを利用していない人がレビューを行うことも考えられます。

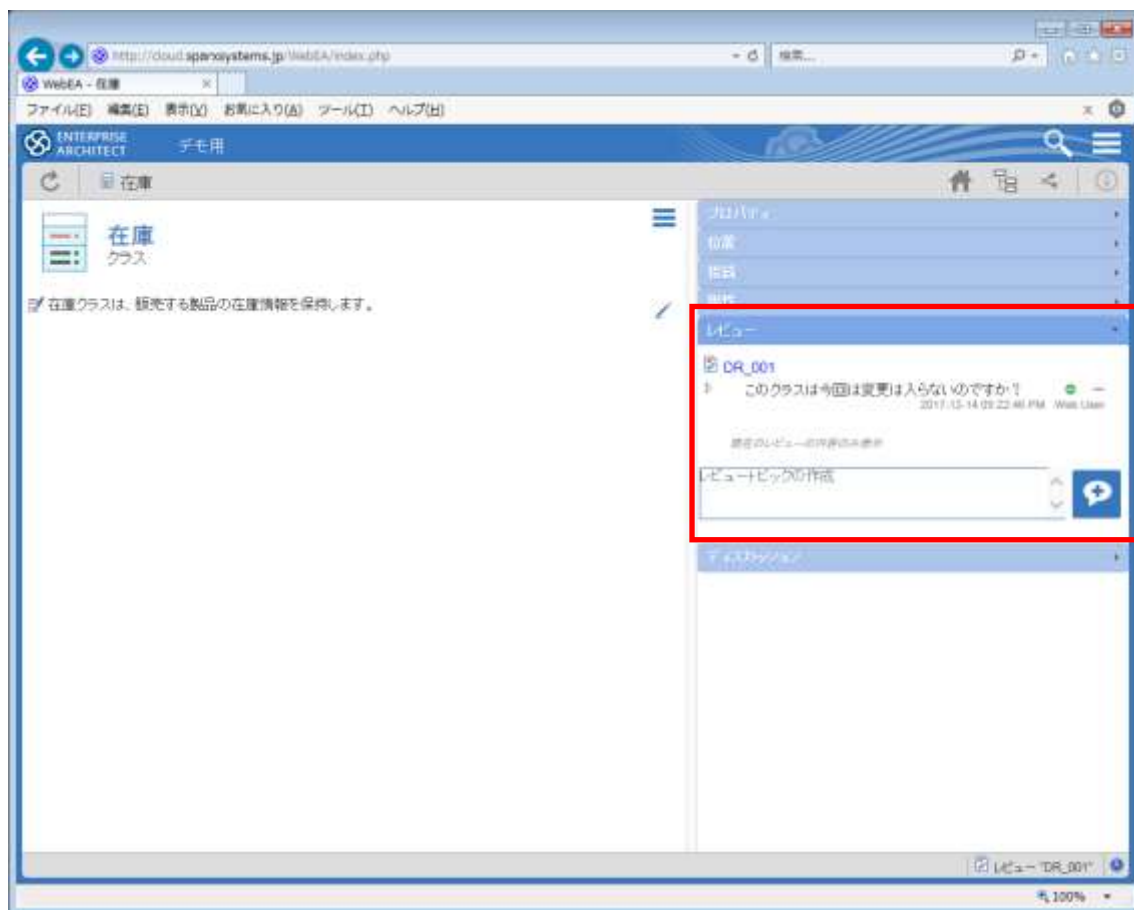
このような場合には、Proクラウドサーバの「WebEA」を利用することで、パソコンやタブレット・スマートフォンなどのWebブラウザからモデルを参照してレビューに参加し、コメントを追加することができます。

Pro クラウドサーバの「WebEA」の機能を利用する場合には有料となります。概要は下記ページをご覧ください。

<https://www.sparxsystems.jp/products/other/ProCloudServer.htm>

Pro クラウドサーバを利用するためには、Web サーバを構築し、プロジェクトはそのサーバから参照可能な位置に配置する必要があるなど、いくつかの条件があります。クラウドサーバという名前が付いていますが、必ずしも外部から参照可能なクラウド環境に配置する必要はなく、社内のネットワーク内にサーバを構築して利用することも可能です。

Pro クラウドサーバを利用すると、次の画像のように、Web ブラウザからモデルの参照やレビューの参加・コメントの参照や追加が可能です。追加した内容は、即時に Enterprise Architect から確認することができます。



○ 改版履歴

2017/12/14 初版

2018/05/16 Enterprise Architect 14.0 での変更内容を反映

2019/08/22 Enterprise Architect 15.0での変更内容を反映

2019/11/05 プロフェッショナル版のチームライブラリ機能の呼び出し方法を追記。

2020/09/02 Enterprise Architect 15.2での変更内容を反映

2021/04/08 ビルド1558での動作変更を反映

2022/04/27 Enterprise Architect 16.0での変更内容を反映

2023/02/17 プロフェッショナル版でのチームライブラリサブウィンドウの利用方法について、最新版での動作を反映