

Pokúsim sa teda načrtnúť niektoré z možných spôsobov kvalitného a efektívneho zdokumentovania softvérového produktu. Jeden zo základných faktorov, ktorý je dôležité mať na pamäti pri písaní dokumentácie je cieľová skupina, pre ktorú je táto dokumentácia určená.

Rôzne cieľové skupiny totiž vyžadujú rôzne typy informácií a tým teda iný pohľad na zostavenie dokumentácie. Typ informácií zaujímavý pre bežného používateľa softvéru, nebude dostatočný pre vývojára softvérového produktu a zase naopak dokumentácia určená vývojárovi, by bola bežnému používateľovi nielen zbytočná, ale by vniesla zbytočnú mieru informácií, ktoré ostanú aj tak. nevyužité. Tým by zároveň zbytočne zneprehľadnila informácie, ktoré boli medzi inými pre bežného používateľa podstatné.

Je teda potrebné tomuto následne prispôbiť nielen obsah a náplň dokumentácie, ale aj formu, ktorou bude napísaná. Na základe týchto skutočností odlišujeme teda typy dokumentácie uvedené nižšie.

### **3.1. Dokumentácia pre používateľov**

Bežný používateľ spravidla nepotrebuje vedieť o štruktúre softvérového produktu a ani jeho vnútornej implementácii. Nielen že tieto informácie nepotrebuje, ale dokonca ho ani nezaujímajú a pôsobia na neho ako zbytočné a zneprehľadňujúce pre neho informácie podstatnejšieho charakteru. Nie je teda pre neho dôležité ako je softvér vnútorne vytvorený, aké prostriedky a programovacie jazyky boli pri vývoji použité, ale ako v skutočnosti softvér funguje, ako sa používa a taktiež v akom prostredí a pod akým operačným systémom a hlavne akým postupom je spustiteľný a prevádzkovateľný.

Preto by sa mal dôraz klásť na podrobné, ale hlavne zrozumiteľné vysvetlenie všetkých funkcií a možností programu. Je lepšie, keď je používateľská dokumentácia písaná niekým iným ako samotným autorom programu. Ten totiž považuje mnoho vecí za úplne jasné a samozrejmé, ktoré však už pre bežného používateľa také jasné a samozrejmé nie sú. Vhodné je, keď používateľská dokumentácia obsahuje množstvo príkladov a keď je celkovo písaná s vedomím, že ju bude čítať osoba, ktorá programovaniu vôbec nerozumie.

### 3.2. Dokumentácia pre vývojárov

Dokumentáciu pre vývojárov je zase potrebné uspošobiť ich požiadavkám. Vývojár pracujúci na projekte, alebo len študujúci daný projekt potrebuje mať podrobne zdokumentovaný daný softvér, jeho špecifikáciu, analýzu, návrh, architektúru a všetky ostatné technické záležitosti softvéru.

Ide napríklad o hierarchiu resp. dedičnosť tried, dátové štruktúry a opis ich atribútov, zoznam zdrojových súborov, zoznam globálnych identifikátorov a podobne.

Medzi informácie takéhoto charakteru patrí tiež opis použitých vývojových nástrojov a postup práce v týchto nástrojoch týkajúci častí daného softvéru, ktoré sa zostavovali v týchto nástrojoch.

Jedným zo základných účelov existencie vývojárskej dokumentácie je údržba a pochopenie, funkcionality systému a tým možná rozšíriteľnosť softvérového produktu v budúcnosti. Je dôležité zdokumentovať hlavne všetky neštandardné riešenia, špecifické pre daný softvér.

Z prechádzajúcich definícií je teda zrejmé, že tieto dva typy dokumentácie sú úplne odlišné. Nie je možné, aby dokumentácia prvého typu nahrádzala druhú alebo opačne. U vývojárskej dokumentácie platí pravidlo písať ju priamo za behu vytvárania programu. Ak sa vnútorná implementácia alebo štruktúra zmení, zmení sa aj príslušná časť dokumentácie. Používateľskú dokumentáciu je vhodné taktiež začať písať čo najskôr, ale až po dosiahnutí aspoň základnej funkcionality programu.

Oba typy dokumentácie píše iní ľudia a tomu sú aj prispôsobené nástroje na ich tvorbu a údržbu. Použitie takéhoto nástroja bude opísané v nasledujúcich kapitolách tohto dokumentu.

## 4. Dokumentácia zdrojových kódov

Dôležitou časťou dokumentácie je aj dokumentácia k zdrojovému kódu programu. Ako je neustále potrebné mať na pamäti pri písaní akejkoľvek dokumentácie, je potrebné ju písať tak, aby iní ju mohli nielen prečítať ale aj porozumieť. Je potrebné si uvedomiť, že