

РОЗРОБКА АРХІТЕКТУРНОЇ МОДЕЛІ ПЗ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ СТРАТЕГІЙ ПРИЙНЯТТЯ ФІНАНСОВИХ РІШЕНЬ

THE DEVELOPMENT OF AN ARCHITECTURAL MODEL FOR THE IMPLEMENTATION OF THE FINANCIAL DECISION STRATEGIES

На основні аналізу архітектур для ПЗ типу СПР з використанням стандартизованих шаблонів проектування вибрано прототип архітектури ПЗ з використанням поведінкової архітектурної моделі (АМ) «Стратегія», яка є динамічною, ґрунтується на поліморфізмі і делегуванні та дозволяє використовувати оптимальну множину класів. Це забезпечує оптимізацію та впорядкування програмного коду, стійкість системи відносно внесення нових змін та ін. [1, 2].

АМ проектування ПЗ «Стратегія» має ієрахічну структуру, в основі якої є абстрактний базовий клас Strategy, що визначає загальний інтерфейс для визначення стратегії прийняття рішення. Реалізації конкретних стратегій прийняття фінансових рішень визначають похідні класи (ПК) ConcreteStrategy, що забезпечує інкапсуляцію кожного з них, їх взаємозамінність, вибір алгоритму шляхом визначення відповідного класу. В ПК ConcreteStrategy визначені переважані поліморфні методи, що реалізують конкретних алгоритмів (прийняття фінансових рішень) у відповідності з певними показниками реальних трендів («Трикутник», «Подвійна вершина», «Вимпел», «Чашка з ручкою» та ін.). Вибрана мМодель Strategy дозволяє змінювати обраний алгоритм незалежно від об'єктів-клієнтів, які його використовують[1].

Перелік розроблених необхідних класів АМ «Стратегія», їх опис та відповідальність щодо реалізації основних сценаріїв системи показана в табл. 1

Табл.1

класи	Відповідальність, дії
Strategy (S) (Стратегія)	оголошує загальний для всіх підтримуваних алгоритмів прийняття рішень інтерфейс. Клас Context виористує цей S - інтерфейс для виклику конкретного алгоритму, визнач. в ПК CS .
ConcreteStrategy (CS) (Конкретна Стратегія)	ПК CS реалізує алгоритм, що використовує S -інтерфейс (конкретна реалізація)
Context (Контекст)	клас Context містить посилання на об'єкт класу Strategy і визначає інтерфейс (механізм) доступу CS -об'єкту до своїх даних (Context).
Client (клієнт)	користується виключно інтерфейсами, оголошеними у класах Context і Strategy .

Отримані проектні рішення реалізації архітектурної моделі «Стратегія» для СПР для аналізу реальних трендів та прийняття обґрунтованих рішень щодо визначення реальних стратегій для покращання фінансових показників організації (компанії, учасника трендових операцій).

Література

[1] Jack D. Schwager. Technical Analysis. Jonh Willey & Sons, Inc. New Yourk, 2018, 768 p.

[2] Gamma, E., Helm, R., Johnson, R., and Vlissides, J. 1995. Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Reading, MA: Addison-Wesley.