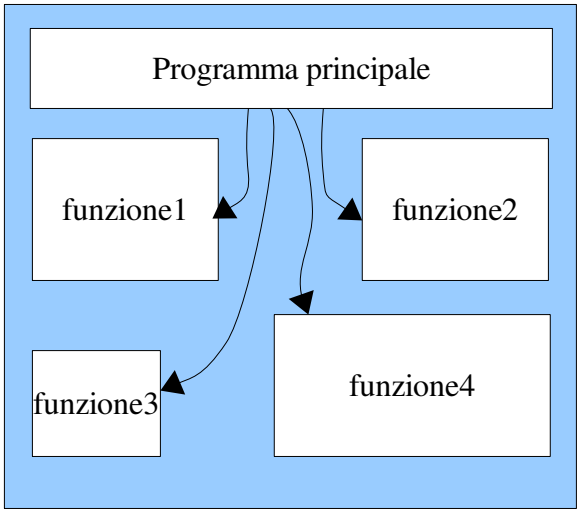
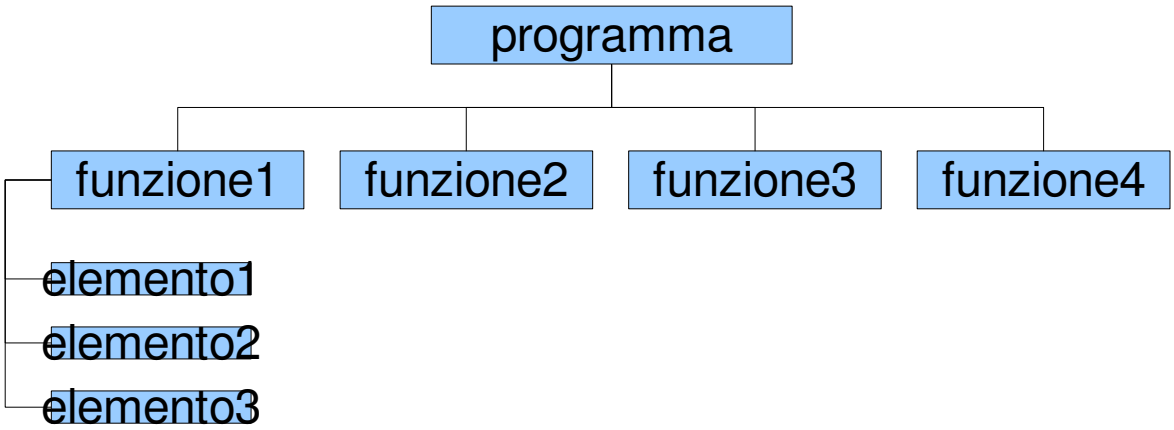
Schema delle funzioni

Un programma è un file eseguibile che contiene le istruzioni per l'elaboratore.
Un programma può essere scritto seguendo diversi modelli, come il modello procedurale o il modello orientato ad oggetti.
Secondo la metodologia di sviluppo procedurale il programma è composto da un corpo principale e un certo numero di funzioni. Una funzione è una parte di programma eseguita quando viene richiesto dal programma principale che esegue un gruppo di istruzioni. Di solito ogni funzione si occupa di un unico compito, quindi ci può essere una funzione per il salvataggio dei dati, una per prendere i dati dalla tastiera, ecc.
In uno schema a blocchi si può rappresentare ogni funzione come un blocco collegato al programma principale.
Schema a blocchi di un programma:



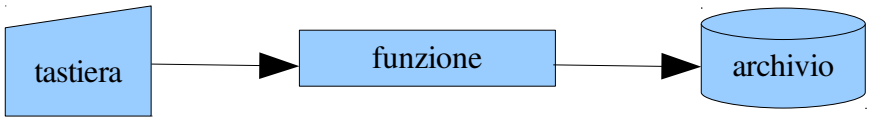
In alternativa è possibile creare un diagramma ad albero di tipo gerarchico:



Per fare un esempio con un database costituito da 4 tabelle:
- al posto di "funzione1" si può scrivere "funzioni di gestione della tabella1"
- al posto di "elemento1", "elemento2" ed "elemento3" si può scrivere: "inserimento", "modifica", "eliminazione" e "lettura dei dati" (dalla tabella1)

Schema delle risorse

In questo tipo di schema si usano delle linee orientate per indicare il movimento dei dati.



altri simboli sono:

Si può pensare ad un'interrogazione del database come ad una funzione che preleva dati dai diversi archivi (tabelle), dalla tastiera (parametri dell'interrogazione) e che visualizza i dati su monitor o stampante.