

1. preverjanje, če so uporabnikove (naročnikove) zahteve zadovoljene;
2. preverjanje, če se zasnova lahko specificira;
3. izbiro najboljše zasnove izmed več prototipov;
4. celovito preizkušanje, ki sloni na novi rešitvi s prototipom;
5. celovito preizkušanje v različnih okoljih uporabe;
6. predstavitev odločevalcem v smislu potrditve ali zavrnitve nadaljnjesa razvoja;
7. uvažanje novega sistema v uporabnikovo okolje.

Skoraj vse zgoraj možnosti uporabe pridejo v poštev tudi pri računalniških prototipih.

Pomembno je, da opredelimo še razliko med računalniškim prototipom in ustreznim končnim izdelkom, pripravljenim za redno obdelavo. Po C.Floydu (FLOYD,1984) je ta razlika značilna, kajti drugače se prototip in končni izdelek ne bi razlikovala. Razlika izhaja predvsem iz določene funkcijske omejitve prototipa. Ločimo

1. VERTIKALNI PROTOTIP, ki pa ponuja le določene izbrane funkcije bodoče celote v končni obliki in
2. HORIZONTALNI PROTOTIP, ki sicer ima vse funkcije, ki jih potrebuje končni izdelek, toda le-te so realizirane samo delno, tako da so podrobnosti izpuščene ali simulirane.

#### 4.1. Prototipni pristop kot sistemsko analitično orodje

Medtem ko večina avtorjev meni, da je računalniške prototipe možno uporabiti na različne načine, je B.H.Boar dosleden v

(FLOYD,1984) Floyd,C.: "A Systematic Look at Prototyping"; s. 1-18 v zborniku Approaches to Prototyping: Proceedings of the Working Conference on Prototyping, Namur, October 1983; Springer Verlag, Berlin, 1984, ss. 458.

(BOAR,1984) ibid.

(BOAR,1986) Boar,B.H.: "Application Prototyping: A Life Cycle Perspective"; Journ. of Sys. Management, XXXVII, 2, 1986, s. 25-31.