

مهندسی نیازمندی‌ها خانم دکتر سپیده آدابی

علیرضا سلطانی نشان

۱۵ اسفند ۱۴۰۲

فهرست مطالب

۲	۱ مجوز
۲	۲ مهندسی نیازمندی
۲	۱.۲ تعریف
۳	۳ نکته تجرید
۳	۴ متدولوژی
۳	۵ دلیل متدولوژی‌های مختلف
۳	۶ ماهیت مدل
۴	۷ الگو
۴	۸ استاندارد
۴	۹ مهندسی نیازمندی
۵	۱.۹ دلیل استفاده از زبان UML
۵	۱۰ بررسی شروع کار مهندسی نیازمندی
۵	۱.۱۰ بررسی UML to goal
۵	۱.۱.۱۰ نمودار هدف
۵	۲.۱.۱۰ نمودار ریسک
۵	۳.۱.۱۰ نمودار Agent
۵	۲.۱۰ مهندسی نرم‌افزار و مهندسی نیازمندی
۶	۳.۱۰ مهندسی نیازمندی و مدیریت نیازمندی
۶	۱۱ فصل اول
۶	۱.۱۱ اصطلاحات
۶	۱.۱.۱۱ World problem یا Environment
۶	۲.۱.۱۱ Machine
۶	۳.۱.۱۱ Context

۷	Statement ۴.۱.۱۱ یا جمله
۷	Phenomena ۵.۱.۱۱ یا پدیده‌ها
۷	System as is ۶.۱.۱۱
۷	System to be ۷.۱.۱۱
۷	Assumption ۸.۱.۱۱ یا مفروضات
۷	Domain property ۹.۱.۱۱ یا ویژگی دامنه

۱ مجوز

به فایل license همراه این برگه توجه کنید. این برگه تحت مجوز GPLv۳ منتشر شده است که اجازه نشر و استفاده (کد و خروجی/pdf) را رایگان می‌دهد.

۲ مهندسی نیازمندی

۱.۲ تعریف

طبق تعریف کتاب پرسمن، نیازمندی‌ها تنها ثابت در حال تغییر می‌باشند. مهندسی نیازمندی مهم‌ترین فاز انجام هر کاری در مهندسی نرم‌افزار می‌باشد. زیرا مشتری دائماً در حال تغییر درخواست‌های خودش است به همین خاطر نیازمندی‌های برآورد شده ملزوم به بروز شدن هستند. هر تغییری که صورت می‌گیرد به دلیل ماهیت پیچیده نرم‌افزار بایستی پایدار^۱ باشد. پایداری به منظور بررسی تغییرات از جوانب مختلف مانند امنیت و آزمون عملکرد صحیح می‌باشد. نیازمندی‌ها کاملاً پر در درسر هستند زیرا خیلی از دلایل شکست پروژه‌ها عدم بررسی نیازمندی‌ها بوده است. درست است که با آزمون و خطا تجربه به دست می‌آید ولی این تجربه‌ها در پروژه‌های مقیاس بزرگ می‌تواند خطر آفرین باشد چرا که خود تجربه‌ها نیز نیازمند بررسی و آزمون هستند که بتوانیم از آنها در پروژه‌های بعدی یا فعلی خود استفاده کنیم. دو کلمه اصلی در مهندسی نیازمندی‌ها وجود دارد:

۱. کلمه چه چیزی^۲: دقیقاً آن چیزی است که سیستم بایستی قادر به انجام آن باشد. مثلاً کاربر باید بتواند در نرم‌افزار لاگین کند.
۲. کلمه چطور^۳: همانطور که از نامش پیداست چطور انجام شدن کار را تعریف می‌کند. برای مثال بالا می‌توان گفت سیستم لاگین باید کاملاً امن باشد. در این سیستم لاگین کاربران مختلف اعم از استاد، دانشجو و رئیس دانشگاه باید بتوانند زیر پنج ثانیه احراز هویت انجام دهند.

۳. کلمه چه کسی^۴: عوامل محیطی (افراد، دستگاه‌ها، نرم‌افزارهای آماده) دخیل در برنامه

زمانی که می‌گوییم نرم‌افزار ثبت نام درس، دقیقاً بالاترین سطح تجرید^۵ را در نیازمندی بیان کرده‌ایم.

نکات

- مفاهیم کیفی به اندازه مفاهیم اجرایی مهم هستند. درست است نرم‌افزار باید اجرا شود اما این اجرا شدن باید صحیح باشد. امنیت نرم‌افزار خود خواسته می‌تواند تخریب شود، یعنی نرم‌افزاری نوشته می‌شود که می‌تواند ورودی‌های اشتباه و نادرست را بپذیرد، پس در این صورت امنیت و کارایی درست را زیر سوال می‌برد.

^۱ Stable

^۲ What

^۳ How

^۴ Who

^۵ Abstract

- سوال چه چیزی به صورت عملیاتی است و سوال چگونه به صورت غیر عملیاتی
- همیشه باید بین مسائلی که در مهندسی نرم افزار پیش می آید یک سبک سنگینی^۶ صورت گیرد. معمولاً Benchmarks ها به ما این امکان را می دهند. یعنی نرم افزار می تواند به چند شکل مختلف توسعه پیدا کند اما با گرفتن Benchmark ها می توانیم بررسی کنیم که کدام یک از آنها در قسمت عملیاتی و عملکرد صحیح بهتر بوده اند. به عبارت دیگر، روش ها را نمی توان بدون بررسی و با میل شخصی انتخاب کرد، بلکه باید روش ها بررسی و سبک سنگین شوند.
- فرایندها در مهندسی نیازمندی را process گویند
- توضیح و بازنویسی نیازمندی ها، کار پایه مهندس نیازمندی است.
- تمام مراحل در فرایند به یکدیگر وابسته می باشند، فرایند اساساً در مورد جزئیات صحبت نمی کند بلکه به ماهیت کلی و تجرید می پردازد. برای مثال فرایند جمع آوری داده و تحلیل و دیگر مراحل کاملاً به صورت مرحله ای و بازگشت پذیر می باشد. خروجی فرایند بعد از طی کردن تمام مراحل، نیازمندی را مشخص می کند.
- هیچ وقت فرایند با نیازمندی ها هم ارز نیست، بلکه نیازمندی خروجی فرایند می باشد. در حقیقت به خروجی فرایند، سند نیازمندی یا Requirement Document (RD) می گویند.
- در فرایند تکنیک ها و استانداردها دیده می شود.

۳ نکته تجرید

هر موقع در مورد تجرید صحبت شد، در واقعیت امر میزان سطح پرداختن به جزئیات را توضیح می دهد.

۴ متدولوژی

متدولوژی^۷ یک جهان بینی کلی، در تولید نرم افزار است (دید از بالا برای انجام کارها و وظایف). تمام متدولوژی ها را برای تولید استفاده می کنند و تمام راهنمایی ها توضیحات دارند. در حقیقت تمام متدولوژی ها از خواستگاه تولید نرم افزار ایجاد شده اند و حتی می شوند. نکته مهم آن است که فرایندها درون متدولوژی ها هستند. متدولوژی یک نقشه است که آن را معمار نرم افزار با دیدگاه کاملاً جامع انتخاب می کند.

۵ دلیل متدولوژی های مختلف

ماهیت و ذات پروژه ها متفاوت و پیچیده است، پس در این جهت متدولوژی های مختلفی برای مهار آنها ارائه شده است که نوع تولید را متفاوت می کند. متدولوژی بایستی کاملاً منعطف باشد. مراحل و فرایندها در متدولوژی ها متغیر می باشد.

۶ ماهیت مدل

انسان همیشه با خواندن مشکل دارد. خواندن دائماً با مشکلات محاوره ای همراه است. محاوره با ابهام همراه است. در پروژه مهندسی نرم افزار، وقتی افراد بخواهند با یکدیگر در مورد پروژه صحبت کنند، زبان میان آنها مدل های بصری و گرافیکی می باشد. افراد بعد از جمع آوری اطلاعات و تحلیل آنها، بایستی با آنها به مفهوم بصری برسند تا به کارشناسان دیگر آن را انتقال دهند. به بیانی دیگر، مدل زبان مشترک برای انجام فرایندها، بیان گرافیکی با حفظ سطح تجرید است.

انسان روی جمله‌های ترکیبی مشکل دارد:

$$(A \wedge B) \vee (C) \rightarrow x \quad (1)$$

یا

$$A \wedge (B \vee C) \rightarrow x \quad (2)$$

راهکار: استفاده از Decision table که بتوان منطقی به نتیجه رسید.

زبان مدلسازی: ریاضی و گرافیک (بصری)

عملیات به دو دسته تقسیم می‌شوند

۱. عملیات ریاضی: $y = x$

۲. عملیات بصری: نمودارها و مختصات

نکات

- تجرید میزان پرداختن به جزئیات است
- سطح تجرید نسبت به هر کلاس و مدل‌های مختلف* متفاوت است
- خروجی هر فاز فرایند در متدولوژی مدل می‌شود. در حقیقت در متدولوژی مشخص می‌شود که مدل بخش مورد نظر به چه شکلی باشد.
- از آنجایی که زبان بین انسان و ماشین زبان برنامه نویسی (کامپایلر و گرامر) می‌باشد، زبان بین افراد برای نمایش بصیری نتیجه فرایندها مدل می‌باشد.
- عملیات ریاضی صرفاً محاسباتی نیستند، بلکه می‌توانند در قسمت آنالیز هم بررسی و انجام شوند

۷ الگو

الگو، راهنمایی برای حل مسائل مشابه می‌باشد. مشابه بودن مسائل به دلیل تکرار بودن آنها در پروژه‌های مختلف است.

۸ استاندارد

مجموعه‌ای از قواعد^۸ یا دستورات است. اجرای دستور ما را به خواسته می‌رساند. مانند تمام Rule هایی که روی فایروال شبکه اعمال می‌شوند. یا اینکه یکسری قواعد محیطی را بیان می‌کند.

۹ مهندسی نیازمندی

مهندسی نیازمندی یعنی مدلی که همه روی آن توافق دارند. یکسری حساب و کتاب، استاندارد. مدل‌ها و غیره که خوش تعریف هستند بدون هیچ‌گونه ابهام، مطرح می‌شوند.

^۸Rules

۱.۹ دلیل استفاده از زبان UML

در مهندسی نیازمندی زبان مشترک بین تیم توسعه و طراحی با مشتری (کسی که درخواست دارد) زبان UML است. زبان درخواست کننده محاوره‌ای است و می‌تواند از آن هر برداشتی داشت.

۱۰ بررسی شروع کار مهندسی نیازمندی

۱.۱۰ بررسی UML to goal

قبل از انجام هر کاری بایستی اقدامات مهمی در شروع مهندسی صورت گیرد. تهیه نمودارهایی که با یکدیگر ارتباط مهمی دارند و لازمه ورود به بخش طراحی معماری نرم‌افزار است.

۱.۱.۱۰ نمودار هدف

اولین نموداری که در مهندسی باید کشیده شود نمودار هدف^۹ است. اهداف در نهایت به نیازمندی‌هایی می‌رسد که قرار است در سیستم محقق شود. بیان نیازمندی یعنی بیان اهداف.

۲.۱.۱۰ نمودار ریسک

ریسک‌ها اتفاقات محیطی هستند که باید اقداماتی نسبت به آن‌ها در سیستم پیاده شود. مانند برقرار امنیت یا مشکلات کند بودن سرویس‌دهی مربوط به لود بالانسینگ. آن مواردی که به عنوان ریسک در اهداف پیدا می‌شود هم نیازمند کشیدن نمودار ریسک است.

۳.۱.۱۰ نمودار Agent

برخی از اقدامات توسط نرم‌افزار انجام می‌شود و برخی دیگر توسط کاربر (عامل). برخی از اهداف ممکن است به یکسری قابلیت‌های محیطی مربوط شوند. یعنی نرم‌افزار هیچ قوه تحلیلی برای مشتری ندارد بلکه مشتری است که با دخالت خود می‌تواند به هدف مورد نظر برسد. عامل کسی است که تعیین میکند قرار است چه عملیاتی رخ دهد.

۲.۱۰ مهندسی نرم‌افزار و مهندسی نیازمندی

در مهندسی نرم‌افزار مجموعه‌ای از ترتیب‌های^{۱۰} مخصوص به آن وجود دارد مانند:

۱. مدیر پروژه Project manager

۲. مالک پروژه Product owner

۳. بخش‌های زیرساختی مانند زیرساخت شبکه و پشتیبانی و سرویس

۴. بخش پیاده‌سازی Implementation

۵. بخش بررسی استانداردها و متدولوژی‌ها

۶. بخش مستندات Documentation

۷. بخش آزمون Test

مهندسی نیازمندی یکی از زیر بخش‌های مهم مهندسی نرم‌افزار است.

^۹ Goal diagram

^{۱۰} Discipline

۳.۱۰ مهندسی نیازمندی و مدیریت نیازمندی

مهندسی کلمه‌ای است که داشتن یک فرایند مرحله به مرحله را الزام‌آور می‌کند. یعنی برای مهندسی یک پروژه نرم‌افزاری باید تمام جنبه‌های نرم‌افزاری به همراه ابزارها را بشناسیم که با صحیح و خطا و آزمایش موجب تولید یک محصول نهایی نشویم. برای مثال فرایند مهندسی نیازمندی چهار مرحله‌ای زیر:

۱. جمع‌آوری نیازمندی‌ها

۲. تمیز کردن داده‌ها و معنادار کردن آنها

۳. بیان زبان برای مطرح کردن داده‌ها

۴. صحت‌سنجی و اعتبارسنجی کارها

مدیریت یعنی توزیع منابع. این منابع می‌تواند زمان، نیروی انسانی و ارزش‌های مالی مانند پول و غیره باشد. مدیریت نیازمندی شامل مجموعه‌ای از ترتیب‌ها و توضیحات است که بیشتر به مدیریت پروژه مربوط می‌شود. مدیر پروژه سهم بین هر بخش از توسعه را تقسیم می‌کند. وظیفه مدیر نیازمندی، تقسیم وظایف به زیر عوامل است، اینکه بتواند منابع اصلی را بین افراد و زیر بخش‌های خود (مفهوم چتری) تقسیم کند.

فعالیت اصلی زیر بخش مدیریت نیازمندی، مهندسی نیازمندی‌ها می‌باشد.

۱۱ فصل اول

۱.۱۱ اصطلاحات

۱.۱.۱۱ Environment یا World problem

دنیای مسئله جایی است که مشکلی در آن رخ داده است و کسی وجود دارد که این مشکل را در ابتدا بررسی و بعد از آن حل می‌کند. در حقیقت دنیا، محیط عملیاتی ما در مهندسی نیازمندی است. این دنیا می‌تواند سینما باشد یا دانشگاه. جنس این مسائل می‌تواند مشکل باشد که بایستی برطرف شود یا قابلیتی که می‌خواهیم در آینده اتفاق بیوفتد.

۲.۱.۱۱ Machine

ماشین راه‌حلی برای حل مسئله‌ای می‌باشد که پیش آمده است. ماشین می‌تواند به صورت آماده خریداری شود یا توسط تیم توسعه از صفر توسعه داده شود. ما باید در سند نیازمندی این نوع از نیازمندی را مشخص کنیم. ماشین در حقیقت نرم‌افزاری است که قرار است داشته باشیم^{۱۱}. مدیر نیازمندی با توجه به هزینه می‌تواند برای مهندس نیازمندی تعیین کند که آیا داشتن نرم‌افزار آماده هزینه کمتری برایش دارد یا توسعه آن نرم‌افزار از صفر توسط تیم توسعه خود.

۳.۱.۱۱ Context

کلمه Context به معنای زمینه می‌باشد. تمام رفتارها و شکل‌های انجام کار را نشان می‌دهد. مشخص می‌کند که چه نیازمندی‌های علمی را باید بدانیم تا بتوانیم در نرم‌افزار آن را پیاده‌سازی کنیم. زمینه‌های مرتبطی برای توسعه که باید به علوم آنها واقف شویم. برای مثال هنگام توسعه یک نرم‌افزار تشخیص پیوند مولکولی و طراحی پروتئین نیازمند آن هستیم که در مورد شاخه‌های علمی بایولوژی، بیوتک و ژنتیک علمی را کسب کنیم. این علوم می‌تواند توسط تحقیقات و پژوهش‌های فردی بدست آید یا اینکه در راستای تحصیل در یک رشته می‌توانیم در رشته دیگر به تحصیلات آکادمیک بپردازیم و به نوعی مدرک کارشناسی آن حوزه را بدست آوریم که بتوانیم به صورت کامل روی موضوع عملیاتی خود واقف و مسلط شویم.

^{۱۱} Software to be

۴.۱.۱۱ Statement یا جمله

Statement یک جملست که ترکیبی از پدیده‌ها می‌باشد. برای مثال گفته می‌شود، وقتی ترمز خودرو فشرده شد، درها قفل شود و کاربر بتواند وضعیت دنده خود را تغییر دهد. بعضی از این پدیده‌ها در دنیای مسئله یا محیط اتفاق می‌افتد. فعل‌های محیطی را به هم متصل می‌کند و به فعل‌های نرم‌افزاری دخالتی ندارد.

۵.۱.۱۱ Phenomena یا پدیده‌ها

تمام اتفاقاتی که در مسئله (یا جمله) رخ می‌دهد را پدیده یا Phenomena گویند. برخی پدیده‌ها دقیقاً داخل نرم‌افزار رخ می‌دهد، مانند خطای TLS یا خطای پیدا نشدن صفحه. برخی پدیده‌ها بین ارتباطات رخ می‌دهد مانند نرم‌آمال‌سازی دیتابیس. پدیده خرید کردن یک پدیده محیطی است. وقتی برای کاربر اعلانی ارسال می‌شود در واقع این اعلانات پدیده بین محیط و نرم‌افزار است.

۶.۱.۱۱ System as is

سیستمی که در حال حاضر وجود دارد سیستم جاری یا System as is گویند. سیستم جاری بیشتر به محیط مربوط است. به عبارتی دیگر، المان‌ها و ارتباطاتی است که الان وجود دارد مانند افراد و دستگاه‌ها.

۷.۱.۱۱ System to be

System to be دقیقاً سیستمی است که در آینده خواهیم داشت. تمام فرایند مهندسی که منجر به تولید سیستمی جدید می‌شود، چیزی که باید رخ دهد. مجموعه‌ای از المان‌های محیطی و Software to be.

۸.۱.۱۱ Prescriptive عوامل

عواملی که تجویزی هستند که نیاز سیستم را مشخص می‌کنند که چه کاری باید انجام شود:

۱. System requirement: یک System requirement مجموعه‌ای از Assumption ها و Software requirement ها است. تمام تک کارهای کوچکی که به محیط اختصاص می‌دهیم.
۲. Software requirement: تمام نیازمندی‌های نرم‌افزاری که می‌تواند به دو دسته Functional و Non-functional تقسیم شود. تمام تسک‌های کوچکی که به نرم‌افزار اختصاص می‌دهیم.
۳. Assumption: تمام عوامل محیطی که در پایین توضیح داده شده است.

مثال‌هایی از انواع System requirement:

- تمام درهای قطار بایستی در هنگام حرکت بسته باشند.
- مشتریان هیچ وقت نمی‌توانند بیشتر از سه کتاب را در یک زمان فرض بگیرند.
- تمام محدودیت‌های دعوت یک شرکت کننده به یک میتینگ آنلاین بایستی به زودی برطرف شود.

۹.۱.۱۱ مفروضات یا Assumption

تمام عواملی که محیطی هستند و مستقیماً با نرم‌افزار ارتباطی ندارند. در واقعیت امر همان محیط و یا World problem هستند. ابزارهایی واسط بین انسان و انجام کار.

۱. People: مردم و کاربران

۲. Device: دستگاه‌ها مانند سنسورها، جمع‌آور داده و ارسال کننده به موتور تحلیل (نرم‌افزار)

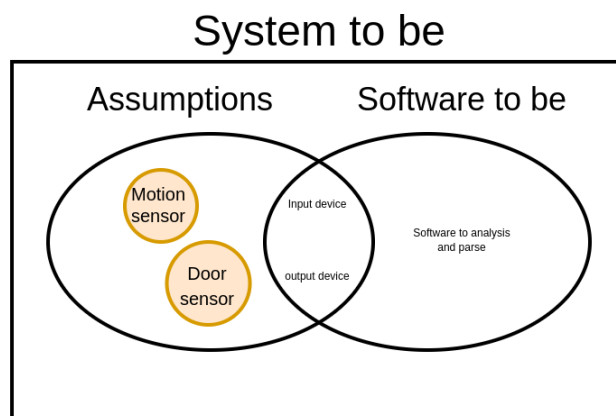
۳. Exists softwares: نرم‌افزارهای موجود: نرم‌افزارهایی که خودشان عملیات متعددی انجام می‌دهند و داده‌ها را برای تحلیل به نرم‌افزار اصلی سیستم ما ارسال می‌کنند.

عوامل محیطی گسترده هستند. برای مثال وقتی که کاربر در اپلیکیشن سبد خرید خود را می‌خواهد حساب کند، زدن روی دکمه "پرداخت آنلاین" کاملاً یک عامل محیطی است یعنی Assumption. زیرا با دخالت کاربر می‌توان سبد خرید را پرداخت کرد، در غیر این صورت نرم‌افزار خودش نمی‌تواند تصمیم بگیرد که پرداخت نهایی را کی باید انجام دهد (دیدگاه یک سیستم ساده).

۱۰.۱.۱۱ مثال

سناریو: درهای قطار موقع حرکت قفل شود. در این سناریو Statement، پدیده‌ها (Phenomena) و نیازمندی سیستم و پدیده‌های محیطی را مشخص کنید.

- جمله: درهای قطار موقع حرکت قفل شود.
- پدیده‌ها در این جمله دو نمونه هستند. حرکت کردن قطار و بسته شدن درها
- عوامل محیطی یا Assumption ها سنسور تشخیص حرکت قطار و محرک بازوی درهای قطار هستند که دائماً در حال مانیتور و کنترل در و حرکت قطار هستند.
- Assumption ها یعنی سنسورهای قطار و نرم‌افزاری که قوه تحلیل دارد یا Software requirement می‌شود نرم‌افزاری که قرار است در آینده داشته باشیم یا Software to be.
- کل این مجموعه را System to be گویند.



شکل ۱: مهندسی نیازمندی بیشتر به Assumption و قسمت اشتراکی شامل می‌شود.

۱۱.۱.۱۱ مفهوم Definition

یک معنای دقیق از چیزایی است که می‌نویسم به عبارت دیگر تمام اصطلاحاتی که در سیستم می‌تواند وجود داشته باشد را بیان می‌کند.

۱۲.۱.۱۱ مفهوم مانیتور کردن

مانیتور کردن یعنی بررسی داده‌های ورود و انجام تحلیل روی آنها.

۱۳.۱.۱۱ مفهوم کنترل کردن

کنترل کردن یعنی فرایند بعد از تحلیل، یعنی اعمال کردن نتایج بدست آمده.

۱۴.۱.۱۱ Descriptive عوامل

عوامل توصیفی، قوانین طبیعی و قید و شرط‌های فیزیک که غیر

۱۵.۱.۱۱ ویژگی دامنه یا Domain property

یک عبارت توصیفی است که یک حقیقت از فیزیک را بیان می‌کند. این عبارت قابل مذاکره نیست که برای مثال بگوییم بعداً می‌توان آن را تغییر داد. به هیچ وجه نمی‌توان آن را کم یا زیاد کرد.
برای مثال:

۱. برای مثال دانشجو نمی‌تواند دو درس مختلف در زمان یکسان اخذ کند. یعنی از نظر فیزیک نمی‌توان همزمان در دو کلاس در زمان یکسان حاضر شد. و این پیام را نیازمندی نرم‌افزار در حقیقت برنامه نویس مشخص می‌کند.

۲. هنگامی که درهای قطار بسته باشند، یعنی دیگر باز نیستند.

۳. اگر شتاب قطار مثبت باشد، بدان معانست که سرعت قطار $=!$ صفر می‌باشد.

۱۶.۱.۱۱ دامنه‌ها

دامنه‌های در دل سازمان‌ها هستند، مانند دامنه پژوهشی، دامنه‌های مالی و ارتباط بین آدم‌ها در دامنه وجود دارد.

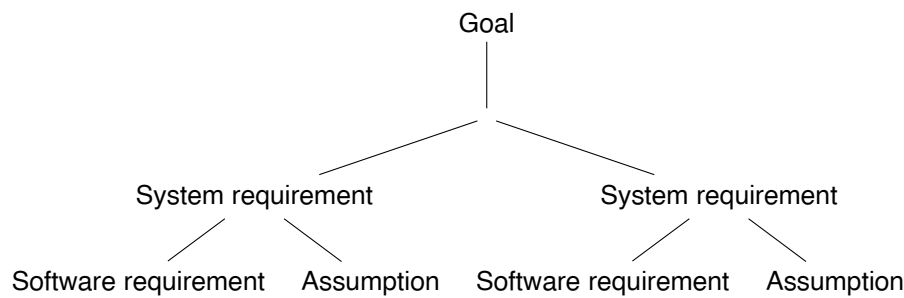
۱۷.۱.۱۱ اسکوپ‌ها

مجموعه‌هایی از System requirement هستند که نرم‌افزار می‌تواند در آنها ورود داشته باشد. مثلاً فعالیت‌های مربوط به ثبت نام دانشجو، که اصطلاحاً به آنها System scope می‌گویند.

نکات

- مهندس نیازمندی باید در کنترل و مدیریت اسکوپ‌ها حساسیت داشته باشد که نرم‌افزار از دست خارج نشود و باعث پیچیده‌تر شدنش نگردد.
- دامنه‌ها درست است که ثابت و غیرقابل مذاکره هستند، اما از یک دامنه به دامنه دیگر می‌تواند ویژگی‌ها تغییر کنند در حالی که ساختار این دامنه حفظ شود. برای مثال زمانی که دامنه مورد نظر یک کتابخانه فیزیکی است، همزمان دو نفر نمی‌توانند یک کتاب مشترک را تقاضا کنند. اما در کتابخانه دیجیتال که به صورت اپلیکیشن می‌باشد، درست است که ساختار دامنه همانند موجودیت‌ها و شکل کتابخانه فیزیکی است اما نحوه استفاده آن کاملاً تغییر کرده و چندین کاربر می‌توانند همزمان یک کتاب را به صورت دیجیتال مطالعه کنند.
- در مهندسی نیازمندی تنها یک نمودار استفاده نمی‌شود. برای مثال زمانی که یک نمودار Sequence برای نمایش ارتباطات دستگاه‌ها کشیده می‌شود نیازمند آن است که نمودار هدف نیز داشته باشد. بعد از آن بایستی تمام ریسک‌های مربوط به آن نیز به صورت نمودار اعلام شود. چرا که باعث تولید یک سند مهندسی نیازمندی کامل می‌شود که در زمان‌های مختلف می‌توان به آن مراجعه کرد و متوجه تمام موضوعات بدون فراموشی تنها یک بخش شد.
- بعد Why در نمودار معمولاً نشان‌دهنده اهداف است. مثلاً پیاده‌سازی این قابلیت هدف‌اش رضایت مشتری است.

- همیشه از اهداف شروع می‌کنیم و به نیازمندی‌های سیستمی می‌رسیم و نیازمندی سیستمی را در نیازمندی‌های نرم‌افزاری و محیطی بررسی می‌کنیم.



۱۸.۱.۱۱ تفاوت‌های بین Prescriptive و Descriptive

- جملات تجویزی را می‌توان برای آنها مذاکره کرد، آنها را کم و زیاد کرد یا حتی برای آنها جایگزینی معرفی نمود.
- جملات توصیفی اصلاً قابل تغییر نیستند.

۲.۱۱ مولفه‌های مربوط به نیازمندی نرم‌افزار در نیازمندی سیستم

۱. مانیتورینگ: تمام مقادیر محیطی که نرم‌افزار توسط دستگاه‌های ورودی مانند سنسورها، داده‌های آن را دریافت می‌کند.
۲. کنترل: مقادیر محیطی که نرم‌افزار آنها را می‌تواند از طریق دستگاه‌های خروجی (Actuators) آنها را کنترل (اعمال) کند.
۳. مقادیر دستگاه‌های ورودی^{۱۲}: تمام داده‌هایی که به عنوان ورودی در نرم‌افزار استفاده می‌شود.
۴. متغیرهای خروجی^{۱۳}: مقادیری که نرم‌افزار آنها را در دستگاه‌ای خروجی اعمال می‌کند.

نکته

بیشتر سازمان‌ها به دو دسته زیر فعالیت‌های خودشان را انجام می‌دهند:

۱. سازمان‌هایی که هدفگرا هستند و تنها برای رسیدن به محصول آخرین تلاش و فعالیت خود را می‌کنند.
 ۲. سازمان‌هایی که تعداد Agent و کاربرانشان زیاد است و ارزش‌های زیادی برای آنها قائل می‌شوند به صورت گرا Agent یا عاملگرا هستند.
- سطح System requirement بالا می‌باشد، چرا که مشتری تنها درخواست می‌کند که می‌خواهد چنین قابلیت‌هایی وجود داشته باشد، به ماهیت و نیازمندی و حتی پیچیدگی آنها کاری ندارد.

۳.۱۱ توافق بر لغات

۱. SOFTREQ: منظور Software requirement

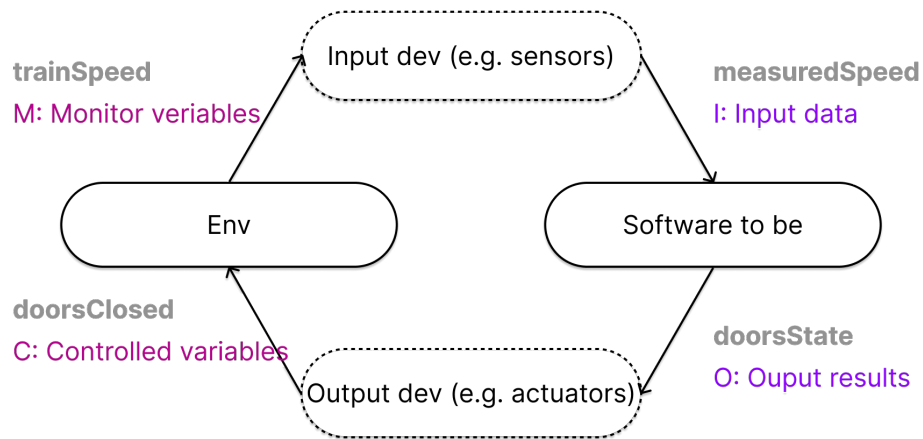
۲. ASM: منظور مفروضات یا Assumption

۳. DOM: منظور دامنه یا Domain

^{۱۲}Input
^{۱۳}Output

$$SOFTREQ + ASM + DOM \rightarrow SYSTEMREQ \quad (3)$$

اگر نیازمندی نرم‌افزار، مفروضات و دامنه‌ها همگی مقید و راضی باشند نیازمندی سیستم نیز بدست می‌آید. با استفاده از پارامترهای بالا می‌توان به سیستم نهایی رسید.



شکل ۲: ارتباط نیازمندی سیستم در نرم افزار به همراه استدلالها

- SOFTREQ: Input ‘ Ouput
- ASM1: Monitor ‘ Input
- ASM2: Ouput ‘ Control
- SYSREQ: Monitor ‘ Control

استدلال سناریو

$$SOFTREQ : measuredSpeed \neq 0 \rightarrow doorsState = "closed" \quad (۴)$$

$$ASM1 : measuredSpeed \neq 0 \text{ if } trainSpeed \neq 0 \quad (۵)$$

$$ASM2 : doorsState = "closed" \text{ if } doorsClosed \quad (۶)$$

$$DOM : trainMoving \text{ if } trainSpeed \neq 0 \quad (۷)$$

$$SYSREQ : trainMoving \rightarrow doorsClosed \quad (۸)$$

۴.۱۱ دسته‌بندی نیازمندی‌ها

Functional requirement ۱.۴.۱۱

تعیین می‌کند که چه سرویسی قرار است در Software to be ارائه شود. برای مثال:

- نرم‌افزار کنترل قطار باید بتواند سرعت تمام بخش‌های سیستم قطار را کنترل کند.
- سیستم آنلاین فهرست کتب باید براساس موضوع کتاب نام تمام کتابخانه را نمایش دهد.
- کاربران در سیستم پارکینگ آنلاین باید بتوانند رزرو لحظه و رزرو روزانه را به انتخاب خودشان استفاده کنند.
- دانشجویان زمانی که وارد کلاس آنلاین می‌شوند باید قابلیت به اشتراک گذاری صفحه نمایش خود را داشته باشند.
- همچنین می‌توانند براساس شرایط محیطی باشند که تحت آن چه عملیاتی باید انجام شود:
- درهای قطار تنها در زمانی می‌توانند باز شوند که قطار به طور کامل ایستاده باشد.

دسته‌بندی توابع

۱. Information: اطلاع رسانی، اعلانات هر چیزی که قابلیت ارسال و دریافت را داشته باشد.

۲. Satisfaction: تعیین State یک کار است که در جریان معنا دارد.

۳. Stim-response: محرک پاسخ، وقتی دکمه در UI زده شد آلام را صدا کند.

Non-functional requirement ۲.۴.۱۱

تعیین می‌کنند که چگونه یک سرویس می‌تواند ارائه شود. برای این دسته باید مجموعه‌ای از اقدامات که بار اجرایی دارند را استفاده کرد:

- معیارها و نیازمندی‌های کیفی:

- معیارهای ایمنی
- معیارهای امنیتی
- سرعت و دقت
- عملکرد زمانی و حافظه‌ای
- قابلیت استفاده

- بقیه موارد

- هنجارها
- معماری
- نیازمندی‌های توسعه

برای مثال:

- دانشجویان هنگام به اشتراک گذاری صفحه خود کیفیت صوت را به خوبی قبل از اشتراک گذاری داشته باشند.
- قطار هنگام حرکت امکان باز کردن در را نداشته باشد.
- دستورات شتاب قطار هر ۳ ثانیه یکبار می‌تواند ارسال شود.

۵.۱۱ کیفیت سرویس‌دهی یا QoS (محصول)

پارامتری را نشان می‌دهد که می‌خواهیم آن را از نظر کیفی تامین کنیم. برای مثال برقراری اهداف امنیتی.

۶.۱۱ Service Level Agreement

یک توافق بین معمار نرم‌افزار و کارفرما برای تعیین سطح سرویس از نظر کیفی می‌باشد. در قراردادهای SLA مقدار قابل قبولی از QoS‌هایی که دنبالش هستیم را بیان می‌کنیم.

۷.۱۱ تفاوت بین Limitation و Constraint

Constraint به معنای قید و شرط است، مقید شدن به چیزی. برای مثال نرم‌افزاری توسعه داده شود که قابلیت نصب روی دستگاه‌های موبایل را داشته باشد.

Limitation به معنای محدودیت است که بار منفی دارد. در این حالت نرم‌افزار باید با آن کنار بیاید.

۸.۱۱ مفهوم هنجارها یا Compliance (محصول)

منظور از Compliance قواعد و هنجارهایی است که الزاما ثابت نیستند. نرم‌افزار باید تابع این هنجارها باشد. قواعدی که در نرم‌افزار قید می‌شود برای مثال فاصله بین دو ماشین در سال ۲۰۲۰ با تصمیم‌گیری شهرداری برای ماشین‌های خودران ۴ متر توافق شد. اما بعد از پیشرفت تکنولوژی و علوم مربوطه این فاصله به یک متر کاهش یافت.

۹.۱۱ قیدهای معماری Architectural constraint (محصول)

بعضی از قیدهای معماری مربوط به نصب و راه‌اندازی هستند و برخی دیگر مربوط به توزیع می‌باشند.

۱. نصب

(آ) نرم‌افزار باید روی پلتفرم موبایل یا عینک گوگل قابل نصب باشد

(ب) مشخصات لازم برای نصب موفقیت‌آمیز نرم‌افزار و بازی

(ج) این نیاز می‌تواند پایین‌تر از سطح سکو نیز باشد، مثلاً نصب تنها در یک سیستم عامل مخصوص

(د) قابلیت نصب تنها در سخت‌افزارهای X۸۶

۲. قید توزیع: ورودی و خروجی از دو درب مختلف در دانشگاه، به دلیل آنکه داده‌های محیطی ورودی و خروجی در دو محل متفاوت است برای رسیدن به توافق در این توزیع باید این داده‌ها را در یک جا با هم سینک کنیم تا اطلاعات ورودی و خروجی مناسب یکدیگر پدید آید.

۱۰.۱۱ قیدهای توسعه Development constraint (مدیر پروژه)

یکی از مهم‌ترین عوامل نگرانی مدیر پروژه است، کاری به ماهیت محصول ندارد بلکه برای او مهم‌ترین عوامل انتخاب مناسب متدولوژی و تصمیم درست می‌باشد. تعیین هزینه زمانی و مالی نیز از دیگر نگرانی‌های مدیر پروژه می‌باشد تا در نهایت طراح معماری بتواند با دید کامل و بدون تحت فشار قرار گرفتن، معماری مناسب را طراحی کند.