

ວຽກບ້ານ

ວິຊາ ວິສະວະກຳຊອບແວ

ທ້າວ ບຸນເຫຼື້ອມ ແສງຄຳຢອງ

ລະຫັດນັກສຶກສາ: 205N008021

ຫ້ອງ 3CS2

❖ ສະຫຼຸບບົດຮຽນບົດທີ 1 - 2

ບົດທີ 1

ນຳສະເໜີກ່ຽວກັບວິສະວະກຳ ຊອບແວ

❖ ສະຫຼຸບໂດຍລວມມີດັ່ງນີ້:

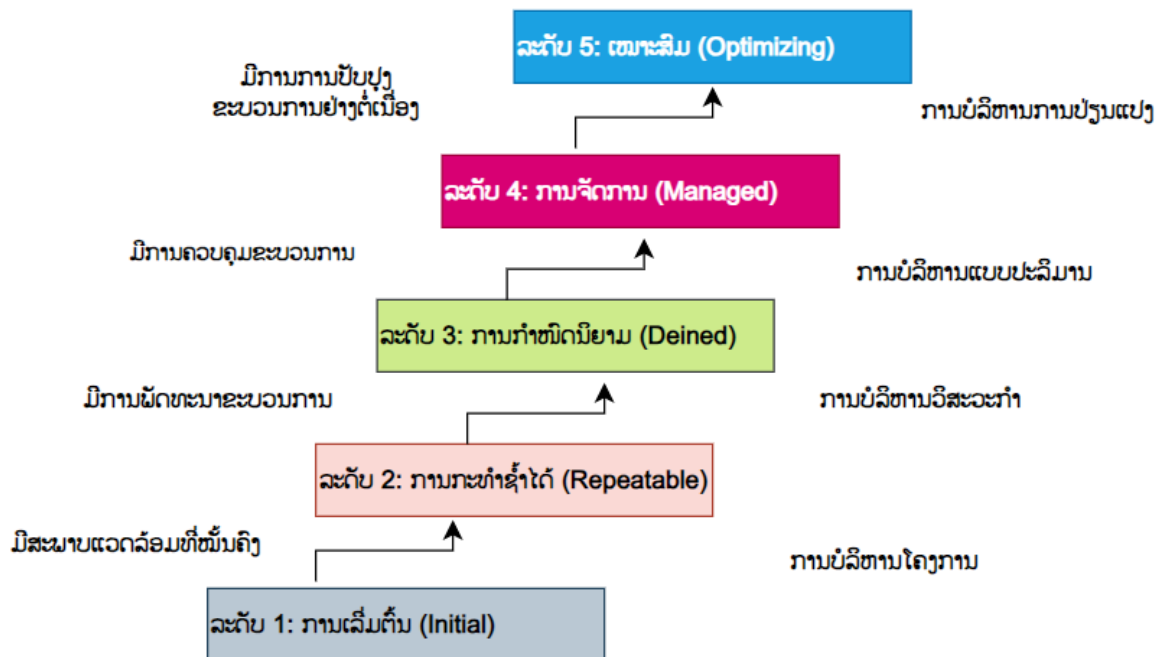
- ເວົ້າເຖິງ ບັນຫາຂອງຊອບແວເກົ່າທີ່ບໍ່ເໝາະສົມຕໍ່ການແກ້ໄຂ ຫຼື ປັບປຸງ ແລະ ຊອບແວມີບົດບາດໃຫ້ກັບມະນຸດ ເຮັດໃຫ້ມີຄວາມສະດວກ ແລະ ຄວບຄຸມຊອບແວອື່ນໆໄດ້. ໃນບົດນີ້ໄດ້ແນະນຳປະເພດຂອງຊອບແວຊ່ວຍແກ້ໄຂບັນຫາ, ຄວບຄຸມ ຫຼື ຊອບແວໃຊ້ໃນການປະມວນຜົນອີກດ້ວຍ. ສຶກສາເຖິງວິສະວະກຳຊອບແວ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງມັນຢ່າງເຊັ່ນ: ໃຊ້ວິທີການທີ່ເປັນລະບົບ, ມີຫຼັກການ ແລະ ສາມາດວັດຜົນໃນທາງປະລິມານ ໂດຍນຳໃຊ້ທິດສະດີ, ເທັກນິກ, ເຄື່ອງມື ແລະ ວິທີການເຮັດວຽກໃນແຕ່ລະຂັ້ນຕອນ. ວິສະວະກຳຊອບແວ ແລະ ວິທະຍາສາດຄອມພິວເຕີມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ ຖ້າດ້ານວິສະວະກຳຊອບແວເວົ້າເຖິງບັນຫາໃນທາງປະຕິບັດຕົວຈິງຂອງການຜະລິດຊອບແວ ສ່ວນທາງດ້ານວິທະຍາສາດຄອມພິວເຕີ ເປັນວິຊາທີ່ເວົ້າເຖິງທິດສະດີ, ວິທີການທາງດ້ານຄອມພິວເຕີ ແລະ ລະບົບຊອບແວທີ່ເລິກເຊິ່ງ. ອົງປະກອບຕ່າງໆຂອງວິສະວະກຳຊອບແວທີ່ຊ່ວຍບໍລິຫານໃຫ້ດີຄວນມີ 2 ຢ່າງ ວິສະວະກຳລະບົບ ແລະ ວິສະວະກຳການຜະລິດ. ວິສະວະກຳຊອບແວ ວິວັດທະນາການໃນປີ 1945-1965 ເປັນຈຸດເລີ່ມຕົ້ນຂອງວິສະວະກຳຊອບແວ ເຊິ່ງກ່ຽວຂ້ອງກັບວະສະວະກຳຄອມພິວເຕີ, ເອເລັກໂທຣນິກ ແລະ ສະຖາປະນິກ ມາໃນປີ 1966-1985 ເປັນຈຸດວິກິດຂອງວິສະວະກຳຊອບແວເຊັ່ນ: OS/360 ໃຊ້ເວລານານໂພດ ປີ 1986 - ປັດຈຸບັນ ເປັນຍຸກຂອງການແກ້ໄຂບັນຫາວິກິດທາງດ້ານຊອບແວ ໂດຍມີປັດໄຈທີ່ເປັນແຮງຂັບເຄື່ອນມີ: Tools, Techniques, Interdiscipline, Professionalism, ໃນບົດນີ້ໄດ້ນຳເໝີເຖິງຄຸນລັກສະນະຂອງຊອບແວທີ່ມີຄຸນນະພາບ ແລະ ຫຼັກການປະຕິບັດການຂອງວິສະວະກຳຊອບແວແບບ ໂຄງສ້າງ ແລະ ແບບວັດຖຸອີກດ້ວຍ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຝຶກທະນາມີທັກສະທີ່ດີ.

ບົດທີ 2

ຂະບວນການຜະລິດຊອບແວ

- ເວົ້າເຖິງ ຂະບວນການຜະລິດຊອບແວ ທີ່ກຳນົດລຳດັບຂັ້ນຕອນການເຮັດວຽກໄວ້ຢ່າງຊັດເຈນ ແລະ ຊອດຄ່ອງກັນຈະສາມາດນຳໄປໃຊ້ໃຫ້ເກີດປະໂຫຍດ, ຈະຊ່ວຍໃຫ້ສາມາດເຂົ້າໃຈ, ຝຶກຈຳລະນາ, ຄວບຄຸມ ແລະ ປັບປຸງກິດຈະການຕ່າງໆໃຫ້ເໝາະສົມ. ນອກນີ້ຕ້ອງມີຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງຂະບວນການຜະລິດຊອບແວ ແລະ ຂະບວນການວິສະວະກຳຊອບແວ ເພາະຈະເຮັດໃຫ້ການຜະລິດຊອບແວໄດ້ຮັບການປະຕິບັດຕາມຫຼັກການວິສະວະກຳຊອບແວເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຊອບແວທີ່ມີຄຸນນະພາບ. ເທັກໂນໂລຢີວິສະວະກຳຊອບແວ ເຮັດໃຫ້ມີຄຸນນະພາບ (Quality) ມີ Process ເປັນໂຄງສ້າງພື້ນຖານຂອງການດຳເນີນງານ, ເລືອກ Method ໃຫ້ເໝາະສົມແຕ່ລະຂັ້ນຕອນ, ເລືອກ Tool ແມ່ນເບິ່ງຈາກ Process ແລະ Method, ຂະບວນການຜະລິດຊອບແວແນ່ນອນຕ້ອງມີແບບຈຳລອງທີ່ດີ ຢ່າງເຊັ່ນ: Water fall Model, Evolution Model, Linear Sequential Model ແລະ ອື່ນໆ ອີກຫຼາກຫຼາຍທີ່ສາມາດເລືອກນຳມາເຮັດແບບຈຳລອງ. ຂະບວນການຜະລິດຊອບແວເມື່ອເວລາຜ່ານໄປຕ້ອງທຳການປັບປຸງຂະບວນການໃຫ້ເໝາະສົມກັບເຫດການປັດຈຸບັນ ການປັບປຸງຂະບວນການນັ້ນໂດຍຈະໃຊ້ວິທີການດ້ວຍ CMM (Capability Maturity Model)

ຕົວຢ່າງ:



ນອກນີ້ຍັງນຳສະເໜີເຖິງເຄື່ອງມື ແລະ ວິທີການທີ່ໃຊ້ໃນວິສະວະກຳຊອບແວນຳ.