РЕАЛИЗАЦИЯ СИСТЕМЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И ТЕСТИРОВАНИЯ КАРКАСОВ ПРОГРАММНЫХ СИСТЕМ

Шатилина Ю. Е. - студент, Крючкова Е. Н. - к.ф-м.н., профессор,Алтайский государственный технический университет (г. Барнаул)

Современные методы и практики быстрой разработки программного обеспечения нацелены на минимизацию рисков, путём сведения процесса к серии коротких циклов, каждый их которых представляет программный проект в миниатюре и включает все задачи, необходимые для выдачи минимального прироста по функциональности. При таком подходе особенно важно представлять всю систему целиком на ранних этапах разработки. Для решения подобных задач применяются прототипы программных систем, которые позволяют вести разработку проекта методом непрерывной интеграции [1].

Прототип архитектуры программной системы – это упрощённое представление желаемой архитектуры, без учёта деталей и аспектов реализации. Прототипы архитектуры создаются, чтобы смоделировать будущую систему в целом. Ни один из отдельных модулей в прототипе не должен быть особенно функциональным. Основная цель создания прототипа архитектуры в том, чтобы смоделировать разрабатываемую систему и понять, как она будет выглядеть в собранном виде, опуская детали [2].

Поскольку большинство прототипов создается с целью моделирования рассматриваемой системы в целом, то полученный прототип есть не что иное, как одноразовая программа, необходимая для того, чтобы получить ответы на определенный ряд вопросов. Главная цель составления такого прототипа – это получить понимание того, как система будет выглядеть в собранном виде, не вдаваясь в детали и особенности. С этой точки зрения может показаться удобным создание прототипов посредством языков очень высокого уровня, а точнее языков более высокого уровня по сравнению с языком, используемым при написании системы. К таким языкам, например, можно отнести Perl и Python. Язык сценариев высокого уровня позволяет опустить многие детали (например, указание типов данных), но при этом создавать функциональный фрагмент программы. Такие языки также позволят при необходимости соединить низкоуровневые фрагменты в новые сочетания.

Согласно приведенным выше рассуждениям, можно сделать вывод о том, что основополагающая проблема прототипирования архитектур программных проектов заключается в отсутствии на рынке целого класса специализированных систем, комплексно удовлетворяющих выдвинутым требованиям. Кроме того, современные тенденции развития методологий и практик в области быстрой интегральной разработки программного обеспечения, лишь подтверждают необходимость в появлении подобных инструментов прототипирования.

Автором было проведено исследование современных решений в области прототипирования программного обеспечения, оценка их эффективности и применимости согласно выдвинутой модели требований, а также выводы о необходимости появления нового класса инструментов прототипирования, в виду неготовности существующих решений удовлетворять ранее выдвинутым требованиям. Кроме того, в работе детально представлена предлагаемая автором модель системы описания и тестирования прототипов архитектуры программного обеспечения и рассмотрена ее реализация с точки зрения современных технологий программирования. Основополагающая идея предлагаемого подхода заключается в использовании унифицированного языка в процессе описания прототипов, а также свойств конечных автоматов в процессе тестирования.

Список литературы

1. Макконелл С. Совершенный код. Мастер-класс. Практическое руководство по разработке программного обеспечения / С. Макконелл. – Издательство «Русская редакция», 2011. – 896 с: ил.
2. Хант Э. Программист-прагматик. Путь от подмастерья к мастеру / Э. Хант, Д. Томас - СПб.: Питер, 2010. – 830 с.