# سند تحلیل نیازمندی ها

## معرفی

### هدف سیستم

اصلی ترین هدف پروژه کلید آسمان ایجاد یک سیستم ساده و قابل استفاده برای همگان است تا بدین وسیله فعالیت­های کانون­های فرهنگی از جمله مساجد با سهولت بیشتری انجام شود. بدین ترتیب که هر کانون برای استفاده از این سامانه فقط نیاز به ثبت نام و اخذ نام کاربری و رمز عبور دارد و برای ثبت اطلاعات کافیست مسئول کانون وارد سامانه شده و برای هر کاربر عملیات امتیاز دهی به فعالیت­های مختلف وی را انجام دهد.

علاوه بر آن این سامانه به عنوان یک سیستم یکپارچه برای ثبت اطلاعات، هماهنگی بیشتری را پدید آورده و از رخداد اشتباه و بی­دقتی در ثبت امتیازات تا حد زیادی جلوگیری به عمل می­آورد. همچنین با نمایش نتایج و گزارشات مرتبط، شرکت کننده در طرح­ها و فعالیت­های فرهنگی همواره می توانند امتیازات و جایگاه خود را نسبت به سایرین رصد کند که سبب ایجاد یک فضای رقابتی مطلوب می­گردد.

هدف دیگر پروژه کلید آسمان کمک گرفتن کانون­های فرهنگی از مسئولین مدارس و والدین کودک و نوجوان در اجرای طرح­های فرهنگی است. بدین ترتیب که مسئولین امور فرهنگی مدارس و والدین نیز امکان امتیازدهی به کاربر را برای فعالیت­های مثبت وی داشته باشند، که این امر موجب ایجاد انگیزه بیشتر در کودکان و نوجوانان می­گردد. ضمن اینکه والدین و مسئولین مدرسه می توانند عملکرد فرزند و دانش­آموز خود را با مشاهده امتیازات وی تحت نظر داشته باشند.

### دامنه استفاده از سیستم

نسل جوان هر کشوری سرمایه های آن کشور محسوب می شوند، سرمایه ای که با به فعلیت درآمدن آن می تواند موجبات رشد جامعه باشد. در کشور ما به علت رشد بالای جمعیت ، بخش بزرگی از جمعیت جامعه نسل جوان هستند و این امر ضرورت برنامه هایی برای تربیت این نسل را افزایش می دهد. در تهاجم فرهنگی نقش مساجد در دفاع از باورهای دینی بسیار مهم است. مساجد به عنوان مهم ترین پایگاه های دینی نقش مهم و ویژه ای را در ترویج فرهنگ ، اعتقادات ، رشد مباحث دینی و علمی دارند و نه تنها مراکزی در ترویج اموری دینی بودند بلکه دانشگاههای بزرگ علمی و محل رشد و تربیت نخبگان علمی و دینی هم هستند.

امروزه با رشد فناوری های علمی و ارتباطات گسترده دیگر نمی توان مانع ورود فرهنگ بیگانه به کشور شد، از این رو باید به نسل جوانان در برابر هجوم افسار بیگانه مصونیت بخشیم. یکی از بهترین راهها برای مصون ماندن در برابر این تهاجم، برنامه ریزی ومدیریت صحیح و اسلامی مساجد است. امروز باید فعال سازی فعالیت های فرهنگی مساجد به صورت جدی در رأس برنامه های برنامه ریزان در مساجد قرار گیرد. با درنظر گرفتن شکل گیری شخصیت فرد در سنین کودکی، بایستی تلاش شود تا کودکان و نوجوانان در اوقات فراغت بیشترین حضور را در مساجد داشته باشند. با برگزاری مسابقات و نپرداختن به کارهای تکراری، می توان کودکان و نوجوانان را به مساجد جذب نمود. همچنین با هماهنگی هیأت امنای مساجد و مدیران مدارس نیز می توان بسیاری ازفعالیت های قرآنی، مذهبی، فرهنگی و... را در مساجد جوار مدرسه اجرا نمود.

بر این اساس بر آن شدیم تا سامانه ای را به منظور ترغیب کودکان و نوجوانان به مساجد و انجام کارهای مذهبی و فرهنگی ایجاد نماییم و بدین سان سهمی در تربیت صحیح و سالم نسل جوان این مرز و بوم ایفا نماییم. برگزاری رقابتی سالم توسط این سامانه، باعث تشویق کودکان و نوجوانان به انجام فعالیت­های فرهنگی و مذهبی می گردد.، ثبت، امتیازدهی و تشویق شرکت کنندگان وظیفه این سامانه می باشد . با ثبت فعالیت­هایی که در حوزه­های مختلف از قبیل حضور در نماز جماعت مساجد، حضور در نماز جماعت مدرسه، داشتن اخلاق مناسب در محیط خانه و یا مدرسه و ... انجام می­دهند و تخصیص امتیازات مشخص به هر کدام از این موارد، بین آنها رقابتی سالم در زمینه­ی فعالیت­های فرهنگی و مذهبی ایجاد می شود. این سامانه به متولیان امور فرهنگی کمک می­کند تا به راحتی و به­طور منظم فعالیت­های کودکان و نوجوانان را کنترل و با ایجاد رقابتی سالم و فرهنگی، مسائل فرهنگی و اعتقادی را در این افراد نهادینه کنند.

### اهداف و معیارهای موفقیت پروژه

موفقیت سیستم در گرو جذب مسئولین فرهنگی و مذهبی مساجد است تا با استفاده از این سیستم به تشویق کودکان و نوجوانان برای انجام کارهای فرهنگی و مذهبی بپردازند. این سامانه با واسط گرافیکی زیبا، آسانی کار برای همه گروه های کاربران آن، دسترسی سریع و آسان به اطلاعات می تواند به موفقیت برسد.

### تعاریف، مخفف ها و علامت های اختصاری

### منابع

# سند طراحی سیستم

## معرفی

### هدف سیستم

هدف از سامانه کلید آسمان این میباشد که بروکراسی و کاغذبازی را در مسابقه سفیران مسجد به حداقل برساند.برای اینکه هدف به صورت شفاف بیان شود به شرح مختصری در مورد مسابقه سفیران مسجد میپردازیم.مسابقه سفیران مسجد در مساجد و مدارس برگزار میگردد و این مسابقه توسط مسئول فرهنگی مساجد و مربی پرورشی مدارس و با همکاری والدین و نوجوانان برگزار میگردد.هدف از این مسابقه گرایش بیشتر نوجوانان به دین اسلام و آشنایی آنان با مفاهیم دینی میباشد.هم چنین در نظر داریم که این سامانه به گونه ای عمل کند که مسئولین فرهنگی مساجد و مربیان پرورشی به صورتی ساده و راحت و به دور از هرگونه اخلال با این سامانه در تماس باشند.

### اهداف طراحی

هدف از طراحی این سامانه یک User Interface کاربرپسند میباشد.در ضمن سامانه به گونه ای طراحی خواهد شد که کاربر با کم‌ترین سردرگمی با سامانه ارتباط برقرار کند.لازمه نیل به این هدف این میباشد که سامانه از یک راهنمای خوب بهره مند باشد.این راهنما باید به گونه ای طراحی شود که کاربر بتواند به راحتی از این راهنما بهره‌مند شود.از این نظر راهنمای کاربران به صورت اختصاصی شده طراحی میگردد.

### تعاریف، مخفف ها و علامت های اختصاری

کلید آسمان:سامانه فرهنگی و مذهبی است که مسابقه سفیران مسجد را به صورت آنلاین شبیه سازی میکند.

### منابع

1-مساجد شهر تهران(مسئولین فرهنگی مساجد)

2-مدارس شهر تهران(مربیان پرورشی)

3-مصاحبه با نوجوانان و والدین آنها

4-متصدیان برگزاری مسابقه سفیران مسجد

### مرور

در دید کلی در نظر داریم در راستای ارتقای فرهنگ عمومی و اسلامی نوجوانان به طراحی و پیاده‌سازی سامانه کلید آسمان بپردازیم.به طوریکه تیم کلید آسمان برای نیل به این هدف تمام همت و تلاش خود را به عمل می‌آورد.بدیهی است در این راه از تمامی امکانات موجود بهره خواهیم گرفت.امید است در پایان این راه این سامانه به طور کامل طراحی و پیاده سازی شود و این سامانه در اختیار مسئولین فرهنگی قرار گیرد و به نحو احسنت از آن استفاده گردد.

## معماری نرم افزار فعلی

با توجه به اینکه سامانه کلید آسمان نمونه مشابه ندارد لذا مهندسی مجدد در این زمینه دخیل نمی باشد.

## معماری نرم افزار پیشنهادی

### نمای کلی

در این پروژه از معماری سه لایه که حالت خاصی از معماری چند لایه می‌باشد، استفاده شده است. در این قسمت به شرحی از معماری 3 لایه می‌پردازیم:

این معماری به 3 لایه جداگانه تقسیم می‌شود. این لایه‌ها عبارت‌اند از:

**1.Presentation Layer**

**2.Business Logic Layer**

**3.Data Access Layer**

لایه Presentation چیزی نیست به جز بخشی از نرم‌افزار که با کاربر برنامه شما ارتباط برقرار می‌کند (واسط برنامه شماست )نمایش داده‌ها به کاربر نهایی و اجازه به آنان برای ارتباط داشتن با داده‌ها، اصلی‌ترین وظیفه این لایه است. در واقع هر آنچه را که کاربر نهایی استفاده‌کننده از سیستم مشاهده می‌کند از قبیل فرم‌ها، کنترل‌های روی فرم‌ها، تصاویر، منوهای برنامه و... در این لایه قرار می‌گیرند. کاربر سیستم فقط با این لایه در ارتباط بوده و هیچ ارتباطی با دیگر لایه‌ها ندارد و در واقع درخواست خود را از طریق لایه نمایش به لایه‌های زیرین انتقال می‌دهد. وظیفه لایه نمایش این است که اطلاعات لازم را از کاربر گرفته و در صورت لزوم با اعتبارسنجی‌هایی که باید در این لایه انجام گیرد مثل: کنترل طول فیلدها، کنترل اجباری بودن بعضی فیلدها و... را انجام می‌دهد و این اطلاعات را برای هر گونه پردازش لازم دیگری به لایه بعدی ارسال می‌نماید و در واقع هیچ اثری از منطق اصلی برنامه و اتصال به بانک اطلاعاتی در این لایه دیده نمی‌شود. در بیشتر موارد داده‌هایی که توسط کاربر وارد می‌شوند نیاز به اعتبارسنجی یا پردازش اضافی دارند. این مسئولیت لایه Business Logic است. در واقع کلیه درخواست‌هایی که در اثر تعامل کاربر با لایه نمایش ایجاد شده است به این لایه منتقل‌شده و تمام پردازش‌های لازم بر اساس منطق اصلی برنامه در این لایه انجام‌شده و نتیجه این پردازش مجدداً به لایه نمایش منتقل‌شده و برای کاربر به نمایش درمی‌آید. گاهی اوقات درخواست کاربر به گونه‌ای است که لایه منطق تجاری برای انجام آن نیاز دارد که با لایه داده یعنی لایه زیرین خود ارتباط داشته باشد در نهایت داده‌های برنامه شما نیاز به ذخیره و بازیابی از طریق یک پایگاه داده دارند این وظیفه توسط لایه دسترسی به داده انجام می‌شود. این لایه که به آن لایه بانک اطلاعاتی نیز گفته می‌شود وظیفه مدیریت اطلاعات موجود در بانک اطلاعاتی یا همان Database را بر عهده دارد و بر اساس درخواست‌هایی که از لایه بالایی خود دریافت می‌کند عملیاتی از قبیل: حذف، اضافه، اصلاح، خواندن اطلاعات و... را بر روی بانک اطلاعاتی انجام داده و نتیجه عمل را به لایه بالایی خود ارسال می‌کند. باید توجه داشت که ارتباط با بانک اطلاعاتی فقط از طریق لایه داده انجام می‌گیرد.

**به طور خلاصه، فرآیند مورد نظر ما این‌گونه کار می‌کند:**

-کاربر برای داده‌های برنامه درخواستی ارسال می‌کند.

-لایه Data Access داده‌های مورد نظر را بازیابی می‌کند و از طریق لایه Business Logic آن‌ها را به لایه نمایش می‌فرستد. بعضی مواقع لایه دسترسی به داده‌ها، این داده‌ها را مستقیماً به لایه نمایش ارسال می‌کند.

-لایه نمایش اطلاعاتی که باید نمایش داده شوند را از طریق لایه Business Logic دریافت می‌کند.

-کاربر داده‌ها را تغییر می‌دهد و عمل مناسب در مورد آن‌ها را اجرا می‌کند(مثل اضافه یا به‌روز کردن داده‌ها)

-لایه Business Logic صحت داده‌های واردشده توسط کاربر را بررسی می‌کند(داده‌ها را اعتبارسنجی می‌کند )

-اگر داده‌ها معتبر باشند آن‌ها را برای به‌روزرسانی در بانک اطلاعاتی به دست لایه دسترسی به داده می‌سپارد.

مزایا و معایب معماری سه لایه:

* برنامه‌ها به چند بخش منطقی جدا از هم تقسیم می‌شوند و اتصال میان UI (رابط کاربری)، پردازش‌ها و بانک اطلاعاتی کم می‌شود.
* تغییر در بانک اطلاعاتی یا روال‌های دسترسی به داده‌ها تأثیری در لایه نمایش یا برنامه کلاینت نخواهد گذاشت.
* برنامه کلاینت با عبارات SQL آمیخته نخواهد شد.
* نام جداول و ستون‌ها به طور موثری از برنامه کلاینت حذف می‌شوند.
* برنامه کلاینت نمی‌فهمد که داده‌ها از کجا آمده‌اند (چیزی که به آن Location Transparency) گفته می‌شود.
* تغییر یا گسترش برنامه بسیار ساده‌تر خواهد شد، بدون نیاز به تغییر یا کامپایل مجدد برنامه کلاینت.
* نکته منفی در معماری چند لایه این است که شما باید تعداد زیادی بخش‌ها و کلاس‌های از هم جدا در نرم‌افزار بسازید. برای سیستم‌های کوچک استفاده از معماری 3 لایه زمان بر و هزینه بر می‌باشد و در واقع هزینه توسعه و نگهداری سیستم بالا می‌رود.

اما به هر حال مزایای این روش بیشتر و برتر از معایب آن است.

### تجزیه به زیرسیستم ها

در این قسمت از Work Breakdown Structure استفاده میشود.در WBS سامانه کلید آسمان 3 قسمت اصلی وجود دارد:1-Deliverables 2-System 3-Work Package

1. سامانه کلید آسمان(%100)
   1. مدیریت پروژه(%10)
      1. برنامه‌ریزی
      2. مدیریت هزینه و زمان
      3. مدیریت Scope (محدوده کاری)
      4. مدیریت Task ها
      5. مدیریت ارتباطات(ارتباط با کارفرما و مشاور کارفرما)
      6. مدیریت نیروی انسانی
      7. مدیریت ریسکها
      8. مدیریت بهره وری
      9. مدیریت کیفیت
   2. مهندسی سیستم(%15)
      1. برنامه ریزی فنی
      2. مدیریت فنی
      3. تعریف نیازمندی های کار فنی
      4. تعریف نیازمندی های سیستم
      5. معماری سیستم و طراحی سطح بالا
   3. نرم افزار(%40)
      1. طراحی نرم افزار
         1. مشخص کردن نیازهای نرم افزار
         2. تعریف فازهای کار و مشخص کردن بسته های کاری
         3. مشخص نمودن نمونه اولیه نرم افزار
         4. مشخص نمودن جزئی طراحی نرم افزار
      2. توسعه و ساخت نرم افزار
         1. کدنویسی نرم افزار
         2. خطایابی کد نرم افزار
      3. تست فاز
         1. برنامه ریزی تست
         2. آماده سازی فاز برای تست
         3. مشخص کردن نوع تست
         4. ثبت نتایج تست
   4. سخت افزار(5%)
      1. تعریف سخت افزارهای موردنیاز
      2. انتخاب سخت افزارهای موردنیاز
      3. تهیه سخت افزارهای موردنیاز
      4. تست سخت افزارهای تهیه شده
   5. مدیریت Deliverables(بسته های تحویل)(%5)
      1. پیگیری بسته های تحویل(Tracking)
      2. بسته بندی بسته های تحویل و تحویل به کارفرما
   6. تست سامانه(%15)
      1. تست زیرسیستم ها و ماژول ها
      2. تست ملحقات سیستم
      3. تست تایید کارفرما
      4. بسته بندی و معیارهای موفقیت تست
   7. پشتیبانی سامانه(%5)
      1. مدیریت پیکربندی سامانه
      2. تضمین کیفیت سامانه
      3. تحویل نرم افزارهای توسعه
      4. آموزش تیم فنی کارفرما
   8. نصب سامانه(%5)
      1. برنامه ریزی نصب
      2. راهنمای کاربر
      3. مدیریت و هماهنگی برای نصب سامانه
      4. نظارت بر نصب سامانه
      5. تست نصب و تایید نهایی کارفرما

### نگاشت نرم افزاری / سخت افزاری

### مدیریت پایدار داده ها

برای ذخیره داده‌های پایدار از پایگاه داده MySQL استفاده میشود.از فایل‌ها پشتیبان گرفته میشود ولی نیاز به وجود کپی از فایل‌های پایگاه داده در استفاده از سامانه نمیباشد.پشتیبان به دلیل حفاظت از اطلاعات در مقابل خطرات فیزیکی و امنیتی گرفته میشود.در ضمن نیاز به Shard میباشد ولی این کار توسط DBMS انجام میشود و این فایلهای خرد بعد از انجام شدن Query پاک میگردد.

### امنیت و سطح دسترسی

در سامانه کلید آسمان برای Authentication و Authorization در فازهای ابتدایی از مکانیزم Access Control Filter استفاده میشود.در فاز انتهایی برای کنترل دسترسی افراد از مکانیزم RBAC یا Rule-Based Access Control استفاده خواهد شد.دو مکانیزم استفاده شده در پروژه در فریم ورک Yii پیاده‌سازی شده است.

### کنترل جامع نرم افزار

ی

### شرایط حدی

ی

## فهرست سرویس های زیرسیستم ها

ی