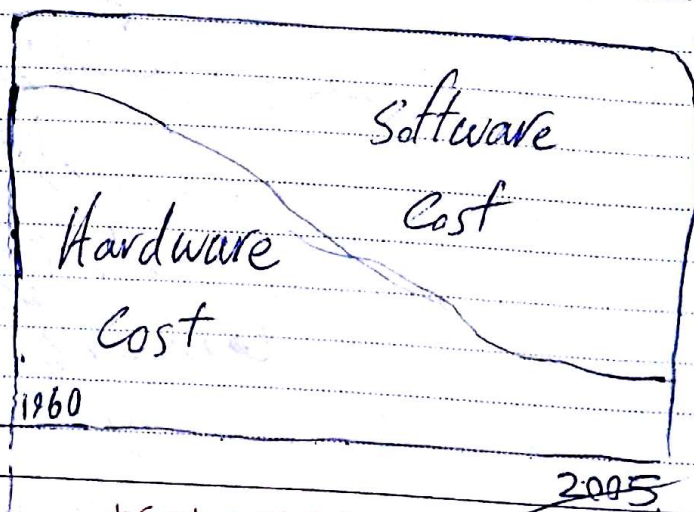
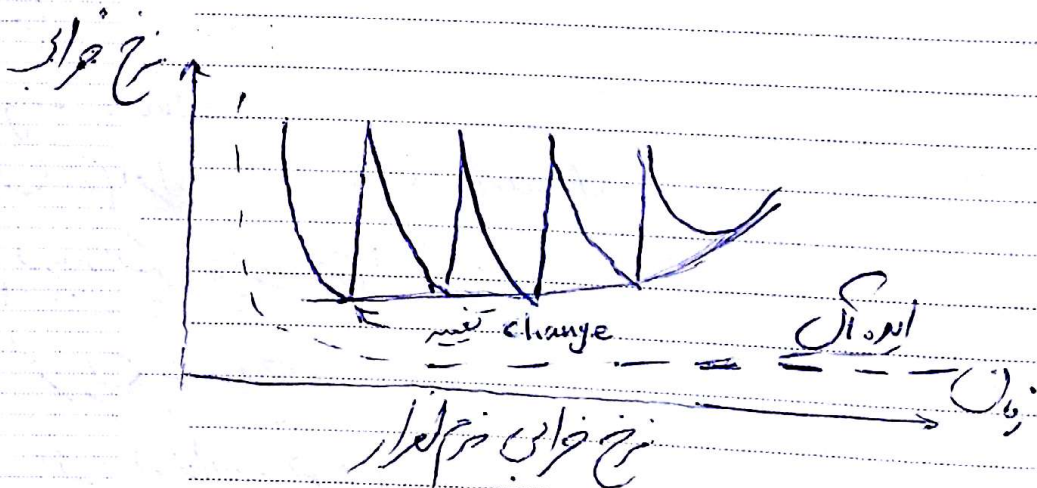
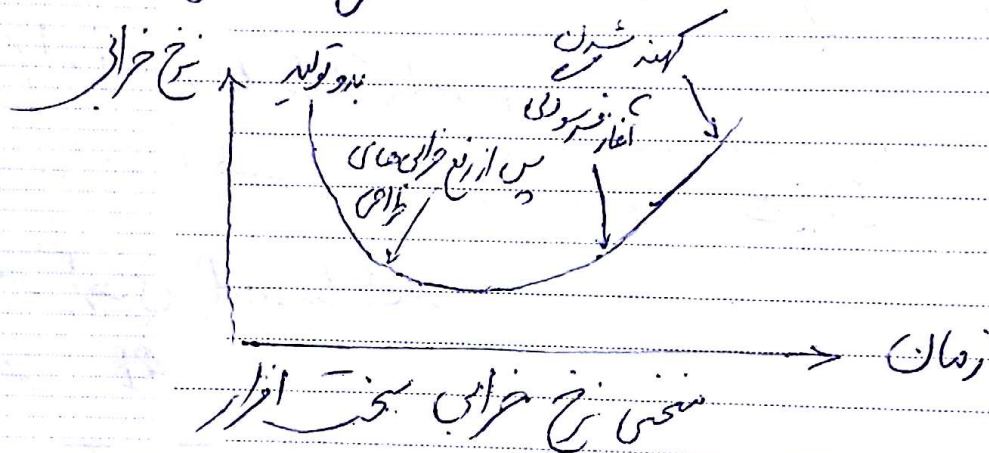


- References:
- 1) System Analysis & Design Methods, Whitten, Bentley
 - 2) Software Engineering, R. Pressman, B. Maxim
 - 3) Applying UML & Patterns, C. Larman
 - 4) Software Engineering, I. Sommerville



هفته ۲

۱۳۹۲/۱/۶

شنبه	یکشنبه	دوشنبه	سه‌شنبه	چهارشنبه	پنجشنبه	جمعه
۲	۱					
۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳
۱۶	۱۵	۱۴	۱۳	۱۲	۱۱	۱۰
۲۳	۲۲	۲۱	۲۰	۱۹	۱۸	۱۷
۲۹	۲۸	۲۷	۲۶	۲۵	۲۴	

سماع وعظ کجا نغمه رباب کجا

2005

چاه نسبت است به رندی صلاح و تقوا را

- ۱- نرم افزارهای سیستمی
مجموعه ای از نرم افزارها برای سرویس دادن به بقیه نرم افزارها استفاده می شوند
- ۲- Real Time
نرم افزارهای تجاری
- ۳- Business
نرم افزارهای مهندسی و علمی Engineering & Scientific
- ۴- Embedded
نرم افزارهای تعبیه شده
- ۵- Integrated Development Environment
IDE office
نرم افزارهای کامپیوتر شخصی
- ۶- Web based
نرم افزارهای وب
- ۷- حوزه AI

جله نرم

Software engineering

1960 بحران نرم افزار Software Crisis

عوامل مهم در پیدایش بحران نرم افزار:

- ۱- هزینه افزون به بودجه
- ۲- تأخیر زمانی در تولید و تحویل نرم افزار
- ۳- عدم تطابق نرم افزار ارائه شده با مشخصات تعیین شده
- ۴- کیفیت پایین نرم افزار
- ۵- ناپایداری و هزینه زیاد نرم افزار
- ۶- افزایش پیچیدگی کارها

۱۳۹۲/۱/۷

شنبه یکشنبه دوشنبه سه شنبه چهارشنبه پنجشنبه جمعه

۲	۱					
۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳
۱۶	۱۵	۱۴	۱۳	۱۲	۱۱	۱۰

زیاد

۷- مکتوب نیروی انسانی متخصص

۸- افزایش قدرت روزافزون سخت افزار

۹- انتقال اطلاعات از سیستم‌های قدیمی (Legacy Systems) به سیستم جدید

تعریف مهندسی نرم افزار:

۱- مهندسی نرم افزار عبارت است از کاربرد عملی علم کامپیوتر، علم مدیریت و سایر علوم وابسته

برای تحلیل، طراحی، ساخت، نگهداری و مستندسازی نرم افزار

۲- مهندسی نرم افزار عبارت است از کاربرد مهندسی برای بهینه سازی روند تولید و نگهداری سیستم‌های

نرم افزار با هدف کاهش هزینه و افزایش قابلیت اطمینان (Reliability)

۳- مهندسی نرم افزار نظری است که هدف آن تولید نرم افزاری با کیفیت در زمان تعیین شده و با بودجه

تعیین شده که نیازهای کاربران را برآورده می سازد

۹

جمعه

۴- استفاده از روش های سیستماتیک با قاعده و نظم و قابل اندازه گیری برای تولید به کارگیری

و نگهداری نرم افزار

۵- تعریف و استفاده از قواعد و اصول صحیح مهندسی برای دستیابی به نرم افزار به صورت

اقتصادی که دارای قابلیت اطمینان بوده و با کارایی و کیفیت بالا روی ماشین های واقعی

کار کند

۱۳۹۲/۱/۹ هفته ۲

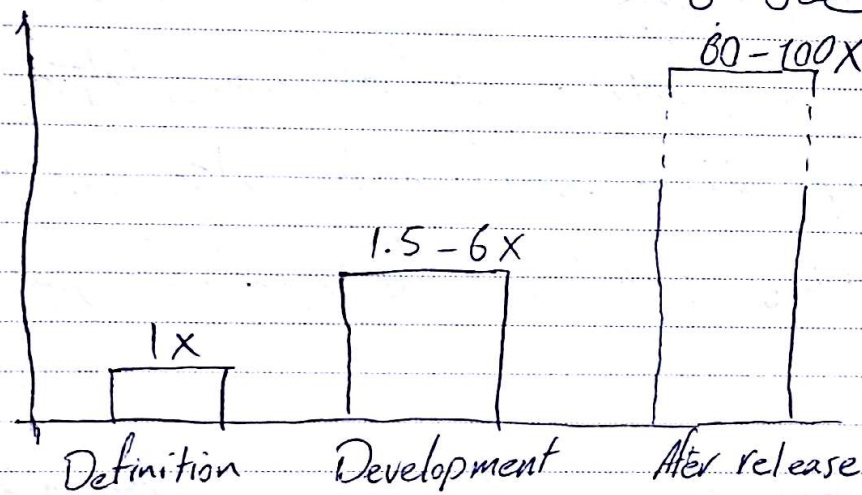
شنبه یکشنبه دوشنبه سهشنبه چهارشنبه پنجشنبه جمعه

۲	۱					
۹	۸	۷	۶	۵	۴	۳
۱۶	۱۵	۱۴	۱۳	۱۲	۱۱	۱۰

همه این لایه ها را می توانیم که مهندسی نرم افزار است و نمی توانیم که

علل استفاده از هزینه نرم افزار :

- توسعه نرم افزار مناسب با نیازمندی ها
- کاهش هزینه توسعه
- کاهش زمان توسعه
- دستیابی به کیفیت مورد انتظار
- ملأار موقعیت های قبلی
- درس گرفتن از شکست های قبلی



Software Myths

مدیران
مشتبهان
تخصصین

هزینه تغییر در زمان های مختلف

Software Development Life Cycle (SDLC) توضیحات توسعه نرم افزار

- 1- System Investigation / تحقیق / شناسایی
- 2- Analysis / تحلیل
- 3- Design / طراحی
- 4- Implementation / Construction / پیاده سازی / ساخت

۱۳۹۲/۱/۱۰ هفته ۲

شنبه	یکشنبه	دوشنبه	سه شنبه	چهارشنبه	پنجشنبه	جمعه
۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹
۱۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵	۱۶
۱۷	۱۸	۱۹	۲۰	۲۱	۲۲	۲۳