گزارش کار مهندسی مجدد سیستم حروف چینی فارسی کار مهندسی نرمافزار ۲

مرتضا انصارىنيا

۲۷ تیر ۱۳۸۵

سیستم حروف چنینی فارست^{حک} با توجه به تشکیل شدن از قسمتهای مختلف و همچنین با توجه به عدم کارایی مورد انتظار، نیاز به مهندسی مجدد ۱ دادیم:

- آنالیز قسمتهای مختلف سیستم و انتخاب قسمتهایی که نیاز به بازنگری داشت.
 - طراحی و سازماندهی مجدد اسناد و راهنماها.
- تشخیص، تغییر و طراحی دوبارهی کدها و دادههای موجود مانند فایلهای ورودی و خروجی.
 - سازماندهی سیستم جدید برای پشتیبانی از امکانات پیش بینی شده یا نامشخص جدید.

روش مهندسی مجدد به کار رفته هم به صورت تکاملی ۲ است. در این روش سیستم را از نظر کارکرد تقسیم می کنیم و بدون توجه به این که این کارکرد کجای سیستم قرار دارد، بررسی می کنیم. البته بدی این روش هم امکان بروز اشکال در interface دو قسمت مختلف است.

۱ آنالیز سیستم موجود برای مهندسی مجدد

در این مرحله، سیستم فارست^ک را از دیدگاه نیاز به مهندسی مجدد بررسی کردیم. سیستم به دو قسمت زیر تقسیم شد:

- Stable : این قسمت به درستی کار می کند، بهینه است و با توجه به امکانات موجود نیازمند مهندسی مجدد نیست. از جمله ی ابزارها در این گروه هسته ی اصلی، فونتها، راهنمای آموزشی و ابزار makeIndex آن است.
- نیازمند بررسی : این قسمت کم یا زیاد نیازمند بررسی و تغییر در ساختار است. ابزارهایی مانند ادیتور، ftx2tex، راهنمای نصب و سیستم نصب در این گروه قرار دارند. این ابزار با توجه به توانایی تیم و metricهایی که به وسیلهی C++ Source Publisher از روی کد منبع ^۶ موجود به دست آمده، انتخاب شدهاند.

¹Re-engineering

²Evolutionary Re-engineering Approach

ا برنامهای که به صورت خودکار برای متن فهرست الفبایی تولید میکند.

این برنامه فرمت ftx به فرمت tex که قابل تبدیل به فرمتهای رایج دیگر است، تبدیل میکند. این برنامه در سیستم فارستیک حیاتی است.

Scitools شرکت هاخت ش

 $^{^6 {}m Source}$ Code

۲ طراحی دوباره ی اسناد و راهنماها

در این مرحله سندهای موجود فارست کبررسی شدند. اسناد و راهنماهای قابل استفاده و مناسب انتخاب و اسناد جدید هم به روش Document When Touched تولید می شوند.

نکتهی مهم در تولید اسناد برای سیستمهای کُدباز ۷، وجود دو نوع اسناد جهت کاربران نهایی و همچنین Developerها است. برای نوع دوم از ابزار Javadoc که برای همین منظور طراحی شده است، استفاده نمودیم. در هر Calss و Function تولید شده باید اطلاعات کافی برای کسانی که در آینده به این کد مراجعه میکنند، قرار داد.

۳ مهندسی معکوس سیستم فعلی

مهمترین قسمت مهندسی مجدد، قسمت مهندسی معکوس کدها و دادههای موجود است. این مرحله نیازمند بررسی نرمافزار موجود در سطوح مختلف بود.

تشخصیص عملیات $^{\Lambda}$ در سطحهای Statement ، Program ، System ، System انجام شد. این کار به کمک نرمافزار $^{\Lambda}$ در سطحهای موجود به زبان $^{\Lambda}$ در به صورت دستی برای سایر کدها انجام شد $^{\Lambda}$.

مهندسی معکوس را برای ادیتور که تنها قسمت موجود دارای UI بود، انجام دادیم. روش مورد استفاده نیز روش Merlo و طرح پرسشهای آن است.

یاد آور می شویم که این مرحله تنها برای ابزارهای ادیتور، ftx2tex و سیستم نصب انجام شد.

۴ تولید و نوسازی کد و دیتا

در این مرحله اطلاعات abstract تولید شده در مرحله ی قبلی به کار میرود و مشکلات آنها در این مرحله رفع می شود و از الگوریتمها و abstract تعییرهای مهمی که در این مرحله تا به حال اعمال شده است، عبارتند از:

- حذف ابزار ftx2tex و ترکیب آن با ادیتور. با توجه به کاربرد کم این ابزار به صورت تنها و دستی تصمیم گرفته شد تا تنها در جاهایی اجرا شود که استفاده می شود. بهترین مکان نیز هنگام تولید خروجی مخصوص چاپ در ادیتور است.
- تغییر سیستم نصب. نصب نرمافزار باید برای کاربران ابتدایی به راحتی انجام شود، مرحلههای دست و پاگیر فعلی حذف شود و نصب برنامه به صورت یک مرحلهای انجام شود.

در ضمن تغییرهایی هم در ساختار فایل ftx با توجه به امکانات جدید سیستم باید اعمال شود.

۵ طراحی سیستم جدید براساس نیازهای پیشبینی شده و پیشبینینشده ی آینده

سیستم باید طوری طراحی و ساخته می شود تا در برابر تغییرات و نیازهایی که در آینده به آنها برمی خوریم، به راحتی قابل تغییر باشد. از مهم ترین اهداف این مرحله، طراحی سیستم Plugin است. در صورت بروز نیاز جدید، از این سیستم برای گسترش ادیتور استفاده می شود.

⁷Open Source

⁸Process

ساخت شرکت Scitools

۱۰ گزارشها و اسناد تولیدی به پیوست ارائه شده است.

¹¹Merlo, E., et al., "Reverse Engineering of User Interfaces", Proc., Working Conference on Reverse Engineering, 1993, p.171