

دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی

دانشکده مهندسی کامپیوتر

## گزارش گروهی در تکامل نرم افزار

نویسندگان:

محمد شمس الدینی	محمد اکبرپورجنت	محمدسینا الهکرم
علیرضا پرستار	ارسلان واثق	رضا لشنی زند
معراج سوسن	رضا قنبرزاده	مهدوی اصل
محمد شیبانی	فاطمه عاصی آتشکاهی	بهنام کاظمی
		نیما گمرکیان

استاد راهنما: دکتر محمدهادی علائیان

## چکیده

تحولات مهندسی نرم افزار از روش های ابتدایی بدون ساختار به مدل های خطی مانند آبشاری و سپس به رویکردهای تکرارشونده و چابک، نشان دهنده تلاش برای مدیریت پیچیدگی و افزایش کیفیت سیستم ها بوده است. با این حال، چالش هایی مانند ارتباطات ناکارآمد، مستندسازی ضعیف، انباشت بدهی فنی و ناسازگاری با فناوری های نوین، همچنان تهدیدی برای پایداری نرم افزارها محسوب می شوند.

DevOps به عنوان فرهنگی نوین و مجموعه ای از ابزارها، با هدف یکپارچه سازی تیم های توسعه و عملیات، افزایش سرعت تحویل و ارتقای کیفیت معرفی شد. خودکارسازی فرآیندهای CI/CD و استفاده از ابزارهایی مانند Docker، Kubernetes و Jenkins، امکان تحویل سریع، کاهش خطا و افزایش پایداری استقرار را فراهم می کند. با این حال، چالش هایی مانند پیچیدگی زیرساخت و مقاومت فرهنگی نیازمند آموزش، مستندسازی و فرهنگ سازی هستند.

بازطراحی نرم افزار برای سیستم های قدیمی ضروری است و دلایل آن شامل ضعف معماری، فناوری های منسوخ، تغییر نیازمندی ها و انباشت بدهی فنی است. تکنیک های بازآرایی، مهندسی معکوس و مهاجرت افزایشی (Incremental Migration) ضمن افزایش قابلیت نگهداری، هزینه اصلاح بدهی فنی را کاهش می دهند و ریسک تغییرات را مدیریت می کنند. مطالعات موردی مانند بازطراحی اپلیکیشن PayPal و نئوبانک فوربیکس، نشان دهنده تاثیر مستقیم بازطراحی بر تجربه کاربری، یکپارچگی خدمات و مزیت رقابتی هستند.

در نهایت، ترکیب رویکردهای DevOps و بازطراحی، پایداری و تکامل نرم افزارها را تضمین می کند. توصیه می شود تیم های مهندسی بر فرهنگ همکاری، مدیریت فعال بدهی فنی، مستندسازی همگام با توسعه، خودکارسازی CI/CD و آموزش مستمر تمرکز کنند. همچنین، مسیرهای تحقیقاتی آینده شامل امنیت یکپارچه در DevOps، (DevSecOps) کاربرد هوش مصنوعی در مهندسی معکوس، مدیریت پیچیدگی ابزارها، آموزش مهارت های نرم و توسعه الگوهای پیشرفته مهاجرت و بازطراحی خواهد بود.

# فهرست مطالب

۱	چکیده
۱۲	۱ فرایندهای مهندسی نرم افزار و چرخه های تکامل تا پیدایش
۱۲	۱.۱ مقدمه ای بر مهندسی نرم افزار
۱۲	۲.۱ تاریخچه ی فرایندهای توسعه نرم افزار
۱۲	۱.۲.۱ مدل کد و فیکس (Code-and-Fix)
۱۳	۲.۲.۱ مدل آبشاری (Waterfall)
۱۴	۳.۲.۱ مدل افزایشی و تکاملی (Incremental & Evolutionary)
۱۵	۴.۲.۱ مدل مارپیچی (Spiral Model)
۱۶	۵.۲.۱ مدل چابک (Agile) و ظهور DevOps
۱۷	۳.۱ نقش بازخورد و تکامل در مهندسی نرم افزار
۱۷	۴.۱ مفهوم چرخه عمر نرم افزار (SDLC)
۱۹	۵.۱ مقایسه مدل های توسعه
۱۹	۱.۵.۱ Waterfall SDLC Model
۲۰	۲.۵.۱ Incremental SDLC Model
۲۱	۳.۵.۱ Spiral SDLC Model
۲۱	۴.۵.۱ Agile SDLC Model
۲۲	۵.۵.۱ معیارهای انتخاب مدل مناسب

۶.۱	مطالعه‌ی موردی	۲۳
۱.۶.۱	Microsoft	۲۳
۲.۶.۱	Google	۲۳
۷.۱	جمع‌بندی فصل	۲۴
۲	مشکلات مطرح در چرخه‌های توسعه و تکامل نرم‌افزار	۲۵
۱.۲	مقدمه	۲۵
۲.۲	مشکلات سازمانی	۲۶
۱.۲.۲	ارتباط ناکارآمد بین تیم‌ها	۲۶
۲.۲.۲	مستندسازی ضعیف	۲۷
۳.۲.۲	تغییر نیازمندی‌ها و عدم مدیریت تغییر	۲۷
۳.۲	مشکلات فنی	۲۸
۱.۳.۲	بدهی فنی (Technical Debt)	۲۸
۲.۳.۲	ناسازگاری با فناوری‌های جدید	۲۸
۳.۳.۲	خطاهای طراحی و ماژول‌های ناسازگار	۲۹
۴.۲	مشکلات در نگهداری و تکامل سیستم‌های قدیمی (Legacy Systems)	۲۹
۱.۴.۲	مشکلات نگهداری و تکامل سیستم‌های قدیمی (Legacy Systems)	۳۰
۲.۴.۲	هزینه‌های نگهداری و تکامل	۳۱
۵.۲	روش‌های کاهش مشکلات در تکامل نرم‌افزار	۳۲
۱.۵.۲	مدیریت تغییرات (Change Management)	۳۲
۲.۵.۲	بازسازی کد (Refactoring) و بازطراحی جزئی	۳۳
۳.۵.۲	ادغام مداوم (Continuous Integration) - CI	۳۴
۶.۲	مطالعه‌ی موردی از شکست پروژه‌ها	۳۵
۱.۶.۲	شکست سیستم Computer Service Ambulance (London LASCAD	
۳۵	Dispatch) Aided	

۳۶	شکست پروژه‌ی File Case Virtual (VCF) در سازمان FBI
۳۷	جمع‌بندی فصل ۷.۲
۳۹	<b>۳ DevOps و نقش آن در فرایند تکامل نرم‌افزار</b>
۳۹	۱.۳ مقدمه و تعریف DevOps
۳۹	۲.۳ فلسفه DevOps و ارتباط آن با Agile
۴۰	۳.۳ چرخه عمر DevOps
۴۲	۴.۳ ابزارهای کلیدی DevOps
۴۲	۱.۴.۳ Jenkins
۴۲	۲.۴.۳ Docker
۴۳	۳.۴.۳ Kubernetes
۴۳	۴.۴.۳ Ansible
۴۳	۵.۴.۳ Puppet
۴۳	۶.۴.۳ Terraform
۴۴	۷.۴.۳ Actions GitHub
۴۴	۸.۴.۳ Grafana و Prometheus
۴۴	۹.۴.۳ Stack ELK
۴۵	۵.۳ فرهنگ و سازمان‌دهی در DevOps
۴۵	۱.۵.۳ همکاری میان تیم توسعه و عملیات
۴۵	۲.۵.۳ مؤلفه‌های اصلی فرهنگ DevOps
۴۷	۶.۳ مزایای DevOps در تکامل نرم‌افزار
۴۸	۷.۳ مطالعه‌ی موردی
۵۰	۸.۳ چالش‌های استقرار DevOps
۵۱	۹.۳ جمع‌بندی فصل
۵۳	<b>۴ چرایی نیاز به بازطراحی در پیاده‌سازی نرم‌افزار</b>

۵۳	.....	۱.۴	مقدمه
۵۴	.....	۲.۴	تعریف بازطراحی (Redesign) / (Reengineering)
۵۴	.....	۱.۲.۴	بازمهندسی در برابر مهندسی رو به جلو
۵۴	.....	۲.۲.۴	مهندسی معکوس (بازیابی طراحی)
۵۴	.....	۳.۴	دلایل اصلی نیاز به بازطراحی
۵۴	.....	۱.۳.۴	تغییر نیازمندی‌ها
۵۵	.....	۲.۳.۴	فناوری‌های جدید
۵۵	.....	۳.۳.۴	ضعف معماری اولیه
۵۵	.....	۴.۳.۴	انباشت بدهی فنی
۵۵	.....	۴.۴	مراحل بازطراحی نرم‌افزار
۵۶	.....	۱.۴.۴	تحلیل سیستم فعلی
۵۶	.....	۲.۴.۴	شناسایی نقاط ضعف
۵۶	.....	۳.۴.۴	طراحی مجدد معماری و پیاده‌سازی
۵۶	.....	۴.۴.۴	استراتژی‌های مهاجرت
۵۷	.....	۵.۴	ابزارها و تکنیک‌های بازطراحی
۵۷	.....	۱.۵.۴	بازآرایی (Refactoring)
۵۷	.....	۲.۵.۴	مهندسی معکوس (Reverse Engineering)
۵۷	.....	۳.۵.۴	مهاجرت (Migration)
۵۸	.....	۶.۴	معیارهای تصمیم‌گیری برای بازطراحی
۵۸	.....	۱.۶.۴	هزینه (Cost)
۵۸	.....	۲.۶.۴	زمان (Time)
۵۸	.....	۳.۶.۴	ریسک (Risk)
۵۹	.....	۴.۶.۴	اثر بر کیفیت (Effect) on Quality
۵۹	.....	۷.۴	مطالعه موردی

۵۹	۱.۷.۴	بازطراحی اپلیکیشن PayPal
۶۰	۲.۷.۴	بازطراحی بانکداری برای کسب‌وکارهای کوچک (فوربیکس)
۶۰	۸.۴	نتیجه‌گیری نهایی و توصیه‌ها برای تیم‌های توسعه
۶۱	۱.۸.۴	ارزیابی واقع‌بینانه و مبتنی بر داده
۶۱	۲.۸.۴	اولویت‌بندی و رویکرد تدریجی
۶۱	۳.۸.۴	سرمایه‌گذاری بر روی اتوماسیون
۶۱	۴.۸.۴	مستندسازی همگام با توسعه
۶۲	۵.۸.۴	در نظر گرفتن پیامدهای فرهنگی
۶۳	۵	چرایی نیاز به مهندسی معکوس در تکامل نرم‌افزار
۶۳	۱.۵	مقدمه و تعریف مهندسی معکوس
۶۳	۱.۱.۵	تمایز آن با Reengineering و Refactoring
۶۴	۲.۵	دلایل نیاز به مهندسی معکوس
۶۴	۱.۲.۵	فقدان مستندات یا مستندات ناقص
۶۴	۲.۲.۵	تحلیل سیستم‌های قدیمی (Legacy Systems)
۶۵	۳.۲.۵	درک ساختار و منطق سیستم‌های موجود
۶۵	۴.۲.۵	تسهیل مهاجرت به فناوری‌های جدید
۶۵	۳.۵	چالش‌ها و محدودیت‌ها
۶۷	۴.۵	مطالعه موردی (Case Study)
۷۰	۶	فایل‌های PE
۷۰	۱.۶	ساختار کلی فایل PE
۷۱	۱.۱.۶	DOS Header
۷۱	۲.۱.۶	DOS Stub
۷۱	۳.۱.۶	NT Headers
۷۴	۴.۱.۶	Section Headers

۷۴	Sections	۵.۱.۶
۷۴	هربخش فایل PE چه اطلاعاتی دارد	۲.۶
۷۴	DOS هدر	۱.۲.۶
۷۵	PE هدر	۲.۲.۶
۷۷	جدول بخش‌ها (Section Table)	۳.۲.۶
۷۹	بخش‌های text، data و rdata	۴.۲.۶
۸۱	هر بخش از فایل PE چه مزایایی دارد و چه اطلاعاتی را در خود ذخیره می‌کند؟	۳.۶
۸۲	۱-۶-۳-بخش Header (هدر فایل PE)	۱.۳.۶
۸۲	۲-۶-۳-بخش text	۲.۳.۶
۸۳	۳-۶-۳-بخش data	۳.۳.۶
۸۳	۴-۶-۳-بخش bss	۴.۳.۶
۸۴	۵-۶-۳-بخش rdata	۵.۳.۶
۸۴	۶-۶-۳-بخش idata	۶.۳.۶
۸۵	۷-۶-۳-بخش edata	۷.۳.۶
۸۵	۸-۶-۳-بخش rsrc	۸.۳.۶
۸۶	۹-۶-۳-بخش reloc	۹.۳.۶
۸۶	۱۰-۶-۳-جمع‌بندی	۱۰.۳.۶
۸۶	«فرق بین address Virtual و «raw-address»	۴.۶
۸۶	Address Virtual (آدرس مجازی)	۵.۶
۸۷	مثال کد Address Virtual	۱.۵.۶
۸۷	Address Raw (آدرس خام یا واقعی)	۶.۶
۸۸	مثال Address Raw	۱.۶.۶
۸۸	تعریف RVA	۷.۶
۸۹	بخش‌های مرتبط در فایل PE	۸.۶



۸۹	نمونه محاسبات کامل RVA	۹.۶
۸۹	محاسبه Address Virtual (VA)	۱.۹.۶
۹۰	محاسبه Offset File (FO)	۲.۹.۶
۹۰	نمودار تصویری PE	۱۰.۶
۹۰	اهمیت	۱۱.۶
۹۱	دیگرام نگاشت فایل‌ها در حافظه و دیسک	۱۲.۶
۹۱	Disk on File (فایل روی دیسک)	۱.۱۲.۶
۹۱	Memory / RAM (حافظه اصلی)	۲.۱۲.۶
۹۱	Cache Page / Cache System File	۳.۱۲.۶
۹۱	Access CPU	۴.۱۲.۶
۹۱	نکات مهم	۵.۱۲.۶
۹۲	دیگرام نگاشت فایل به حافظه	۶.۱۲.۶
۹۲	تفاوت آدرس (Address) و آفست (Offset)	۱۳.۶
۹۲	تعریف آدرس (Address)	۱.۱۳.۶
۹۲	تعریف آفست (Offset)	۲.۱۳.۶
۹۳	کاربرد در تحلیل باینری و مهندسی معکوس	۳.۱۳.۶
۹۴	مثال‌های عددی	۴.۱۳.۶
۹۵	نکات کاربردی در مهندسی معکوس	۵.۱۳.۶
۹۸	دیبگ (Debugging) و اشکال‌زداها (Debuggers)	۷
۹۸	مقدمه و تعریف اشکال‌زداها	۱.۷
۹۸	تعریف اشکال‌زدا و نقش آن در توسعه و تحلیل نرم‌افزار	۱.۱.۷
۹۹	کنترل اجرای برنامه (Execution Control)	۲.۱.۷
۹۹	مشاهده و تحلیل وضعیت برنامه (State Inspection)	۳.۱.۷
۹۹	تغییر وضعیت برنامه در حین اجرا (Runtime Modification)	۴.۱.۷

۵.۱.۷	تاریخچه مختصر از ابزارهای دیباگ از دهه ۱۹۸۰ تا امروز	۱۰۰
۶.۱.۷	اهمیت دیباگ در چرخه توسعه، نگهداری و مهندسی معکوس	۱۰۱
۲.۷	انواع دیباگرها	۱۰۲
۱.۲.۷	انواع دیباگرها از نظر سطح کارکرد	۱۰۲
۲.۲.۷	دسته‌بندی دیباگرها از نظر رویکرد	۱۰۴
۳.۲.۷	جداول مقایسه‌ای انواع دیباگرها	۱۰۸
۳.۷	مشکلات و محدودیت‌های ابزارهای دیباگ	۱۱۱
۱.۳.۷	محدودیت‌های فنی:	۱۱۱
۲.۳.۷	تکنیک‌های ضددیباگ (Anti-Debugging) و مشکلات امنیتی:	۱۱۲
۳.۳.۷	محدودیت‌های قانونی یا اخلاقی در استفاده از ابزارهای خاص:	۱۱۳
۴.۷	روش‌های رفع این مشکلات و این‌که آیا کامل برطرف می‌شوند	۱۱۳
۶.۷	روش‌های رفع این مشکلات و این‌که آیا کامل برطرف می‌شوند	۱۱۳
۱.۴.۷	رویکردهای اصلی برای رفع و کاهش آسیب‌پذیری‌ها	۱۱۴
۲.۴.۷	آیا می‌توان آسیب‌پذیری‌ها را کامل به‌طور حذف کرد؟	۱۱۶
۳.۴.۷	جمع‌بندی و نتیجه عملی	۱۱۷
۵.۷	نمونه هک (مطالعه موردی - شرح فنی و نحوه کشف)	۱۱۷
۷.۷	نمونه هک (مطالعه موردی - شرح فنی و نحوه کشف)	۱۱۷
۱.۵.۷	سناریو و پیش‌نیازها	۱۱۷
۲.۵.۷	شرح مرحله به مرحله حمله	۱۱۷
۳.۵.۷	چگونگی آشکارسازی توسط ابزارها	۱۱۸
۴.۵.۷	نمونه لاگ تحلیلی (توضیحی)	۱۱۹
۵.۵.۷	تجزیه و تحلیل فورنزیک و راهبرد پاسخ	۱۱۹
۶.۵.۷	درس‌های آموخته شده	۱۲۰
۶.۷	نتیجه‌گیری و جمع‌بندی	۱۲۰

۱۲۰	۷.۷ ضمیمه: مثال‌هایی از قواعد Snippet / Semgrep
۱۲۱	۸ نتیجه‌گیری و پیشنهادات آینده
۱۲۱	۱.۸ مرور کلی یافته‌ها
۱۲۲	۲.۸ تأثیر DevOps و بازطراحی بر پایداری نرم‌افزار
۱۲۳	۳.۸ توصیه‌ها برای تیم‌های مهندسی نرم‌افزار
۱۲۴	۴.۸ مسیرهای تحقیقاتی و آموزشی آینده

## فهرست تصاویر

۱۳	مدل کد و فیکس (Code-and-Fix)	۱.۱
۱۴	مدل آبشاری (Waterfall)	۲.۱
۱۵	مدل افزایشی و تکاملی (Incremental & Evolutionary)	۳.۱
۱۶	مدل مارپیچی (Spiral Model)	۴.۱
۱۷	مدل چابک (Agile) و ظهور DevOps	۵.۱
۱۹	چرخه عمر نرم افزار (SDLC)	۶.۱
۴۰	tools and life-cycle DevOps	۱.۳
۴۶	نمایی از مؤلفه‌های فرهنگ و ذهنیت DevOps بر اساس [۳].	۲.۳
۹۶	شمای کلی یک فایل اجرایی قابل حمل (۳۲ بیتی)	۱.۶
۹۷	نمونه کد باینری یک فایل PE	۲.۶

## فصل ۱

# فرایندهای مهندسی نرم افزار و چرخه های تکامل تا پیدایش

### ۱.۱ مقدمه ای بر مهندسی نرم افزار

مهندسی نرم افزار شاخه ای از مهندسی است که به مطالعه، طراحی، توسعه، آزمون و نگهداری سیستم های نرم افزاری می پردازد. هدف اصلی آن، ایجاد نرم افزارهایی با کیفیت بالا، قابل اعتماد، کارایی مناسب، مقرون به صرفه و نگهداری آسان است. برخلاف برنامه نویسی صرف، مهندسی نرم افزار بر اصول علمی، متدولوژی های ساختاریافته، و ابزارهای مهندسی برای مدیریت پیچیدگی پروژه های نرم افزاری بزرگ تمرکز دارد. با رشد سریع فناوری اطلاعات و افزایش نیاز به سیستم های نرم افزاری در حوزه های مختلف مانند بانکداری، آموزش، بهداشت و صنعت، مهندسی نرم افزار به یکی از حیاتی ترین رشته های فناوری تبدیل شده است. این علم تلاش می کند تا توسعه نرم افزار را از یک فعالیت هنری یا تجربی به یک فرآیند نظام مند و قابل تکرار تبدیل کند.[۱]

### ۲.۱ تاریخچه ی فرایندهای توسعه نرم افزار

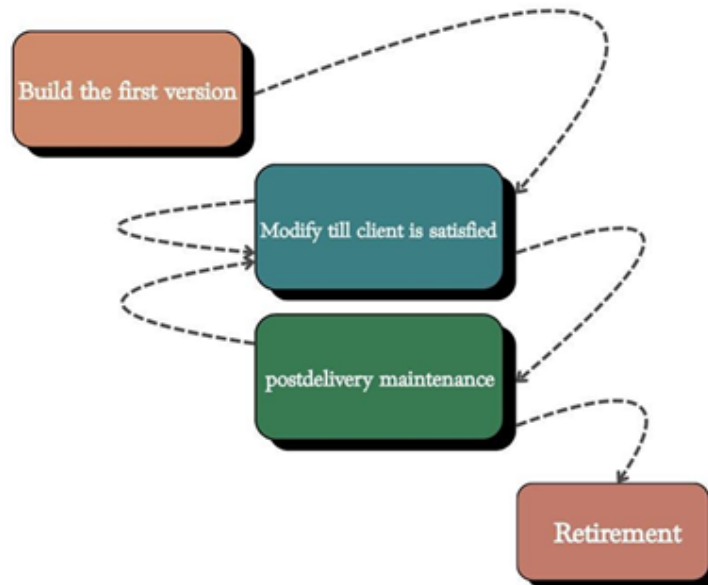
#### ۱.۲.۱ مدل کد و فیکس (Code-and-Fix)

در دهه های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰، توسعه نرم افزار عمدتاً به صورت "کد و فیکس" انجام می شد. در این روش، تیم توسعه مستقیماً شروع به نوشتن کد می کرد و در صورت بروز خطا یا مشکل، آن را در حین کار

اصلاح می نمود. هیچ مستندسازی، برنامه ریزی دقیق یا تحلیل اولیه وجود نداشت.[۱]

**مزایا:** سرعت شروع بالا و مناسب برای پروژه های کوچک و کوتاه مدت.[۱]

**معایب:** نگهداری دشوار، افزایش هزینه در مراحل پایانی، نبود امکان پیش بینی خطاها و زمان تحویل.[۱]



شکل ۱.۱: مدل کد و فیکس (Code-and-Fix)

## ۲.۲.۱ مدل آبشاری (Waterfall)

مدل آبشاری در دهه ی ۱۹۷۰ معرفی شد و نخستین مدل ساختارمند مهندسی نرم افزار به شمار می رود. این مدل شامل مراحل پی در پی است که هر مرحله پس از اتمام مرحله ی قبل آغاز می شود. مراحل اصلی آن عبارت اند از: تحلیل نیازمندی ها، طراحی سیستم، پیاده سازی، آزمون، استقرار و نگهداری. در این روش، هر مرحله باید به طور کامل قبل از شروع مرحله بعدی به پایان برسد.[۱]

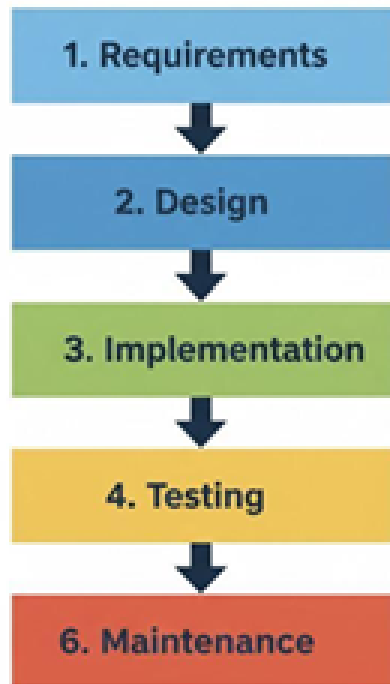
**مزایا:** ساختار مشخص و ساده، مستندسازی کامل و مناسب برای پروژه های با نیازهای پایدار.[۱]

**معایب:** انعطاف پذیری پایین در مواجهه با تغییرات، عدم امکان بازگشت به مراحل قبلی، تاخیر در کشف خطاها تا مراحل پایانی و سختی در تعامل مداوم با مشتری. اغلب برای مشتری مشکل است که تمامی نیازهای خود را به طور کامل و مشخص بیان کند، مدل آبشاری به این امر نیاز داشته و در مواجهه با عدم قطعیت طبیعی که در آغاز بسیاری از پروژه ها وجود دارد، مشکل دارد.[۱]

با وجود محدودیت ها، مدل آبشاری هنوز در پروژه های دولتی و نظامی با الزامات دقیق مورد

استفاده قرار می گیرد. [۱]

## WATERFALL MODEL



شکل ۲.۱: مدل آبشاری (Waterfall)

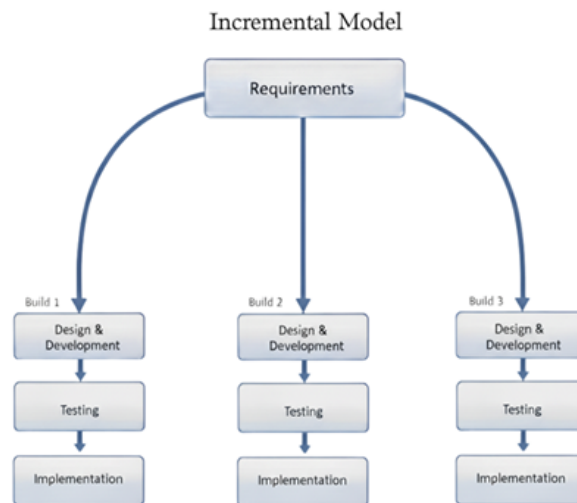
### ۳.۲.۱ مدل افزایشی و تکاملی (Incremental & Evolutionary)

در دهه ۱۹۸۰، با رشد نیاز به سیستم های پویا و قابل انطباق، مدل های افزایشی و تکاملی ظهور کردند. مدل افزایشی، مدل آبشاری را به طور تکرار شونده به کار می گیرد. در این مدل، نرم افزار در چند نسخه یا "افزونه" تولید می شود و هر نسخه بخشی از قابلیت های سیستم نهایی را ارائه می دهد. مدل تکاملی نیز بر پایه بازخورد مداوم از کاربران و بهبود تدریجی نسخه ها بنا شده است. [۱]

**مزایا:** تحویل سریع نسخه های اولیه، امکان دریافت بازخورد از کاربر، امکان اعمال تغییرات در طول توسعه و کاهش ریسک پروژه. [۱]

**معایب:** نیاز به برنامه ریزی دقیق و هماهنگی بین نسخه ها، و گاهی پیچیدگی در مدیریت تغییرات. [۱]

این رویکرد زمینه ساز مدل های مدرن تر مانند مدل مارپیچی و روش های چابک شد.



شکل ۳.۱: مدل افزایشی و تکاملی (Incremental & Evolutionary)

#### ۴.۲.۱ مدل مارپیچی (Spiral Model)

مدل مارپیچی که توسط بَری بوم در سال ۱۹۸۶ معرفی شد، ترکیبی از مدل آبشاری و تکاملی است و بر تحلیل ریسک در هر تکرار تمرکز دارد. این مدل شامل چهار فاز تکرارشونده است: برنامه ریزی، تحلیل ریسک، مهندسی و ارزیابی. پروژه در چندین چرخه (مارپیچ) تکرار می شود تا محصول نهایی به بلوغ برسد.<sup>[۱]</sup>

با شروع فرآیند، تیم مهندسی نرم افزار در جهت عقربه های ساعت، حرکت در مارپیچ را آغاز می کند و این کار از مرکز شروع می شود. اولین مدار حول مارپیچ ممکن است منجر به تولید مشخصه محصول شود. با عبور از هر مرحله منطقه برنامه ریزی، کارهای تطابقی با طرح پروژه صورت می گیرد. هزینه و زمانبندی بر اساس بازخورد ارزیابی مشتری، تنظیم می گردند. علاوه بر آن مدیر پروژه تعداد تکرارهای تنظیم شده لازم برای تکمیل نرم افزار را تعیین می کند.<sup>[۱]</sup>

**مزایا:** مدیریت مؤثر ریسک ها، انعطاف پذیری بالا، مناسب برای پروژه های بزرگ و پیچیده.<sup>[۱]</sup>

**معایب:** نیاز به تخصص بالا در تحلیل ریسک و افزایش هزینه نسبت به مدل های ساده تر.<sup>[۱]</sup>





شکل ۴.۱: مدل مارپیچی (Spiral Model)

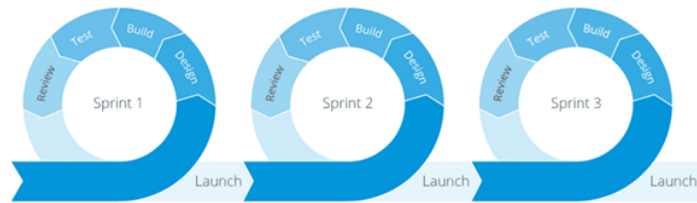
## ۵.۲.۱ مدل چابک (Agile) و ظهور DevOps

در دهه ۲۰۰۰، با انتشار مانیفست چابک (Agile Manifesto)، پارادایم جدیدی در مهندسی نرم‌افزار شکل گرفت. روش‌های چابک مانند XP، اسکرام (Scrum) و کانبان (Kanban) بر همکاری تیمی، تحویل سریع نسخه‌های قابل اجرا، پاسخ به تغییرات و ارتباط مستمر با مشتری تمرکز دارند.<sup>[۱]</sup>

**مزایا:** تعامل مستقیم با مشتری، بازخورد سریع، چرخه تحویل کوتاه‌تر، کیفیت بالاتر، افزایش رضایت مشتری، و کاهش خطاهای عملیاتی.<sup>[۱]</sup>

**معایب:** نیاز به فرهنگ سازمانی جدید، ابزارهای پیشرفته و یادگیری مستمر، دشواری در مستندسازی رسمی.<sup>[۱]</sup>

به مرور، DevOps به عنوان گامی تکمیلی در این مسیر پدیدار شد. با گسترش DevOps، چرخه‌ی توسعه و عملیات به صورت یکپارچه درآمد تا تحویل مداوم (Continuous Delivery)، استقرار خودکار (Continuous Deployment) و نظارت مستمر فراهم شود. DevOps به نوعی ادامه و بلوغ طبیعی Agile به شمار می‌رود که فاصله‌ی بین تیم توسعه و تیم زیرساخت را از میان برداشته است.<sup>[۱]</sup>



شکل ۵.۱: مدل چابک (Agile) و ظهور DevOps

### ۳.۱ نقش بازخورد و تکامل در مهندسی نرم افزار

بازخورد نقش حیاتی در فرایند توسعه نرم افزار دارد. بدون دریافت بازخورد از کاربران، ذی‌نفعان یا اعضای تیم، نرم افزار نمی‌تواند با نیازهای واقعی محیط و کاربران هماهنگ شود. تکامل نرم افزار نتیجه بازخوردهای پی‌درپی و اصلاحات مستمر است. در مهندسی نرم افزار مدرن، بازخورد از طریق آزمون‌های خودکار، بازبینی کد (Code Review)، و جلسات مرور عملکرد پروژه (Sprint Review) جمع‌آوری می‌شود. این بازخوردها موجب بهبود کیفیت، افزایش رضایت مشتری و کاهش هزینه‌های بلندمدت می‌شوند.

### ۴.۱ مفهوم چرخه عمر نرم افزار (SDLC)

چرخه عمر توسعه نرم افزار (Software Development Life Cycle) مجموعه‌ای از مراحل منظم برای تولید، استقرار و نگهداری نرم افزار است که در طول تاریخ توسعه مهندسی نرم افزار تکامل یافته است.<sup>[۲]</sup>

در دهه ۱۹۶۰، مدل کد و فیکس بدون ساختار مشخص به کار می‌رفت و مفهومی از چرخه عمر وجود نداشت. با رشد پروژه‌ها و پیچیدگی سیستم‌ها در دهه ۱۹۷۰، مدل آبشاری معرفی شد و برای نخستین بار مراحل SDLC به صورت خطی تعریف شدند: تحلیل، طراحی، پیاده‌سازی، تست و نگهداری.<sup>[۲]</sup>

در دهه ۱۹۸۰، مدل‌های افزایشی و تکاملی مفهوم تکرارپذیری را وارد SDLC کردند. نرم افزار در چند چرخه‌ی کوچک توسعه می‌یافت و بازخورد کاربران باعث تکامل تدریجی محصول می‌شد.<sup>[۲]</sup>

مدل مارپیچی در دهه ۱۹۹۰ با تمرکز بر مدیریت ریسک، SDLC را به فرآیندی پویا و تکرارشونده تبدیل کرد. در هر چرخه، برنامه‌ریزی، تحلیل ریسک، طراحی و ارزیابی انجام می‌شد. [۲]

در نهایت، با ظهور چابک (Agile) و سپس DevOps در دهه ۲۰۰۰ به بعد، SDLC از رویکردهای سنگین و مستندسازی محور فاصله گرفت و به فرآیندی سریع، انعطاف‌پذیر و مبتنی بر بازخورد تبدیل شد. اکنون SDLC شامل فازهای پویا و پیوسته‌ای مانند برنامه‌ریزی، توسعه، تست خودکار، استقرار و نگهداری مستمر است که به بهبود مداوم نرم‌افزار و رضایت کاربر منجر می‌شود. [۲]

### فازهای اصلی SDLC

**برنامه‌ریزی: (Planning)** در این مرحله اهداف پروژه، نیازمندی‌های کلی، منابع، بودجه و زمان‌بندی تعیین می‌شوند. تحلیل ریسک‌ها و تهیه طرح مدیریت پروژه نیز در این فاز انجام می‌گیرد. [۲]

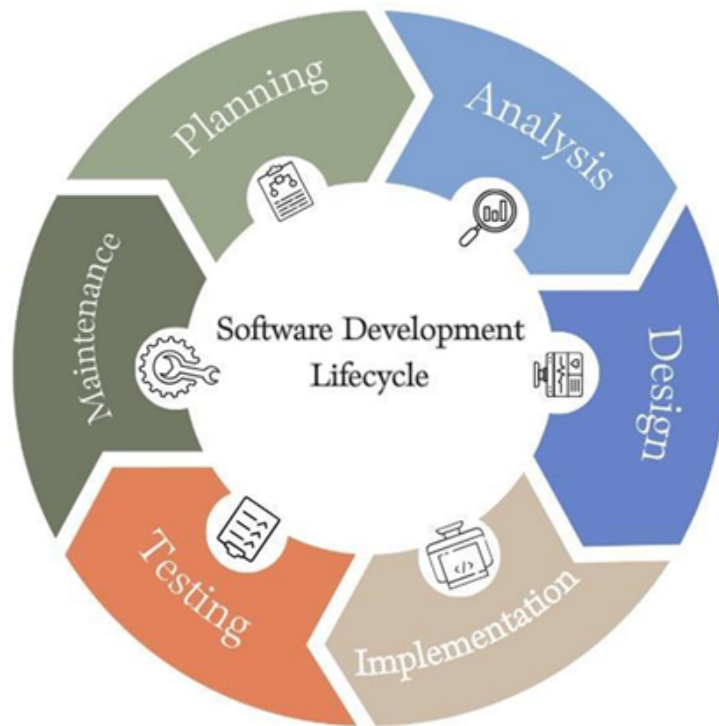
**تحلیل نیازمندی‌ها (Requirement Analysis):** تیم تحلیل، نیازهای کاربران و ذی‌نفعان را شناسایی و مستند می‌کند. خروجی این فاز، سند مشخصات نیازمندی‌های نرم‌افزار (SRS) است. [۲]

**طراحی سیستم: (Design)** ساختار کلی سیستم، معماری نرم‌افزار، طراحی پایگاه داده و رابط کاربری مشخص می‌شود. در این مرحله، مدل‌های UML و دیگرام‌های مختلف برای شفاف‌سازی طراحی استفاده می‌شوند. [۲]

**پیاده‌سازی: (Implementation)** کدنویسی بر اساس طراحی انجام می‌شود. توسعه‌دهندگان از زبان‌ها، فریم‌ورک‌ها و ابزارهای مختلف برای تولید نرم‌افزار استفاده می‌کنند. [۲]

**تست: (Testing)** در این فاز، نرم‌افزار از نظر عملکردی، امنیتی، سازگاری و کارایی مورد آزمون قرار می‌گیرد. هدف، شناسایی و رفع خطاها پیش از استقرار است. [۲]

**نگهداری: (Maintenance)** پس از استقرار نرم‌افزار، ممکن است نیاز به اصلاح خطاها، افزودن قابلیت‌های جدید یا بهینه‌سازی عملکرد باشد. نگهداری مناسب، عمر مفید نرم‌افزار را افزایش می‌دهد و از افت کیفیت آن جلوگیری می‌کند. [۲]



شکل ۶.۱: چرخه عمر نرم افزار (SDLC)

## ۵.۱ مقایسه مدل های توسعه

در فرایند توسعه نرم افزار، انتخاب مدل مناسب توسعه نقش مهمی در موفقیت پروژه دارد. هر مدل توسعه چرخه عمر نرم افزار (SDLC) دارای ساختار، رویکرد و ویژگی های خاصی است که بر نحوه برنامه ریزی، طراحی، پیاده سازی و تحویل محصول تأثیر می گذارد. مدل های مختلف مانند Waterfall، Spiral، Incremental و Agile هر یک مزایا و محدودیت های مخصوص به خود را دارند و بسته به نوع پروژه، اهداف سازمان و پویایی نیازمندی ها انتخاب می شوند. در این بخش، این مدل ها از نظر ساختار، انعطاف پذیری، مدیریت ریسک، مشارکت مشتری و کیفیت نهایی مورد مقایسه و تحلیل قرار می گیرند.

### ۱.۵.۱ Waterfall SDLC Model

#### مزایا:

- سادگی: ماهیت خطی و ترتیبی بودن این مدل منجر به فهم و اجرای آسان آن می گردد.

- **مستندسازی شفاف:** هر مرحله مستندات مربوط به خود را دارد که منجر به پیگیری آسان پیشرفت و مدیریت آن می گردد.
- **نیازمندی های پایدار:** برای پروژه هایی که نیازمندی های آن در ابتدا به صورت پایدار و واضح تعریف شده، مناسب می باشد.
- **قابلیت پیش بینی:** ماهیت ساختارمند بودن آن منجر به پیش بینی دقیق تر از نظر زمان بندی و نتایج نهایی می گردد.

#### معایب:

- **انعطاف ناپذیری:** این مدل پس از تکمیل یک مرحله غیر منعطف بوده و تطبیق تغییرات چالش برانگیز است.
- **تست دیر هنگام:** تست پس از مرحله پیاده سازی انجام می شود؛ بنابراین ممکن است خطاها تا اواخر فرایند کشف نشوند.
- **مشارکت محدود مشتری:** مشتریان عمدتاً در مرحله ابتدایی درگیر هستند و تغییرات قابل توجه نمی توانند به راحتی در مراحل بعدی اعمال شوند.
- **فاقد نمونه سازی اولیه:** این مدل فاقد نمونه اولیه است که در پروژه هایی با نیاز به بازخورد کاربر، نقطه ضعف محسوب می شود.

### ۲.۵.۱ Incremental SDLC Model

#### مزایا:

- **نتایج زودهنگام و ملموس:** ذی نفعان در مراحل اولیه نتایج قابل مشاهده ای دارند، زیرا هر بخش عملکردی ارائه می دهد.
- **انعطاف پذیری و سازگاری:** امکان اعمال آسان تغییرات در هر بخش فراهم است.
- **مدیریت ریسک:** تقسیم فرآیند به بخش های کوچک تر موجب کاهش ریسک و تشخیص زودهنگام مشکلات می شود.
- **زمان سریع تر برای ورود به بازار:** محصول نهایی سریع تر به بازار وارد می شود که در محیط های پویا ارزشمند است.

**معایب:**

- **افزایش پیچیدگی:** با اضافه شدن بخش ها، مدیریت و نگهداری دشوارتر می شود.
- **هزینه های بالا:** هر بخش نیاز به طراحی، کدنویسی، آزمایش و استقرار دارد و این هزینه کلی را افزایش می دهد.
- **دشواری در پیگیری پیشرفت:** توسعه همزمان چند بخش باعث دشواری در کنترل پیشرفت کلی پروژه می شود.

### ۳.۵.۱ Spiral SDLC Model

**مزایا:**

- **کاهش ریسک:** تمرکز بر تحلیل و مدیریت ریسک احتمال شکست پروژه را کاهش می دهد.
- **انعطاف پذیری در نیازمندی ها:** تغییر نیازمندی ها در هر مرحله ممکن است.
- **محصولات باکیفیت:** ارزیابی و آزمایش مداوم موجب کیفیت بالاتر نرم افزار می شود.
- **مشارکت مشتری:** مشتریان در طول فرایند مشارکت دارند و بازخورد آن ها باعث تطبیق بهتر محصول می شود.

**معایب:**

- **پیچیدگی:** برای پروژه های کوچک و کم ریسک مناسب نیست.
- **تخصص بالا:** تحلیل ریسک به تخصص خاصی نیاز دارد.
- **زمان نامشخص:** تعداد چرخه ها در ابتدا مشخص نیست و تخمین زمان دشوار است.

### ۴.۵.۱ Agile SDLC Model

**مزایا:**

- **انعطاف پذیری و سازگاری:** تیم می تواند به سرعت با تغییرات نیازمندی سازگار شود.

- **رضایت مشتری:** درگیری مداوم مشتری تضمین کننده تطابق محصول با انتظارات اوست.
- **تحويل زودهنگام و قابل پیش بینی:** تکرارهای منظم باعث تحويل تدريجی و قابل مشاهده می شود.
- **کیفیت بهبود یافته:** تست و ادغام مداوم کیفیت نهایی را افزایش می دهد.

#### معایب:

- **وابستگی به مشتری:** بازخورد و مشارکت مداوم مشتری ضروری است.
- **مقیاس پذیری دشوار:** توسعه پروژه های بزرگ با این روش سخت تر است.
- **افزایش سربار:** نیاز به هماهنگی، ارتباط و برنامه ریزی مداوم دارد.

### ۵.۵.۱ معیارهای انتخاب مدل مناسب

انتخاب مدل مناسب SDLC برای پروژه تصمیمی حیاتی است که بر موفقیت پروژه تأثیر زیادی دارد. این انتخاب بر اساس عوامل زیر صورت می گیرد:

- **براساس نیازمندی های پروژه:** برای نیازمندی های واضح، مدل آبشاری مناسب است؛ اما در نیازمندی های در حال تغییر، مدل های چابک یا تکرارشونده توصیه می شوند.
- **براساس اندازه و پیچیدگی پروژه:** پروژه های کوچک معمولاً از مدل آبشاری بهره می برند، در حالی که پروژه های بزرگ و پیچیده از چابک یا اسکرام.
- **براساس انعطاف پذیری:** اگر پروژه به سازگاری نیاز دارد، مدل های چابک یا تکرارشونده مناسب هستند.
- **براساس مشارکت مشتری:** در پروژه هایی با بازخورد زیاد مشتری، مدل های چابک بهتر عمل می کنند؛ در غیر این صورت مدل آبشاری کافی است.
- **براساس تحمل ریسک:** در پروژه های با ریسک بالا، مدل های مارپیچی یا چابک توصیه می شوند.
- **براساس محدودیت زمانی:** پروژه های دارای مهلت دقیق بهتر است با مدل آبشاری انجام شوند، در حالی که پروژه های منعطف از مدل های چابک بهره می برند.

- **براساس تخصص تیم:** تیم‌های چندوظیفه‌ای برای مدل چابک مناسب‌اند، در حالی‌که تیم‌های با نقش‌های تخصصی‌تر برای آبشاری.

## ۶.۱ مطالعه‌ی موردی

تحول در فرایندهای توسعه نرم‌افزار در شرکت‌های بزرگ فناوری، نمونه‌ای بارز از انطباق سازمان‌ها با تغییرات سریع دنیای دیجیتال است. شرکت‌هایی مانند Microsoft و Google با بازنگری در مدل‌های سنتی توسعه و حرکت به سوی رویکردهای نوین مانند Agile، DevOps و SRE، توانسته‌اند سرعت، کیفیت و نوآوری را به طور چشمگیری افزایش دهند. این تغییرات نه تنها ساختار تیم‌ها و چرخه‌های انتشار را دگرگون کرده، بلکه فرهنگ سازمانی و نحوه‌ی همکاری میان تیم‌های مختلف را نیز متحول ساخته است. در ادامه، دو نمونه از این تحولات در Microsoft و Google بررسی می‌شود.

### ۱.۶.۱ Microsoft

در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰، Microsoft مانند بسیاری از شرکت‌های نرم‌افزاری از مدل آبشاری (Waterfall) برای توسعه نرم‌افزار استفاده می‌کرد. در این روش، مراحل تحلیل، طراحی، پیاده‌سازی و تست به صورت خطی انجام می‌شد و انتشار نسخه‌های جدید معمولاً سالی یک‌بار یا چند سال یک‌بار اتفاق می‌افتاد. اما با رشد اینترنت و نیاز به به‌روزرسانی‌های سریع‌تر، این مدل ناکارآمد شد. از حدود سال ۲۰۱۰، Microsoft به تدریج به سمت متدولوژی‌های Agile و سپس DevOps حرکت کرد.

در این تحول:

- تیم‌ها به صورت کوچک‌تر و خودگردان سازماندهی شدند.
- فرایند انتشار از نسخه‌های بزرگ چندساله، به انتشار مداوم تغییر کرد.
- همکاری میان تیم‌های توسعه، تست و عملیات افزایش یافت تا چرخه Build–Measure–Learn سریع‌تر انجام شود.

### ۲.۶.۱ Google

Google از همان ابتدای کار (دهه ۲۰۰۰) روش‌های متفاوتی برای توسعه نرم‌افزار اتخاذ کرد. برخلاف



مدل‌های سنتی، Google از ابتدا بر مهندسی در مقیاس بزرگ، خودکارسازی و قابلیت اطمینان سرویس‌ها تمرکز داشت.

در Google، تحول فرآیند توسعه حول مفهوم SRE (Site Reliability Engineering) شکل گرفت؛ روشی که ترکیبی از مهندسی نرم‌افزار و عملیات سیستم است. ویژگی‌های این تحول شامل موارد زیر بود:

- استفاده از Continuous Integration (CI) و Continuous Deployment (CD) از همان مراحل اولیه پروژه‌ها.
- فرهنگ «تست خودکار در همه‌چیز» و تحلیل داده‌های واقعی کاربران برای بهبود مستمر.
- تعریف شاخص‌های کمی مانند SLO (Service Level Objective) و Error Budget برای تصمیم‌گیری درباره انتشار نسخه‌ها.
- ایجاد فرهنگ «Blameless Postmortem» برای یادگیری از خطاها بدون سرزنش افراد.

## ۷.۱ جمع‌بندی فصل

در این فصل، سیر تحول مهندسی نرم‌افزار از روش‌های ابتدایی تا رویکردهای نوین بررسی شد. مهندسی نرم‌افزار با هدف ایجاد سامانه‌های قابل اعتماد و باکیفیت، از مدل‌های خطی و مستندسازی‌محور به مدل‌های تکرارشونده و چابک‌تر تکامل یافته است. بررسی تاریخی چرخه عمر توسعه نرم‌افزار (SDLC) نشان داد که نیاز به انعطاف‌پذیری، بازخورد سریع و خودکارسازی، منجر به پیدایش رویکردهای مدرن شده است.

به طور کلی، تکامل فرایندهای مهندسی نرم‌افزار بازتابی از حرکت مداوم صنعت به سوی چابکی، خودکارسازی و یادگیری مستمر است.

## فصل ۲

# مشکلات مطرح در چرخه‌های توسعه و تکامل نرم‌افزار

### ۱.۲ مقدمه

چرخه‌ی توسعه و تکامل نرم‌افزار یک فرآیند پویا و چندبعدی است که از مرحله‌ی تحلیل نیازمندی‌ها تا نگهداری و به‌روزرسانی مداوم نرم‌افزار را شامل می‌شود. در این چرخه، تعامل میان عوامل انسانی، فنی و سازمانی نقش تعیین‌کننده‌ای در موفقیت یا شکست پروژه‌ها دارد. با وجود پیشرفت چشمگیر روش‌های مهندسی نرم‌افزار و ظهور مدل‌های چابک (Agile) و DevOps، همچنان مشکلات متعددی در مسیر توسعه و تکامل نرم‌افزار وجود دارد که باعث کاهش بهره‌وری، افزایش هزینه‌ها و افت کیفیت محصولات نرم‌افزاری می‌شود. این مشکلات معمولاً در سه دسته‌ی اصلی سازمانی، فنی و انسانی قرار می‌گیرند. در بخش‌های بعدی، مهم‌ترین چالش‌های هر دسته مورد بررسی قرار می‌گیرند تا درک روشن‌تری از دلایل شکست یا کندی پیشرفت در پروژه‌های نرم‌افزاری به دست آید.

چرخه‌ی توسعه و تکامل نرم‌افزار یک فرآیند چندمرحله‌ای و تعاملی است که از شناسایی نیازمندی‌ها آغاز شده و با تحلیل، طراحی، پیاده‌سازی، آزمون، استقرار، بهره‌برداری و در نهایت نگهداری و ارتقا ادامه می‌یابد. از آن‌جا که نرم‌افزار موجودیتی ایستا نیست و همواره در معرض تغییرات محیطی، فنی و رفتاری کاربران قرار دارد، این چرخه باید پویا، قابل یادگیری و انعطاف‌پذیر طراحی شود.

اما در عمل، بسیاری از پروژه‌های نرم‌افزاری از مسیر برنامه‌ریزی‌شده منحرف می‌شوند. دلایل این انحراف متنوع‌اند؛ نبود ارتباط بین تیم‌ها، ضعف ساختار مدیریتی و تأخیر در تصمیم‌گیری و یا مشکلات فنی ناشی از بدهی فنی، ناسازگاری ابزارها و کمبود دانش به‌روز توسعه‌دهندگان می‌توانند دلیل این

انحراف باشند. با وجود تکامل رویکردهای مدرن مانند DevOps، Agile، و CI/CD، هنوز هم درصد قابل‌توجهی از پروژه‌ها با شکست یا تأخیر مواجه می‌شوند.

برخی از پروژه‌های نرم‌افزاری در جهان به واسطه‌ی ضعف در ارتباطات، مستندسازی ناقص یا تغییرات کنترل‌نشده‌ی نیازمندی‌ها آسیب می‌بینند. موفقیت واقعی زمانی به دست می‌آید که سه بعد انسانی، فنی و سازمانی به‌صورت هم‌زمان مورد مدیریت و بهبود قرار گیرند. در ادامه، هر یک از این دسته چالش‌ها با جزئیات گسترده‌تر بررسی می‌شود تا درک جامعی از موانع واقعی توسعه و تکامل نرم‌افزار حاصل گردد.

## ۲.۲ مشکلات سازمانی

مشکلات سازمانی به‌طور مستقیم از فرهنگ، ساختار و سیاست‌های مدیریتی منشأ می‌گیرند. ضعف در فرآیندهای تصمیم‌گیری، نبود توزیع مؤثر مسئولیت‌ها، و نداشتن ساختار ارتباطی مؤثر میان لایه‌های مختلف سازمان از جمله عوامل کلیدی آن است. حتی در پروژه‌هایی با برترین متخصصان فنی، چنانچه هماهنگی سازمانی وجود نداشته باشد، نتیجه معمولاً شکست در اجرا و هدررفت منابع مالی و انسانی است.

### ۱.۲.۲ ارتباط ناکارآمد بین تیم‌ها

در توسعه‌ی نرم‌افزار، ارتباط مؤثر میان تیم‌های تحلیل، طراحی، توسعه، تست، امنیت و عملیات حیاتی است. وقتی این ارتباط به‌صورت منسجم و دوطرفه برقرار نباشد، اطلاعات مهم، یا ناقص منتقل می‌شوند یا به‌کلی از بین می‌روند. عدم وجود کانال‌های ارتباطی شفاف منجر به دوباره‌کاری، تصمیمات اشتباه، تضاد بین اهداف تیم‌ها و اتلاف زمان می‌شود.

برای مثال، در یک سازمان بزرگ ممکن است تیم توسعه نرم‌افزار از هدف اصلی کسب‌وکار آگاهی کامل نداشته باشد، در حالی که تیم محصول نیازهای کاربر را بر اساس فرضیات خود تعریف می‌کند. این موضوع باعث می‌شود خروجی نهایی با انتظارات اولیه مغایرت داشته باشد. راه‌حل، ایجاد ساختارهای ارتباطی فعال، جلسات دوره‌ای بین‌بخشی، و ابزارهای مدیریت پروژه‌های چابک است که جریان اطلاعات را بدون وقفه حفظ کنند.

رویکرد DevOps با هدف رفع همین مشکل ایجاد شد. در این مدل، توسعه‌دهندگان، تیم عملیات، امنیت و تست از ابتدای پروژه درگیر هستند و به‌صورت مداوم بازخوردها و داده‌ها را به

اشتراک می‌گذارند. چنین ساختاری به شکل‌گیری یک فرهنگ همکاری، اعتماد متقابل و واکنش سریع به مشکلات کمک می‌کند.

### ۲.۲.۲ مستندسازی ضعیف

در برخی از پروژه‌ها، مستندات فنی و طراحی، یا وجود ندارند یا کیفیت آن‌ها پایین است. مستندسازی باید فراتر از یک کار اداری باشد و به عنوان منبع حیاتی دانش سازمان عمل کند. در غیاب مستندات دقیق، فرآیندهای نگهداری، تست و توسعه‌ی آتی سیستم دچار چالش جدی خواهند شد.

وقتی توسعه‌دهندگان جدید وارد تیم می‌شوند، نداشتن مستندات جامع موجب می‌شود درک درستی از منطق سیستم، وابستگی‌های داخلی و تصمیمات طراحی گذشته نداشته باشند. این وضعیت منجر به افزایش زمان یادگیری، بروز اشتباه در کدنویسی و حتی بازنویسی غیرضروری بخش‌هایی از سیستم می‌گردد.

مستندسازی خوب شامل «مستندات سیستم» (مانند دیاگرام‌ها، ساختار داده‌ها و (ها) API «مستندات فرآیند» (الگوهای طراحی و روش‌های استقرار) و «مستندات تصمیم» است که دلایل انتخاب‌ها را توضیح می‌دهند. سازمان‌هایی که این ساختارها را رعایت می‌کنند، در مواجهه با تغییرات آینده انعطاف‌پذیرتر عمل خواهند کرد و هزینه‌ی نگهداری را به طرز چشمگیری کاهش می‌دهند.

### ۳.۲.۲ تغییر نیازمندی‌ها و عدم مدیریت تغییر

یکی از ویژگی‌های ذاتی نرم‌افزار، تغییرپذیری آن است. مدیریت ناکارآمد تغییرات می‌تواند به کابوسی برای تیم‌های توسعه تبدیل شود. اگر نیازمندی‌ها بدون کنترل و تحلیل اثرات در سیستم اعمال شوند، به مرور ساختار پروژه از تعادل خارج می‌شود.

در محیط‌هایی که مستندات تغییر وجود ندارد، توسعه‌دهندگان مختلف ممکن است نسخه‌های متفاوتی از سیستم را در دست داشته باشند، که منجر به ناسازگاری، بروز خطا و وقفه در انتشار می‌شود. اجرای فرآیند مدیریت تغییرات باید شامل مرحله‌های درخواست، تحلیل اثر، تأیید و کنترل نسخه باشد تا هر تغییر در مسیر مشخصی ثبت شود.

در سازمان‌های پیشرو، برای هر تغییر در کد یا ویژگی جدید، یک تحلیل تأثیر فنی و کسب و کاری انجام می‌شود. این بررسی مشخص می‌کند که اصلاح جدید، چه بخش‌هایی از سیستم را تحت تأثیر قرار می‌دهد، چه آزمون‌هایی باید مجدد انجام شود و چه منابعی نیاز است. چنین فرآیندی از آشفتگی، دوباره‌کاری و بروز خطاهای هم‌زمان جلوگیری می‌کند.

## ۳.۲ مشکلات فنی

چالش‌های فنی از مهم‌ترین عوامل تأخیر در توسعه و افزایش هزینه‌های نگهداری نرم‌افزار به شمار می‌روند. این مشکلات معمولاً ریشه در ساختار پیچیده‌ی کد، فناوری‌های قدیمی، یا ضعف در طراحی اولیه دارند. هرچه پروژه بزرگ‌تر و طولانی‌تر باشد، احتمال بروز چنین مشکلاتی بیشتر می‌شود.

### ۱.۳.۲ بدهی فنی (Technical Debt)

بدهی فنی اصطلاحی است که به تصمیمات کوتاه‌مدتی اشاره دارد که در زمان توسعه برای سرعت بخشیدن به تحویل محصول گرفته می‌شوند، اما در آینده هزینه‌های سنگینی به پروژه تحمیل می‌کنند. این بدهی می‌تواند شامل کدهای تکراری، طراحی ناقص، تست‌های ناکافی، یا معماری غیراستاندارد باشد. هر بار که تیمی به جای اصلاح ریشه‌ای مشکلات، راه‌حل موقتی انتخاب می‌کند، بدهی فنی افزایش می‌یابد. انباشت بدهی فنی به مرور باعث کاهش سرعت تیم، افزایش احتمال خطا و کاهش انعطاف‌پذیری سیستم می‌شود. مانند بدهی مالی، هرچه بازپرداخت آن به تأخیر بیفتد، هزینه‌ی اصلاح بیشتر می‌گردد.

برای مثال، زمانی که تیم توسعه برای تحویل سریع‌تر، تست‌های خودکار را حذف یا طراحی را ساده‌سازی می‌کند، در واقع «بدهی فنی» انباشته می‌کند. بازپرداخت این بدهی در آینده ممکن است شامل بازنویسی بخش‌های بزرگی از کد یا اصلاح ساختار معماری سیستم باشد. هرچه این بدهی بیشتر شود، سرعت توسعه در آینده کمتر و هزینه‌ی نگهداری بیشتر خواهد شد.

برای مدیریت این مشکل، تیم توسعه باید برنامه‌ی منظمی برای بازبینی کد، حذف بخش‌های ناکارآمد، و بازطراحی اجزای کلیدی داشته باشد.

### ۲.۳.۲ ناسازگاری با فناوری‌های جدید

عمر مفید فناوری‌های نرم‌افزاری کوتاه است. زبان‌ها، فریم‌ورک‌ها و کتابخانه‌ها با سرعتی زیاد به‌روزرسانی می‌شوند و سیستم‌هایی که بر پایه فناوری‌های منسوخ بنا شده‌اند، به تدریج دچار محدودیت عملکردی و امنیتی می‌شوند.

برای مثال، برنامه‌هایی که روی پلتفرم‌های قدیمی COBOL یا Delphi ایجاد شده‌اند، با سیستم‌های ابری یا معماری‌های مدرن سازگار نیستند. مهاجرت از این بسترها اغلب دشوار، هزینه‌بر و زمان‌گیر است. در مواردی که زیرساخت‌ها به‌روز نمی‌شوند، سازمان در معرض خطرات امنیتی، نبود پشتیبانی و محدودیت در توسعه قابلیت‌های جدید قرار می‌گیرد.

راهکار مؤثر برای مقابله با این چالش، استراتژی «مدرن‌سازی تدریجی» است؛ یعنی انتقال گام‌به‌گام بخش‌های حیاتی سیستم به فناوری‌های جدید، بدون اینکه عملکرد سیستم موجود به طور کامل متوقف شود. ارزیابی دوره‌ای زیرساخت‌ها و به‌روزرسانی مستمر کتابخانه‌ها نیز از الزامات حیاتی طراحی سیستم‌های پایدار محسوب می‌شود.

### ۳.۳.۲ خطاهای طراحی و مازول‌های ناسازگار

طراحی ناپایدار و غیرماژولار یکی از ریشه‌های مهم مشکلات فنی است. در پروژه‌هایی که معماری سیستم به درستی تعریف نشده یا در طول زمان با تغییرات کنترل‌نشده مواجه شده است، تعامل میان اجزا به مشکل برمی‌خورد.

این ناسازگاری‌ها باعث بروز خطاهای میان‌ماژولی، افت کارایی، اختلال در عملکرد و دشواری شدید در افزودن ویژگی‌های جدید می‌شوند. در پروژه‌های توزیع‌شده و بین‌المللی، نبود طراحی یکپارچه ممکن است هر تیم را به سمت پیاده‌سازی متفاوتی از یک مازول سوق دهد.

به‌کارگیری اصول معماری مدرن مانند microservices، طراحی مبتنی بر API و استفاده از استانداردهای تعامل (مانند OpenAPI) می‌تواند از بروز چنین تضادهایی جلوگیری کند. علاوه بر این، بازبینی‌های فنی و جلسات منظم برای بررسی طراحی و معماری، تضمین می‌کنند که تمامی تغییرات با اهداف کلان معماری هم‌سو باقی بمانند.

## ۴.۲ مشکلات در نگهداری و تکامل سیستم‌های قدیمی (Legacy Systems)

Systems Legacy به نرم‌افزارها یا سیستم‌های قدیمی گفته می‌شود که هنوز در سازمان‌ها و شرکت‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند، اما با فناوری‌های مدرن سازگار نیستند یا از استانداردهای فعلی فاصله دارند؛ به عبارت ساده‌تر، Systems Legacy سیستم‌هایی هستند که عملکردشان هنوز ادامه دارد، اما به دلیل قدیمی بودن فناوری، پیچیدگی کد یا کمبود مستندات، نگهداری و تکامل آن‌ها با چالش‌های قابل توجهی همراه است. اما به دلیل اینکه بسیاری از زیرساخت‌ها و نرم‌افزارهای سازمان‌ها و شرکت‌ها را تشکیل می‌دهد، بنابراین از اهمیت بالایی برخوردار است. در ادامه به چند مورد از دلایل اهمیت آن می‌پردازیم:

• **پایداری عملیاتی سازمان:** بسیاری از فرآیندهای حیاتی سازمان‌ها به Systems Legacy وابسته

- هستند. توقف یا خرابی این سیستم‌ها می‌تواند باعث اختلال جدی در عملکرد سازمان شود.
- **حفظ سرمایه‌گذاری‌های گذشته:** توسعه و پیاده‌سازی سیستم‌های بزرگ و پیچیده نیازمند هزینه و زمان زیادی بوده است. نگهداری این سیستم‌ها به سازمان‌ها اجازه می‌دهد سرمایه‌گذاری‌های قبلی خود را حفظ کنند و از دوباره‌کاری جلوگیری شود.
- **تداوم خدمات به کاربران:** سیستم‌های قدیمی غالباً به‌صورت مستقیم با کاربران نهایی یا مشتریان سروکار دارند. نگهداری این سیستم‌ها باعث می‌شود کیفیت خدمات و رضایت کاربران حفظ شود.
- **تسهیل تکامل تدریجی:** Systems Legacy می‌تواند پایه‌ای برای تکامل نرم‌افزار و افزودن قابلیت‌های جدید باشند. با نگهداری و بازسازی تدریجی، می‌توان آن‌ها را با فناوری‌های جدید یکپارچه کرد و از ایجاد یک سیستم کاملاً جدید جلوگیری نمود.
- **کاهش ریسک‌های عملیاتی:** جایگزینی یک سیستم قدیمی با نرم‌افزار جدید همیشه پرریسک است. نگهداری و بهبود سیستم‌های موجود، ریسک‌های مربوط به مهاجرت و بازنویسی کامل را کاهش می‌دهد.

## ۱.۴.۲ مشکلات نگهداری و تکامل سیستم‌های قدیمی (Legacy Systems)

- **پیچیدگی و ساختار قدیمی کد:** نرم‌افزارهای Legacy اغلب با فناوری‌ها و الگوهای قدیمی توسعه یافته‌اند که ساختار کد را پیچیده می‌کند و درک و اصلاح این کدها برای توسعه‌دهندگان جدید دشوار است و تغییرات کوچک ممکن است باعث ایجاد خطاهای غیر منتظره شود.
- **وابستگی به فناوری‌های منسوخ:** زبان‌های برنامه‌نویسی، پایگاه داده‌ها و سیستم‌های عامل قدیمی دیگر پشتیبانی نمی‌شوند و این مسئله مانع از به‌کارگیری ابزارها و تکنولوژی‌های مدرن برای توسعه، تست و مستندسازی می‌شود.
- **کمبود مستندات و دانش فنی:** مستندات کامل و به‌روز اغلب وجود ندارد یا ناقص است و در بسیاری از موارد، تنها توسعه‌دهندگان اولیه یا افراد با تجربه می‌توانند سیستم را درک و نگهداری کنند و خروج این افراد از سازمان باعث از بین رفتن دانش کلیدی و دشوار شدن نگهداری می‌شود.
- **سازگاری محدود با سیستم‌های جدید:** System Legacy معمولاً طراحی نشده‌اند تا با سیستم‌ها یا فناوری‌های جدید هم‌زمان کار کنند و این محدودیت باعث می‌شود افزودن قابلیت‌های جدید یا یکپارچه‌سازی با نرم‌افزارهای مدرن، بسیار پیچیده و پرهزینه باشد.

• **هزینه و زمان بالا برای نگهداری و تکامل:** هر تغییر یا بهبود در سیستم‌های Legacy نیازمند تست گسترده و زمان طولانی برای اطمینان از عدم تأثیر بر بخش‌های دیگر سیستم است و این مسئله باعث افزایش هزینه‌های نگهداری و کاهش انعطاف‌پذیری سازمان می‌شود.

یک نمونه برای سیستم‌های قدیمی که در ایران است سیستم‌های banking core که در بانک‌های بزرگ ایران مثل بانک ملی است که در دهه‌های ۷۰ و ۸۰ با استفاده از زبان‌هایی مثل COBOL و Delphi توسعه پیدا کردن و هنوز هم در عملیات پایه بانکی مثل صورتحساب کار می‌کند و پایدار است.

## ۲.۴.۲ هزینه‌های نگهداری و تکامل

به صورت کلی بخش نگهداری و تکامل حدوداً بین ۶۰ تا ۸۰ درصد از کل چرخه نرم‌افزار رو به خودش اختصاص می‌دهد و به صورت کلی به بخش‌های زیر تقسیم می‌شود:

chart] pie cost development vs maintenance software of [Image

• **هزینه‌های نیروی انسانی:** توسعه‌دهندگان و مهندسان نرم‌افزار برای نگهداری، اصلاح خطاها و افزودن قابلیت‌ها نیازمند تخصص هستند. همچنین سیستم‌های قدیمی (Legacy Systems) نیازمند متخصصان با تجربه در فناوری‌های منسوخ هستند که دسترسی به آن‌ها محدود و هزینه‌بر است.

• **هزینه‌های تست و تضمین کیفیت:** هر تغییر در نرم‌افزار نیازمند تست گسترده برای اطمینان از عدم تأثیر منفی بر سایر بخش‌هاست و این فرآیند شامل طراحی و اجرای تست‌های عملکردی، امنیتی و یکپارچگی سیستم است و هزینه و زمان قابل توجهی می‌طلبد.

• **هزینه‌های ابزار و فناوری:** استفاده از ابزارهای مدیریت نگهداری، پایگاه داده، سیستم‌های نسخه‌بندی و پایش نرم‌افزار هزینه‌بر است؛ به‌ویژه در سیستم‌های قدیمی، هزینه یکپارچه‌سازی با ابزارهای مدرن و فناوری‌های جدید بالا است.

• **هزینه‌های بدهی فنی (Technical Debt):** بدهی فنی ناشی از تصمیمات توسعه‌ای کوتاه‌مدت است که در بلندمدت باعث افزایش پیچیدگی و هزینه نگهداری می‌شود. اصلاح بدهی فنی ممکن است شامل بازنویسی بخش‌هایی از سیستم یا بهبود ساختار کد باشد که هزینه و زمان بالایی دارد.



- **هزینه‌های یکپارچه‌سازی و مهاجرت:** افزودن قابلیت‌های جدید یا اتصال نرم‌افزار به سیستم‌های مدرن نیازمند یکپارچه‌سازی پیچیده است و در برخی موارد، سازمان‌ها مجبورند سیستم‌های قدیمی را به تدریج با سیستم‌های جدید جایگزین کنند که این فرایند پرهزینه است.

## ۵.۲ روش‌های کاهش مشکلات در تکامل نرم‌افزار

### ۱.۵.۲ مدیریت تغییرات (Change Management)

مدیریت تغییرات به مجموعه فرآیندهایی گفته می‌شود که هدف آن کنترل، مستندسازی و پیگیری تغییرات نرم‌افزار است. این روش نقش کلیدی در کاهش مشکلات و چالش‌های نگهداری و تکامل نرم‌افزار دارد، به ویژه در سیستم‌های پیچیده و قدیمی.

#### اهمیت مدیریت تغییرات:

- جلوگیری از خطاهای ناشی از تغییرات غیر مستند یا غیرکنترل‌شده.
- تضمین سازگاری تغییرات با سیستم‌های موجود و فرآیندهای سازمان.
- امکان پیگیری و بازگشت به نسخه‌های قبلی در صورت بروز مشکل.
- کاهش زمان و هزینه نگهداری با شناسایی سریع مشکلات ناشی از تغییرات.

#### اصول مدیریت تغییرات:

- **ثبت و مستندسازی تغییرات:** هر تغییر باید به صورت کامل ثبت شود، شامل هدف تغییر، بخش‌های تأثیرپذیر و روش اجرای آن.
- **بررسی و تأیید تغییرات:** تغییرات باید قبل از اعمال، توسط تیم فنی و مدیران پروژه بررسی و تأیید شوند تا از تداخل با بخش‌های دیگر سیستم جلوگیری شود.
- **تست پیش از اجرا:** قبل از اعمال تغییرات در محیط تولید، تست‌های لازم (واحد، یکپارچگی، عملکرد) انجام شود تا خطاها پیش از مواجهه با کاربران شناسایی شوند.
- **پیگیری و گزارش‌دهی:** پس از اعمال تغییرات، باید پیگیری عملکرد سیستم و ثبت مشکلات احتمالی انجام شود تا تجربه برای تغییرات آینده ذخیره شود.

- بازگشت به نسخه قبلی (Rollback Plan): هر تغییر باید قابلیت بازگشت سریع به نسخه پایدار قبلی را داشته باشد تا در صورت بروز خطا، سیستم از کار نیفتد.

lifecycle] process management change the of [Image

## ۲.۵.۲ بازسازی کد (Refactoring) و بازطراحی جزئی

Refactoring به فرآیند بازسازی کد نرم‌افزار بدون تغییر رفتار خارجی آن گفته می‌شود. هدف اصلی این روش، بهبود ساختار داخلی کد، کاهش پیچیدگی و افزایش قابلیت نگهداری است.

### اهمیت Refactoring:

- کاهش پیچیدگی و افزایش خوانایی کد: با ساده‌سازی ساختار کد، توسعه‌دهندگان می‌توانند تغییرات را سریع‌تر و با ریسک کمتر اعمال کنند.
- کاهش خطاهای نرم‌افزاری: کد تمیزتر و منظم‌تر باعث می‌شود احتمال ایجاد خطا در هنگام تغییرات کاهش یابد.
- افزایش انعطاف‌پذیری سیستم: سیستم‌های Refactored راحت‌تر با قابلیت‌های جدید توسعه و با فناوری‌های مدرن یکپارچه می‌شوند.
- کاهش هزینه نگهداری در بلندمدت: هرچند Refactoring هزینه و زمان اولیه دارد، اما باعث کاهش هزینه‌های نگهداری و اصلاح خطا در آینده می‌شود.

### اصول Refactoring و بازطراحی جزئی:

- تغییر تدریجی: بازسازی کد به صورت بخش‌بخش انجام شود تا ریسک خطا کاهش یابد.
- تست مستمر: قبل و بعد از هر تغییر، کد باید تست شود تا اطمینان حاصل شود که رفتار نرم‌افزار تغییر نکرده است.
- مستندسازی تغییرات: هر تغییر ساختاری باید مستند شود تا توسعه‌دهندگان آینده راحت‌تر آن را درک کنند.
- استفاده از الگوهای طراحی و استانداردهای کدنویسی: این کار باعث می‌شود Refactoring موثرتر و پایدارتر باشد.

## ۳.۵.۲ ادغام مداوم (Continuous Integration) - CI

ادغام مداوم (Integration Continuous) یک رویکرد در مهندسی نرم‌افزار است که در آن توسعه‌دهندگان به طور مکرر (معمولاً چند بار در روز) تغییرات خود را در مخزن اصلی کد منبع (Repository Main) ادغام می‌کنند. هر بار که تغییری اعمال می‌شود، سیستم به طور خودکار فرآیند ساخت (Build) و تست نرم‌افزار را اجرا می‌کند تا اطمینان حاصل شود که هیچ خطا یا ناسازگاری جدیدی به سیستم اضافه نشده است.

### اهمیت Integration Continuous:

- کشف سریع خطاها: با تست خودکار پس از هر ادغام، خطاها در همان مراحل اولیه توسعه شناسایی می‌شوند و از انباشته شدن مشکلات جلوگیری می‌شود.
- کاهش هزینه‌های نگهداری: رفع خطاهای کوچک در مراحل ابتدایی، هزینه و زمان نگهداری را در بلندمدت به طور قابل توجهی کاهش می‌دهد.
- افزایش کیفیت نرم‌افزار: تست‌های خودکار مداوم باعث می‌شود کد نهایی پایدارتر و با کیفیت‌تر باشد.
- سهولت در تکامل نرم‌افزار: با وجود یک سیستم ادغام مداوم، افزودن قابلیت‌های جدید یا تغییرات بزرگ در آینده با ریسک بسیار کمتری انجام می‌شود.

### اصول و ابزارهای ادغام مداوم:

- **مخزن مشترک کد منبع:** همه اعضای تیم تغییرات خود را در یک مخزن مشترک (مانند GitHub یا GitLab) ذخیره می‌کنند.
- **تست خودکار پس از هر Commit:** هر بار که کدی به مخزن افزوده می‌شود، مجموعه‌ای از تست‌های خودکار اجرا می‌شود.
- **استفاده از سرور CI:** ابزارهایی مانند Jenkins، CI/CD GitLab، یا CI Travis GitHub Actions فرآیند ادغام و تست را به صورت خودکار مدیریت می‌کنند.
- **بازخورد سریع:** سیستم CI در صورت بروز خطا، بلافاصله توسعه‌دهندگان را مطلع می‌کند تا اصلاحات سریع انجام شود.

diagram] flow process CI Integration Continuous the of [Image

## ۶.۲ مطالعه‌ی موردی از شکست پروژه‌ها

### ۱.۶.۲ شکست سیستم Computer Service Ambulance (London LASCAD Dispatch) Aided

LASCAD پروژه‌ای بود که در اوایل دهه ۱۹۹۰ توسط خدمات آمبولانس لندن (LAS) اجرا شد. هدف از این پروژه، خودکارسازی فرآیند دریافت تماس‌های اضطراری، تخصیص آمبولانس و پیگیری عملیات امداد بود تا پاسخ‌دهی سریع‌تر و کارآمدتری ارائه شود؛ اما این پروژه به یکی از بارزترین شکست‌های تاریخ فناوری اطلاعات بریتانیا تبدیل شد. تنها چند ساعت پس از راه‌اندازی سیستم در اکتبر ۱۹۹۲، مشکلات فنی گسترده‌ای بروز کرد و سیستم عملاً از کار افتاد. در نتیجه، ده‌ها تماس اضطراری بدون پاسخ ماند و گزارش شد که چندین نفر جان خود را از دست دادند.

**دلایل شکست:** تحقیقات بعدی چند عامل کلیدی را در شکست این پروژه شناسایی کردند:

- **طراحی ضعیف و غیرقابل نگهداری:** ساختار نرم‌افزار به‌گونه‌ای بود که تغییر در یک بخش باعث بروز خطا در سایر بخش‌ها می‌شد. قابلیت تکامل (Evolvability) در طراحی لحاظ نشده بود.
- **تست ناکافی:** سیستم بدون انجام آزمون‌های واقعی و تست بار (Testing Load) در محیط عملیاتی راه‌اندازی شد و نتوانست حجم زیاد داده‌ها و تماس‌ها را تحمل کند.
- **نبود مدیریت تغییرات:** تغییرات پی‌درپی در نیازمندی‌ها و طراحی، بدون کنترل و مستندسازی مناسب انجام می‌شد که موجب ناسازگاری داخلی سیستم گردید.
- **مستندسازی و آموزش ضعیف:** کاربران سیستم آموزش کافی ندیده بودند و مستندات فنی ناقص بود، در نتیجه امکان نگهداری مؤثر وجود نداشت.
- **فشار زمانی و مدیریتی:** مدیران پروژه به دلیل فشارهای سیاسی و رسانه‌ای، سیستم را بدون آمادگی کامل به بهره‌برداری رساندند.

**نتایج و پیامدها:** سیستم تنها چند ساعت پس از راه‌اندازی به‌طور کامل از کار افتاد. خدمات اورژانس لندن برای چند روز به حالت دستی بازگشت. اعتبار سازمان خدمات آمبولانس لندن به شدت آسیب دید و اعتماد عمومی کاهش یافت. در نهایت پروژه لغو شد و برای طراحی مجدد آن میلیون‌ها پوند هزینه شد.

**مهم‌ترین درس‌های حاصل از این پروژه:**

- نگهداری و تکامل‌پذیری نرم‌افزار باید از مراحل اولیه‌ی طراحی در نظر گرفته شود.
- وجود مدیریت تغییرات، مستندسازی دقیق و تست مستمر برای تضمین پایداری سیستم حیاتی است.
- فشارهای زمانی و تصمیم‌گیری‌های مدیریتی بدون توجه به آمادگی فنی می‌تواند پروژه را با شکست کامل روبه‌رو کند.
- نرم‌افزارهای حیاتی (مانند سیستم‌های اورژانس) باید پیش از بهره‌برداری، در محیط واقعی و تحت بار عملیاتی واقعی تست شوند.

## ۲.۶.۲ شکست پروژه‌ی File Case Virtual (VCF) در سازمان FBI

در سال ۲۰۰۰، سازمان FBI تصمیم گرفت تا سیستم‌های قدیمی خود را که بر پایه‌ی فناوری‌های دهه‌ی ۱۹۸۰ ساخته شده بودند، با یک سیستم مدرن دیجیتال جایگزین کند. این پروژه با نام File Case Virtual (VCF) آغاز شد و هدف آن ایجاد یک سامانه‌ی یکپارچه برای مدیریت پرونده‌های جنایی، اسناد، مدارک و جریان کاری مأموران بود. سیستم جدید قرار بود فرآیندهای دستی و پراکنده‌ی موجود را خودکار کند و از نظر امنیت، دقت و سرعت، عملکرد FBI را ارتقا دهد.

### دلایل شکست:

- **زیرساخت قدیمی و ناسازگار:** سیستم‌های قبلی FBI بسیار قدیمی بودند و هیچ مستندات دقیقی از ساختار آن‌ها وجود نداشت. این موضوع باعث شد تبدیل و مهاجرت داده‌ها (Migration Data) به سیستم جدید با خطا و پیچیدگی بالا همراه شود.
- **مدیریت تغییرات ضعیف:** در طول پروژه، نیازمندی‌های نرم‌افزار بارها تغییر کردند، اما هیچ سازوکار رسمی برای کنترل و پیگیری این تغییرات وجود نداشت. نتیجه این شد که بخش‌های مختلف نرم‌افزار با هم ناسازگار شدند.
- **طراحی غیرقابل نگهداری:** تیم توسعه بدون داشتن چشم‌انداز تکامل بلندمدت، سیستم را به‌شکل متمرکز و سخت‌افزاری وابسته طراحی کرد. هر گونه تغییر یا افزودن قابلیت جدید، نیاز به بازنویسی بخش‌های زیادی از کد داشت.
- **فقدان ارتباط مؤثر میان ذینفعان:** ارتباط میان مدیران، تحلیل‌گران، توسعه‌دهندگان و مأموران FBI ضعیف بود. نیازهای واقعی کاربران نهایی به‌درستی منتقل یا درک نمی‌شد.

• **فشار زمانی و مدیریتی:** پس از حملات ۱۱ سپتامبر، فشار زیادی برای تسریع در تحویل سیستم وجود داشت. این تصمیم باعث شد توسعه‌ی نرم‌افزار بدون تست و بررسی‌های کیفی لازم ادامه یابد.

**نتایج و پیامدها:** پروژه پس از صرف حدود ۱۷۰ میلیون دلار هزینه و چهار سال زمان، به‌طور کامل کنار گذاشته شد. هیچ‌یک از قابلیت‌های کلیدی مورد انتظار (جست‌وجوی هوشمند، اشتراک‌گذاری پرونده‌ها، تحلیل خودکار داده‌ها) به مرحله‌ی استفاده نرسید. FBI مجبور شد پروژه‌ی جدیدی به نام Sentinel را از ابتدا و با درس‌گرفتن از شکست VCF آغاز کند.

### مهم‌ترین درس‌های حاصل از این پروژه:

- سیستم‌های قدیمی بدون مستندات مناسب، ریسک بالایی برای تکامل دارند و پیش از مهاجرت باید تحلیل عمیق روی آن‌ها انجام شود.
- مدیریت تغییرات و نیازمندی‌ها باید از روز اول پروژه برقرار باشد تا از بروز ناسازگاری جلوگیری شود.
- طراحی سیستم باید قابلیت نگهداری (Maintainability) و تکامل‌پذیری (Evolvability) را در خود داشته باشد.
- فشار برای تحویل سریع در پروژه‌های حیاتی، معمولاً منجر به کاهش کیفیت و شکست می‌شود.

## ۷.۲ جمع‌بندی فصل

چرخه‌ی توسعه و تکامل نرم‌افزار، فرآیندی پویا و مداوم است که از طراحی و پیاده‌سازی اولیه آغاز شده و تا پایان عمر مفید سیستم ادامه دارد. با این حال، تجربه نشان داده است که بخش عمده‌ای از چالش‌ها و شکست‌های نرم‌افزاری نه در مرحله‌ی تولید، بلکه در مراحل نگهداری و تکامل رخ می‌دهد. یکی از مهم‌ترین دلایل این مسئله، ماهیت پیچیده و در حال تغییر نرم‌افزارها است. با گذشت زمان، نیازمندی‌های کاربران دگرگون می‌شوند، فناوری‌ها تغییر می‌کنند و محیط‌های اجرایی جدید به‌وجود می‌آیند. در چنین شرایطی، نرم‌افزاری که در ابتدا به‌خوبی کار می‌کرد، ممکن است دیگر پاسخگوی نیازهای کنونی نباشد و نیاز به اصلاح، بازطراحی یا بازنویسی پیدا کند.

**مشکلات رایج در این چرخه شامل موارد زیر است:**

- کدهای پیچیده و غیرمستند که درک و تغییر آن‌ها دشوار است.
- نبود مدیریت تغییرات مؤثر که منجر به ناسازگاری میان اجزای سیستم می‌شود.
- افزایش هزینه‌های نگهداری در نتیجه ساختار نامناسب، وابستگی زیاد و فناوری‌های منسوخ.
- مشکلات فنی ناشی از Systems Legacy که مانع از یکپارچه‌سازی با فناوری‌های جدید می‌شوند.
- کمبود تست‌های مداوم و خودکار (Testing Continuous) که باعث می‌شود خطاها در مراحل بعدی آشکار شوند و هزینه‌ی رفع آن‌ها بیشتر شود.
- ضعف ارتباط میان تیم‌های توسعه، پشتیبانی و کاربران نهایی که درک نیازهای واقعی را دشوار می‌کند.

در مجموع، می‌توان گفت که نگهداری و تکامل نرم‌افزار نه یک فعالیت فرعی، بلکه بخش اصلی از چرخه‌ی حیات نرم‌افزار است. سازمان‌هایی که از ابتدا به طراحی منعطف، مستندسازی دقیق، مدیریت تغییرات، تست مستمر و نوسازی سیستم‌های قدیمی توجه کنند، قادر خواهند بود هزینه‌ها را کاهش داده و طول عمر سیستم‌های نرم‌افزاری خود را افزایش دهند. در مقابل، بی‌توجهی به این جنبه‌ها می‌تواند منجر به افزایش هزینه، کاهش پایداری، و در نهایت شکست کامل پروژه شود.

## فصل ۳

# DevOps و نقش آن در فرایند تکامل نرم افزار

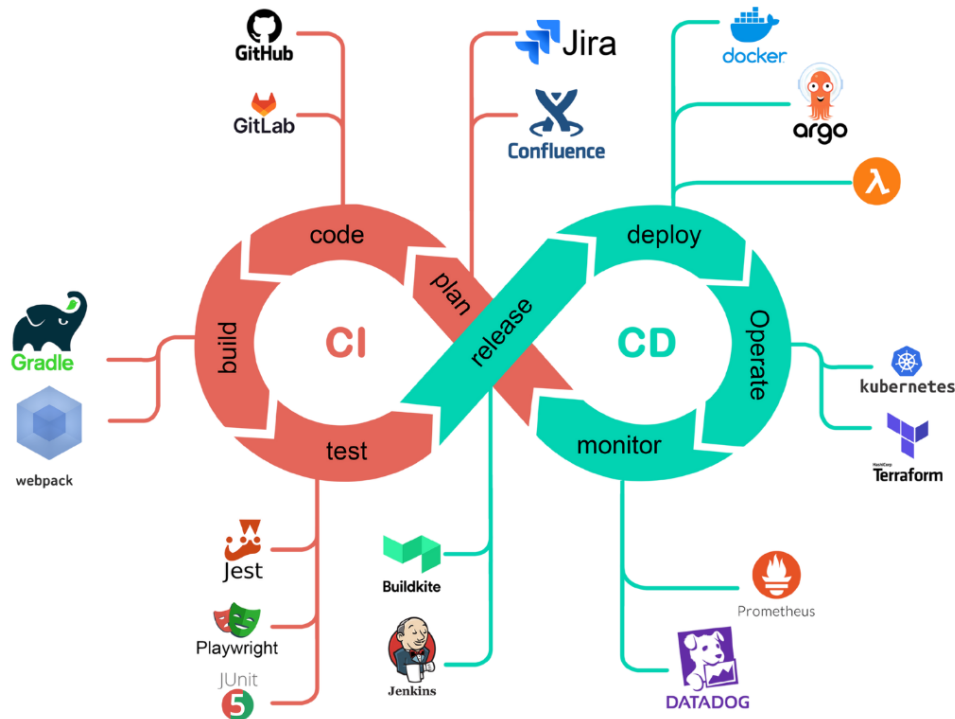
### ۱.۳ مقدمه و تعریف DevOps

DevOps یک فرهنگ، فلسفه و مجموعه‌ای از روش‌ها و ابزارها است که هدف اصلی آن، یکپارچه‌سازی و خودکارسازی فرآیندهای بین تیم‌های توسعه نرم افزار (Development) و عملیات فناوری اطلاعات (Operations) است. در مدل سنتی، این دو تیم جدا از هم عمل می‌کردند که منجر به کندی، خطاهای بیشتر و هماهنگی دشوار می‌شد. ظهور DevOps پاسخی به این چالش‌ها بود تا با ایجاد همکاری و مسئولیت مشترک، شکاف بین ساخت نرم افزار و اجرای پایدار آن را از بین ببرد. در نهایت، DevOps به سازمان‌ها این توانایی را می‌دهد که نرم افزارها را سریع‌تر، قابل اطمینان‌تر و با کیفیت بالاتر در اختیار کاربران قرار دهند.

### ۲.۳ فلسفه DevOps و ارتباط آن با Agile

فلسفه DevOps بر پایه اصولی استوار است که فرهنگ همکاری، خودکارسازی و بهبود مستمر را ترویج می‌دهد. این فلسفه را می‌توان در "حلقه بی‌پایان" عملیات DevOps (که شامل مراحل برنامه‌ریزی، توسعه، استقرار و نظارت است) و همچنین در "سه راهی" معروف آن (جریان، Flow)، بازخورد - Feed back) و یادگیری مستمر (Continues Learning) خلاصه کرد. ارتباط DevOps با متدولوژی Agile بسیار عمیق است. Agile بر انعطاف‌پذیری، تحویل تدریجی و پاسخگویی به تغییرات در طول فرآیند توسعه تأکید دارد. DevOps این فلسفه را گسترش می‌دهد و آن را به فرآیند استقرار و عملیات پس از توسعه تسری می‌بخشد. در حقیقت، DevOps مکمل Agile است؛ در حالی که Agile سرعت و کیفیت





شکل ۱.۳: tools and life-cycle DevOps

توسعه را افزایش می دهد، DevOps تضمین می کند که این تغییرات سریع می توانند به صورت ایمن و پایدار در محیط تولید مستقر شوند. بنابراین، می توان DevOps را به عنوان ادامه طبیعی و ضروری جنبش Agile در نظر گرفت که تمرکز آن بر روی کل چرخه عمر نرم افزار است.

### ۳.۳ چرخه عمر DevOps

چرخه عمر DevOps یک فرآیند تکراری و مستمر است که مراحل مختلفی از ایده تا تحویل نرم افزار و نظارت بر آن را در بر می گیرد. این چرخه با استفاده از ابزارهای خودکار به هم پیوسته، جریان ارزش را سریع و کارآمد می کند.

#### • برنامه ریزی (Plan)

در این فاز اولیه، اهداف پروژه تعریف، وظایف زمان بندی و پیشرفت کار رهگیری می شود. این مرحله تضمین می کند که همه اعضای تیم از اهداف کسب و کار و برنامه های فنی آگاه هستند. ابزارها: از ابزارهایی مانند Jira برای ردیابی Issues و مدیریت پروژه و Confluence برای مستندسازی و همکاری استفاده می شود.

#### • توسعه (Code)

توسعه دهندگان در این مرحله نرم افزار را می نویسند. برای اطمینان از سازگاری و قابلیت تکرار محیط های توسعه، از ابزارهای خاصی استفاده می شود. **ابزارها:** Docker برای بسته بندی نرم افزار در کانتینرهای سبک و قابل حمل، Kubernetes برای مدیریت و خودکارسازی این کانتینرها، و Puppet & Ansible برای مدیریت پیکربندی و خودکارسازی زیرساخت به کار می روند.

#### • یکپارچه سازی مستمر (Continuous Integration)

این تمرین شامل ادغام مکرر کد نوشته شده توسط تمام توسعه دهندگان به یک ریپازیتوری مشترک است. پس از هر ادغام، فرآیندهای ساخت و تست به طور خودکار اجرا می شوند تا خطاها در اسرع وقت شناسایی شوند. CI تضمین می کند که کدها به طور مداوم با یکدیگر یکپارچه شده و از بروز تعارضات بزرگ در آینده جلوگیری می کند.

#### • تحویل مستمر (Continuous Delivery)

CD گام بعدی پس از CI است. این تمرین تضمین می کند که پس از هر ادغام موفقیت آمیز کد، می توان نرم افزار را در هر لحظه و با کمترین تلاش به صورت دستی در محیط تولید منتشر کرد. در تحویل مستمر، فرآیند استقرار تا مرحله نهایی خودکار است، اما انتشار نهایی در محیط تولید به صورت دستی و با تأیید یک انسان انجام می شود.

#### • استقرار مستمر (Continuous Deployment)

این پیشرفته ترین مرحله است که در آن، هر تغییری که از تست ها در مراحل CI/CD موفقیت آمیز عبور کند، به طور خودکار در محیط تولید مستقر می شود. در این مدل، هیچ مداخله دستی در فرآیند استقرار وجود ندارد و انتشار نرم افزار به یک رویداد عادی و روزمره تبدیل می شود. این امر سرعت ارائه ارزش به کاربر نهایی را به حداکثر می رساند.

**ابزارهای CI/CD:** از ابزارهایی مانند Jenkins، GitHub Actions/GitLab CI و CircleCI برای خودکارسازی کامل خط لوله از یکپارچه سازی تا استقرار استفاده می شود.

#### • نظارت و بازخورد (Monitoring & Feedback)

پس از استقرار نرم افزار در محیط تولید، عملکرد آن تحت نظارت دقیق قرار می گیرد تا از پایداری و سلامت سرویس اطمینان حاصل شود. داده های مربوط به عملکرد برنامه، زیرساخت و تجربه کاربر جمع آوری و تجزیه و تحلیل می شوند. این داده ها به صورت یک حلقه بازخورد (Feedback Loop) back به تیم های توسعه و برنامه ریزی بازمی گردند تا برای بهبود مستمر محصول و رفع مشکلات در چرخه های بعدی مورد استفاده قرار گیرند.

**ابزارها:** Grafana برای تجسم متریک‌ها، Stack Elastic برای مدیریت و تحلیل لاگ‌ها، Prometheus برای مانیتورینگ و هشدار و Sentry برای ردیابی خطاها در لحظه استفاده می‌شوند.

## ۴.۳ ابزارهای کلیدی DevOps

ابزارهای DevOps هسته‌ی اصلی اجرای مؤثر این رویکرد به شمار می‌روند. هدف از به‌کارگیری این ابزارها، خودکارسازی، تسریع در تحویل، تضمین کیفیت، و افزایش هماهنگی میان تیم‌های توسعه و عملیات است. این ابزارها، مراحل مختلف چرخه‌ی عمر نرم‌افزار را از برنامه‌ریزی تا نظارت و بازخورد پوشش داده و زیرساختی یکپارچه برای اجرای راهبردهای DevOps فراهم می‌کنند. در ادامه، مهم‌ترین ابزارهای این حوزه معرفی می‌شوند.

### ۱.۴.۳ Jenkins

Jenkins یکی از قدیمی‌ترین و پرکاربردترین ابزارهای یکپارچه‌سازی و تحویل مستمر (CI/CD) است. این ابزار متن‌باز با هزاران افزونه (Plugin) به سادگی با سایر فناوری‌ها مانند Git، Docker و Kubernetes ادغام می‌شود. Jenkins امکان تعریف Pipeline‌های خودکار برای ساخت (Build)، تست و استقرار نرم‌افزار را فراهم کرده و فرآیند توسعه را از حالت دستی به فرآیندی قابل اعتماد و تکرارپذیر تبدیل می‌کند. استفاده از Jenkins منجر به کشف سریع خطاها، کاهش زمان استقرار و بهبود کیفیت کد می‌گردد.

### ۲.۴.۳ Docker

Docker انقلابی در حوزه‌ی کانتینرسازی (Containerization) ایجاد کرده است. این ابزار به توسعه‌دهندگان اجازه می‌دهد تا برنامه و وابستگی‌های آن را در یک بسته‌ی سبک، مستقل و قابل انتقال به نام کانتینر قرار دهند. در نتیجه، نرم‌افزار می‌تواند در هر محیطی (از سیستم محلی تا زیرساخت ابری) بدون نیاز به تنظیمات اضافی اجرا شود. Docker موجب افزایش سرعت توسعه، کاهش ناسازگاری محیط‌ها و بهبود مقیاس‌پذیری سیستم‌ها می‌شود.

### Kubernetes ۳.۴.۳

با افزایش استفاده از کانتینرها، نیاز به ابزاری برای مدیریت خودکار آن‌ها به وجود آمد. Kubernetes که در ابتدا توسط Google توسعه یافت، امروزه استاندارد اصلی برای ارکستراسیون کانتینرها است. این پلتفرم وظیفه‌ی زمان‌بندی، مقیاس‌دهی، بازیابی خودکار (Self-healing) و توزیع بار بین کانتینرها را برعهده دارد. Kubernetes از طریق تعریف ساختارهای YAML، محیط‌های تولید را پایدار و مقیاس‌پذیر می‌سازد و در کنار Docker و Jenkins، سه‌گانه‌ی اصلی DevOps را تشکیل می‌دهد.

### Ansible ۴.۴.۳

Ansible ابزاری سبک و متن‌باز برای مدیریت پیکربندی و خودکارسازی زیرساخت (Infrastructure Automation) است. این ابزار از فایل‌های YAML به نام Playbook برای توصیف وضعیت سیستم‌ها استفاده می‌کند. Ansible برخلاف برخی ابزارهای مشابه، نیاز به عامل (Agent) ندارد و از طریق SSH به سرورها متصل می‌شود. این ویژگی باعث سادگی، امنیت و سهولت در نگهداری می‌گردد. از Ansible برای استقرار نرم‌افزار، پیکربندی سیستم‌ها، و هماهنگی میان سرورهای متعدد در محیط‌های ابری یا محلی استفاده می‌شود.

### Puppet ۵.۴.۳

Puppet نیز ابزاری قدرتمند در زمینه‌ی مدیریت پیکربندی و زیرساخت به‌عنوان کد (IaC) است. این ابزار به‌ویژه در سازمان‌های بزرگ با زیرساخت‌های پیچیده کاربرد دارد. Puppet از زبان توصیفی اختصاصی برای تعریف وضعیت مطلوب سیستم‌ها استفاده می‌کند و به‌صورت خودکار آن وضعیت را در سراسر محیط اجرا اعمال می‌نماید. ویژگی‌هایی نظیر مازول‌سازی، گزارش‌گیری پیشرفته و کنترل نسخه از نقاط قوت Puppet به شمار می‌روند.

### Terraform ۶.۴.۳

Terraform که توسط شرکت HashiCorp توسعه یافته، ابزاری استاندارد برای تعریف و مدیریت زیرساخت به‌عنوان کد (Infrastructure as Code) است. کاربران می‌توانند زیرساخت خود را به صورت فایل‌های متنی تعریف کرده و سپس با یک فرمان، منابع لازم را در محیط‌های ابری مانند AWS، Azure

و Google Cloud ایجاد یا حذف کنند. Terraform از مدل Declarative پیروی می کند و تکرارپذیری و ثبات محیطها را تضمین می نماید.

### ۷.۴.۳ Actions GitHub

GitHub Actions ابزار اتوماسیون داخلی پلتفرم GitHub است که به کاربران اجازه می دهد فرآیندهای CI/CD را مستقیماً در مخزن کد پیاده سازی کنند. این ابزار از فایل های YAML برای تعریف مراحل ساخت، تست، و استقرار استفاده کرده و با سایر سرویس های GitHub مانند Pull Requests و Issues یکپارچه است. مزیت اصلی GitHub Actions در سادگی پیکربندی و ادغام طبیعی با جریان کاری توسعه دهندگان است.

### ۸.۴.۳ Grafana و Prometheus

Prometheus ابزاری متن باز برای مانیتورینگ و جمع آوری متریک های سیستم است. این ابزار داده های مربوط به عملکرد سرورها و برنامه ها را به صورت زمانی ذخیره و امکان تعریف هشدارهای پویا را فراهم می کند. Grafana به عنوان مکمل Prometheus، داده های جمع آوری شده را در قالب نمودارهای تعاملی و داشبوردهای گرافیکی نمایش می دهد. ترکیب این دو ابزار به تیم های DevOps کمک می کند تا عملکرد سیستم ها را به صورت بلادرنگ پایش کرده و تصمیم های آگاهانه تری اتخاذ کنند.

### ۹.۴.۳ Stack ELK

ELK Stack مجموعه ای از سه ابزار قدرتمند شامل Elasticsearch، Logstash و Kibana است که برای جمع آوری، پردازش و تحلیل لاگ ها در محیط های پیچیده DevOps استفاده می شود. Logstash داده ها را از منابع مختلف جمع آوری و پردازش می کند، Elasticsearch وظیفه ی ذخیره سازی و جست و جوی سریع داده ها را بر عهده دارد و Kibana داده ها را به صورت نمودارها و گزارش های بصری ارائه می دهد. ELK Stack نقش مهمی در عیب یابی، تحلیل خطا و بهبود مداوم سیستم ها دارد.

در مجموع، ابزارهایی مانند Terraform، Puppet، Ansible، Kubernetes، Docker، Jenkins، GitHub Actions، Prometheus، Grafana و ELK Stack اجزای کلیدی اکوسیستم DevOps را تشکیل می دهند. استفاده ی هماهنگ از این ابزارها باعث ایجاد چرخه ای خودکار، کارآمد و پایدار در فرآیند توسعه نرم افزار می شود. انتخاب ترکیب مناسب این ابزارها، بسته به مقیاس سازمان، نوع پروژه

و سطح بلوغ DevOps، عامل تعیین کننده ای در موفقیت تحول دیجیتال و افزایش بهره وری تیم های فنی است.

## ۵.۳ فرهنگ و سازمان دهی در DevOps

### ۱.۵.۳ همکاری میان تیم توسعه و عملیات

DevOps تنها مجموعه ای از ابزارها و فرایندهای فنی نیست، بلکه یک تغییر فرهنگی و سازمانی عمیق در نحوه همکاری میان تیم های توسعه (Development) و عملیات (Operations) است. این فرهنگ بر پایه ی اعتماد، ارتباط، شفافیت و مسئولیت مشترک بنا شده است. بر اساس پژوهش [۳]، DevOps پیش از آن که رویکردی فنی باشد، نوعی تغییر در نگرش سازمانی است که موجب نزدیکی میان تیم های مختلف و شکل گیری ذهنیت همکاری می شود.

در مدل های سنتی، توسعه دهندگان پس از نوشتن کد، آن را تحویل تیم عملیات می دادند تا در محیط واقعی مستقر شود. نتیجه ی این جدایی، بروز مشکلاتی مانند عدم هماهنگی، خطاهای زیاد در استقرار و تأخیر در تحویل بود. DevOps با هدف رفع این شکاف به وجود آمد تا توسعه و عملیات به صورت یک واحد عمل کنند و مسئولیت موفقیت یا شکست نرم افزار را به صورت مشترک بر عهده بگیرند.

### ۲.۵.۳ مؤلفه های اصلی فرهنگ DevOps

**ارتباط باز و مداوم:** تیم ها باید به طور پیوسته با یکدیگر در ارتباط باشند. ابزارهایی مانند Slack یا Microsoft Teams برای گفت وگوهای لحظه ای، و Jira برای پیگیری وظایف به کار می روند. این ارتباط مداوم باعث می شود تصمیم ها سریع تر گرفته شوند و مشکلات پیش از تبدیل شدن به بحران، شناسایی و رفع شوند. نمونه ی عملی آن در شرکت Atlassian دیده می شود که توسعه دهندگان و مدیران سیستم وضعیت پایپ لاین های CI/CD و استقرارها را در همان کانال های گفت وگو دنبال می کنند.

**مسئولیت مشترک (Shared Ownership):** در فرهنگ DevOps دیگر مفهوم «تحویل دادن کد و رها کردن آن» وجود ندارد. توسعه دهندگان در موفقیت نرم افزار پس از استقرار نیز نقش مستقیم دارند و در مقابل، تیم عملیات هم از مراحل طراحی و تست در جریان پروژه قرار می گیرد. مثال شناخته شده، سیاست «You build it, you run it» در شرکت Amazon است که باعث می شود توسعه دهنده نسبت به پایداری و مانیتورینگ نرم افزار در محیط واقعی حساس تر باشد.

**یادگیری و بهبود مستمر (Continuous Learning):** پس از هر انتشار (Release)، تیم‌ها جلساتی با عنوان Postmortem برگزار می‌کنند تا شکست‌ها و موفقیت‌ها را بررسی کنند. هدف، سرزنش افراد نیست؛ بلکه یافتن علت ریشه‌ای خطا و اصلاح فرایند است. شرکت‌هایی مانند Google از گزارش‌های Blameless Postmortem استفاده می‌کنند تا بدون مقصر جلوه‌دادن افراد، فرایندها و پیکربندی‌ها را بهبود دهند.

**هم‌ترازی اهداف بین تیم‌ها (Goal Alignment):** در سازمان‌های سنتی، اهداف توسعه (تحويل سریع‌تر) و عملیات (پایداری بیشتر) معمولاً در تضاد هستند. DevOps با تعریف شاخص‌های عملکرد مشترک مانند MTTR و Deployment Frequency این تضاد را کاهش می‌دهد و باعث می‌شود هر دو تیم به سمت هدف مشترک، یعنی تحويل سریع ولی پایدار نرم‌افزار، حرکت کنند. همان‌طور که در [۳] آمده است، هم‌ترازی هدف‌ها باعث می‌شود معیارهای ارزیابی از فردمحور به تیم‌محور تغییر کند.



شکل ۲.۳: نمایی از مؤلفه‌های فرهنگ و ذهنیت DevOps بر اساس [۳].

## ۶.۳ مزایای DevOps در تکامل نرم افزار

مهم ترین مزایای به کارگیری DevOps در فرایند توسعه و تکامل نرم افزار عبارت اند از:

- افزایش سرعت تحویل نرم افزار
- بهبود پایداری و اطمینان در استقرارها
- ارتقای کیفیت محصول
- افزایش بهره‌وری و هماهنگی تیم‌ها
- توانایی پاسخ سریع به تغییرات بازار و نیازهای کاربران

همان‌طور که در [۳] نیز اشاره شده است، این مزایا زمانی به‌طور کامل به دست می‌آیند که فرهنگ همکاری میان تیم‌های توسعه و عملیات که در بخش ۱.۵.۳ توضیح داده شد، در سازمان نهادینه شده باشد.

### افزایش سرعت تحویل نرم افزار

DevOps موجب می‌شود چرخه‌ی توسعه از ایده تا تحویل نهایی کوتاه‌تر شود. با خودکارسازی مراحل ساخت، تست و استقرار، تیم‌ها می‌توانند در بازه‌های زمانی بسیار کوتاه نسخه‌های جدید ارائه دهند. به‌عنوان نمونه، شرکت Amazon روزانه هزاران استقرار جدید در زیرساخت خود انجام می‌دهد. این حجم از به‌روزرسانی تنها به لطف استفاده از خطوط خودکار CI/CD ممکن است.

### بهبود پایداری و اطمینان در استقرارها

در روش‌های سنتی، استقرار نرم افزار اغلب با اضطراب و خطا همراه بود، زیرا تغییرات به‌صورت گسترده و یک‌باره اعمال می‌شد. DevOps این مشکل را با اعمال تغییرات کوچک و مکرر حل کرده است. نمونه‌ی شناخته‌شده، تجربه‌ی Etsy است که پس از خودکارسازی استقرارها، توانست بدون توقف سرویس، استقرارهای متعدد روزانه انجام دهد.



## ارتقای کیفیت محصول

تست‌های خودکار و مانیتورینگ مستمر از ارکان DevOps هستند و کمک می‌کنند خطاها در مراحل ابتدایی شناسایی و اصلاح شوند. شرکت‌هایی مانند Google با تکیه بر پایش مداوم، نرخ خرابی را کاهش داده‌اند.

## افزایش بهره‌وری و هماهنگی تیم‌ها

DevOps باعث می‌شود تیم‌های توسعه، عملیات، آزمون و حتی امنیت در یک چرخه‌ی واحد کار کنند و کارهای دستی و تکراری حذف شود.

## پاسخ سریع به تغییرات بازار و نیازهای کاربران

در محیط‌های پویا، چرخه‌ی بازخورد سریع که در [۳] بر آن تأکید شده، امکان انتشار و بازگردانی سریع ویژگی‌ها را فراهم می‌کند.

## ۷.۳ مطالعه‌ی موردی

شرکت Netflix با میلیون‌ها کاربر در سراسر جهان، یکی از پیشگامان در به‌کارگیری رویکرد DevOps است. مقیاس بسیار بزرگ سامانه و نیاز به ارائه‌ی مداوم محتوا، این شرکت را بر آن داشت تا از شیوه‌های سنتی توسعه فاصله بگیرد و معماری‌ای پویا و مبتنی بر خودکارسازی ایجاد کند. همان‌گونه که در پژوهش [۳] نیز تأکید شده، موفقیت در مقیاس گسترده تنها زمانی ممکن است که فرهنگ سازمانی، ابزارها و فرآیندها هم‌زمان دگرگون شوند.

### چالش‌های اولیه

در سال‌های ابتدایی فعالیت، Netflix با چند چالش اساسی روبه‌رو بود:

- استقرارهای نرم‌افزاری به‌صورت دستی انجام می‌شد و احتمال خطاهای انسانی بالا بود.
- هرگونه تغییر کوچک در سیستم می‌توانست موجب اختلال در پخش محتوا شود.

• سرورها در مراکز داده داخلی نگهداری می شدند و مقیاس پذیری آن ها محدود بود.

این چالش ها سبب شدند که Netflix در سال ۲۰۰۸ تصمیم بگیرد به زیرساخت ابری مهاجرت کند و همزمان فلسفه DevOps را در سازمان پیاده سازی کند. این تصمیم، نقطه عطفی در مسیر تکامل فنی و فرهنگی شرکت بود.

### معماری و ابزارهای مورد استفاده

برای تحقق اصول DevOps، Netflix مجموعه ای از ابزارها و فرآیندهای خودکار را توسعه داد. برخی از مهم ترین آن ها عبارت اند از:

• Spinnaker: سیستم متن باز ویژه Netflix برای خودکارسازی خط لوله های CI/CD. این ابزار امکان استقرار مکرر، سریع و بدون وقفه سرویس ها را فراهم می کند.

• Chaos Monkey: ابزاری برای آزمایش پایداری سیستم از طریق ایجاد خطاهای تصادفی در سرورها؛ هدف آن ارزیابی مقاومت سامانه در برابر شکست است.

• Atlas و Vector: ابزارهای پایش و تحلیل عملکرد سرویس ها که داده ها را به صورت لحظه ای جمع آوری و بررسی می کنند.

با این زیرساخت ها، Netflix قادر است روزانه صدها استقرار جدید انجام دهد، بدون آن که کاربران هیچ گونه اختلالی در سرویس احساس کنند.

### فرهنگ سازمانی DevOps در Netflix

مطابق با دیدگاه مطرح شده در [۳]، یکی از عوامل کلیدی موفقیت DevOps در Netflix، نهادینه سازی آن در فرهنگ سازمانی است. اصول فرهنگی مهم در این شرکت شامل موارد زیر است:

• **اعتماد به تیم ها:** هر تیم مسئول استقرار و نگهداری سرویس های خود است.

• **آزادی همراه با مسئولیت:** توسعه دهندگان در انتخاب ابزار و روش ها آزادی کامل دارند، اما مسئولیت عملکرد سرویس نیز با خود آنان است.

• **بازخورد سریع:** داده های واقعی کاربران به صورت لحظه ای تحلیل می شود و تصمیم گیری ها بر پایه شواهد انجام می گیرد.

## نتایج پیاده سازی

اجرای اصول DevOps در Netflix منجر به بهبود چشمگیر در جنبه های مختلف توسعه و بهره برداری از سامانه شده است:

- کاهش محسوس خطاهای استقرار،
- افزایش سرعت ارائه قابلیت های جدید،
- مقیاس پذیری بسیار بالا در پاسخ به رشد کاربران،
- ارتقای تجربه کاربری و کاهش زمان قطعی سرویس.

به عنوان نمونه، در زمان اوج مصرف، سامانه های Netflix قادرند میلیون ها درخواست همزمان را بدون افت کیفیت پاسخ دهند؛ قابلیتی که بدون زیرساخت خودکار و فرهنگ همکاری DevOps امکان پذیر نبود.

## ۸.۳ چالش های استقرار DevOps

هرچند DevOps در سال های اخیر به عنوان یکی از مؤثرترین رویکردها در توسعه نرم افزار شناخته شده است، اما پیاده سازی موفق آن کار ساده ای نیست. همان گونه که در پژوهش [۳] نیز اشاره شده، سازمان ها در مسیر استقرار DevOps با موانع فنی و فرهنگی متعددی روبه رو می شوند که در صورت مدیریت نشدن صحیح، می توانند موجب کندی یا حتی شکست کل فرآیند شوند. در ادامه، مهم ترین چالش های پیاده سازی این رویکرد بررسی می شود.

### مسائل امنیتی و حفظ اعتماد

با خودکار شدن فرآیندها و افزایش سرعت استقرار، امنیت به یکی از دغدغه های اصلی در محیط های DevOps تبدیل شده است. در روش های سنتی، بررسی های امنیتی معمولاً در انتهای چرخه توسعه انجام می شد، اما در DevOps انتشارهای سریع و مکرر ممکن است سبب نادیده گرفتن برخی کنترل های حیاتی شود. برای نمونه، زمانی که تیم توسعه به صورت روزانه کد جدید را با شاخه اصلی ادغام می کند، یک آسیب پذیری کوچک می تواند بلافاصله وارد محیط تولید شود. برای رفع این مشکل، رویکرد DevSecOps پیشنهاد می شود که در آن، امنیت از مراحل اولیه توسعه در چرخه عمر نرم افزار ادغام

می‌شود. همچنین کنترل دسترسی، مدیریت کلیدها و محافظت از داده‌های حساس از مسئولیت‌های مهمی هستند که نیاز به نظارت مداوم دارند.

### پیچیدگی زیرساخت و وابستگی به ابزارها

یکی دیگر از چالش‌های جدی، افزایش پیچیدگی فنی در اثر استفاده از ابزارهای متنوع است. سازمان‌ها برای پیاده‌سازی DevOps اغلب از ترکیب ابزارهایی چون Docker، Kubernetes، Jenkins و Terraform استفاده می‌کنند. هرچند این ابزارها قدرت و انعطاف بالایی دارند، اما برای تیم‌هایی که تجربه کافی ندارند، می‌توانند موجب سردرگمی و کاهش بهره‌وری شوند. مطالعه [۳] نشان می‌دهد تمرکز بیش از حد بر ابزارها ممکن است هدف اصلی DevOps یعنی همکاری مؤثر و تحویل سریع ارزش به مشتری را تحت الشعاع قرار دهد. مستندسازی دقیق، آموزش منظم و طراحی زیرساخت ساده و پایدار از مهم‌ترین راهکارهای مقابله با این چالش هستند.

### مقاومت فرهنگی و تغییر در شیوه کار

مهم‌ترین مانع در مسیر اجرای DevOps، چالش فرهنگی درون سازمان است. برخلاف تصور رایج، DevOps صرفاً تغییر در ابزارها نیست، بلکه تحولی در نگرش، ساختار و مسئولیت‌پذیری اعضاست. در مدل سنتی، تیم‌های توسعه و عملیات معمولاً به‌صورت مجزا عمل می‌کردند و هرکدام تنها بخشی از مسئولیت را بر عهده داشتند؛ اما در DevOps مرزها از میان برداشته می‌شوند و موفقیت کل محصول، مسئولیتی جمعی است. در بسیاری از سازمان‌ها، این تغییر ذهنیت با مقاومت مواجه می‌شود – به‌ویژه در ساختارهای سلسله‌مراتبی که عادت به تفکیک نقش‌ها دارند. تجربه گزارش‌شده در [۳] نشان می‌دهد آموزش مستمر، شفاف‌سازی اهداف و مشارکت فعال کارکنان در تصمیم‌گیری، از مؤثرترین راهکارها برای غلبه بر این مقاومت فرهنگی است.

در مجموع، استقرار موفق DevOps مستلزم آمادگی فنی و فرهنگی توانمند است. بی‌توجهی به یکی از این ابعاد می‌تواند موجب کندی در تحول سازمانی و کاهش اثربخشی کل چرخه توسعه شود.

## ۹.۳ جمع‌بندی فصل

در این فصل نشان داده شد که DevOps فراتر از مجموعه‌ای از ابزارها یا روش‌های فنی است و در واقع یک تغییر بنیادی در فرهنگ و نگرش سازمانی به شمار می‌آید. بر اساس پژوهش [۳]، موفقیت در

اجرای DevOps زمانی حاصل می‌شود که سازمان‌ها بر سه محور کلیدی تمرکز کنند: همکاری مستمر، مسئولیت‌پذیری مشترک و بهبود پیوسته. در چنین بستری، مرز میان تیم‌های توسعه و عملیات از میان برداشته می‌شود و کل سازمان به یک واحد منسجم در راستای تحویل ارزش به کاربر تبدیل می‌گردد.

رویکرد DevOps با اتکا به خودکارسازی، زیرساخت به‌عنوان کد (Infrastructure as Code) و چرخه‌های یکپارچه CI/CD، توانسته است فاصله میان تولید نرم‌افزار و استقرار آن را به‌طور چشمگیری کاهش دهد. نتیجه این تحول، تولید نرم‌افزارهایی با کیفیت بالاتر، قابلیت اطمینان بیشتر و سرعت انتشار بالاتر است. ابزارهایی مانند Jenkins، Docker و Kubernetes ستون‌های فنی این رویکرد را تشکیل می‌دهند و زمینه را برای پیاده‌سازی پایدار و مقیاس‌پذیر فرآیندها فراهم می‌کنند.

نمونه‌های موفق همچون Netflix و Amazon نشان داده‌اند که اجرای اصول DevOps نه تنها موجب افزایش چابکی و مقیاس‌پذیری می‌شود، بلکه توانایی سازمان در پاسخ‌گویی به تغییرات بازار و نیاز کاربران را نیز ارتقا می‌دهد. با این حال، همان‌گونه که در [۳] تأکید شده، استقرار DevOps بدون آمادگی فرهنگی و آموزشی کافی می‌تواند با چالش‌هایی چون پیچیدگی زیرساخت، ضعف در امنیت و مقاومت کارکنان روبه‌رو شود.

در نهایت می‌توان DevOps را پلی میان فرهنگ Agile و عملیات مدرن دانست؛ پلی که با تقویت ارتباط میان فناوری، فرآیند و فرهنگ همکاری، مسیر تحول دیجیتال را هموار می‌سازد. سازمان‌هایی که بتوانند میان این سه بُعد تعادل برقرار کنند، نه تنها در توسعه نرم‌افزار بلکه در کل چرخه عمر نوآوری و ارزش‌آفرینی خود به موفقیت پایدار دست خواهند یافت.

## فصل ۴

# چرایی نیاز به بازطراحی در پیاده‌سازی نرم‌افزار

### ۱.۴ مقدمه

سیستم‌های نرم‌افزاری، برخلاف دارایی‌های فیزیکی که دچار فرسایش مکانیکی می‌شوند، به مرور زمان کارایی خود را در انطباق با واقعیت‌های تجاری و بستر فناورانه از دست می‌دهند. این پدیده، که اغلب به آن «کهنگی نرم‌افزاری» گفته می‌شود، منجر به افزایش فزاینده در هزینه‌های عملیاتی و نگهداری می‌گردد. برآوردها نشان می‌دهد که نگهداری نرم‌افزار به‌عنوان پرهزینه‌ترین فاز چرخه حیات نرم‌افزار، تقریباً ۶۰ درصد از کل تلاش‌های صورت گرفته در این چرخه را به خود اختصاص می‌دهد.

سازمان‌ها در محیط‌های رقابتی و نظارتی امروز، تحت فشار مستمر برای افزایش چابکی و پاسخگویی به تغییرات بازار، مقررات جدید، و نیازهای در حال تحول کاربران قرار دارند. زمانی که سیستم‌های قدیمی (Legacy Systems) به مانعی برای نوآوری تبدیل می‌شوند و بخش نامتناسبی از بودجه را مصرف می‌کنند، بازمهندسی (Reengineering) به یک ضرورت استراتژیک تبدیل می‌گردد. هدف از بازمهندسی، نه صرفاً تولید ویژگی‌های جدید، بلکه بازیابی و طولانی کردن عمر سیستم‌های حیاتی است، ضمن کاهش هزینه‌های بالای نگهداری.

بازمهندسی، اساساً یک سرمایه‌گذاری در مدیریت ریسک و بهینه‌سازی مالی محسوب می‌شود. زمانی که هزینه‌های نگهداری بیش از نیمی از بودجه توسعه را می‌بلعد، این هزینه عملاً منابعی را که می‌توانست صرف نوآوری شود، از بین می‌برد (هزینه فرصت). بنابراین، بازمهندسی به عنوان راهکاری برای تثبیت سازمانی، کاهش ریسک‌های شکست سیستمی، و تضمین انطباق با قوانین، بر تحویل ویژگی‌های فوری اولویت می‌یابد.

## ۲.۴ تعریف بازطراحی (Redesign) / (Reengineering)

بازمهندسی نرم‌افزار، فرآیند بررسی و تغییر یک سیستم موجود با هدف پیاده‌سازی آن در یک فرم جدید یا تطبیق داده شده است. این فرآیند از نرم‌افزار و مستندات موجود استفاده می‌کند تا نیازمندی‌ها و طراحی سیستم هدف را تولید کند.

### ۱.۲.۴ بازمهندسی در برابر مهندسی رو به جلو

برخلاف مهندسی رو به جلو (Forward Engineering) که با یک سند مشخصات تعریف‌شده آغاز می‌شود، بازمهندسی با سیستم موجود به عنوان «مشخصات» خود آغاز شده و از طریق فرآیندهای درک و تبدیل، سیستم هدف را استخراج می‌کند.

### ۲.۲.۴ مهندسی معکوس (بازیابی طراحی)

مرحله حیاتی که بازمهندسی را تعریف می‌کند، بازیابی طراحی یا مهندسی معکوس (Reverse Engineering) است. این مرحله برای بازیابی منطق و چرایی تصمیمات معماری از دست‌رفته که در طول پیاده‌سازی اولیه اتخاذ شده‌اند، ضروری است. قبل از شروع هرگونه کار فنی، زمینه و هدف بازمهندسی باید در چارچوب اهداف کلان سازمانی تعریف شود.

## ۳.۴ دلایل اصلی نیاز به بازطراحی

### ۱.۳.۴ تغییر نیازمندی‌ها

تغییر در نیازمندی‌ها (ناشی از تکامل نیازهای کاربر یا تغییر بازار و مقررات) اجتناب‌ناپذیر است و ایجاد تغییرات دیر هنگام می‌تواند هزینه‌های توسعه را تا ۳۰ درصد افزایش دهد. استراتژی دفاعی، طراحی معماری بر اساس تجزیه مبتنی بر نوسان (Volatility-Based Decomposition) است. این اصل مستلزم کپسوله‌سازی اجزای مستعد تغییر برای جلوگیری از نشت تغییرات در سراسر سیستم و افزایش مقاومت در برابر انحراف ویژگی است. در غیر این صورت، سیستم با بدهی معماری روبه‌رو می‌شود.

## ۲.۳.۴ فناوری‌های جدید

پذیرش فناوری‌های جدید نیروی محرکه قوی برای بازمهندسی است و اغلب برای رفع محدودیت‌های عملکردی و مقیاس‌پذیری سیستم‌های قدیمی ضروری است. این شامل گذار به برنامه‌های ابرمحور (Cloud-Native) و معماری میکروسرویس‌ها می‌شود. زیرساخت‌های قدیمی IT اغلب نیازمند سفارشی‌سازی‌های گسترده و راه‌حل‌های میان‌افزار پیچیده هستند تا قابلیت همکاری با ابزارهای دیجیتال جدید تضمین شود.

## ۳.۳.۴ ضعف معماری اولیه

نیاز به بازطراحی اغلب ریشه در پذیرش الگوهای ضدطراحی (Anti-Patterns) دارد. بدنام‌ترین آن، الگوی «توپ گلی بزرگ» (Big Ball of Mud) - BBoM است که در آن ساختار سیستم فاقد تفکیک مسئولیت‌ها و سازماندهی مشخص است. این وضعیت باعث انباشت بدهی فنی شده و اصلاح سیستم را دشوار می‌کند.

## ۴.۳.۴ انباشت بدهی فنی

بدهی فنی، هزینه استعاری تصمیم‌های کوتاه‌مدت است. همانند بدهی مالی، بهره‌مند است و با گذشت زمان رشد می‌کند. بر اساس گزارش‌ها، حدود ۴۲٪ از زمان توسعه‌دهندگان صرف مقابله با بدهی فنی می‌شود. زمانی که بدهی فنی از ۵۰٪ ارزش فناوری یک سیستم فراتر رود، بازمهندسی کامل از نظر اقتصادی توجیه‌پذیر است.

## ۴.۴ مراحل بازطراحی نرم‌افزار

فرآیند بازمهندسی نرم‌افزار یک روش‌شناسی ساختاریافته است که از تحلیل سیستم موجود آغاز شده و تا پیاده‌سازی استراتژی‌های مهاجرت با کمترین ریسک ادامه می‌یابد.



#### ۱.۴.۴ تحلیل سیستم فعلی

ارزیابی جامع سیستم فعلی گام اول است تا مشخص شود کدام بخش‌ها ارزش حفظ کردن دارند. این تحلیل شامل سنجش شاخص‌هایی مانند زمان پاسخ، درصد در دسترس بودن (uptime) و آزمون بار اوج (Peak Load) Testing است. همچنین ارزیابی هزینه کل مالکیت (TCO) برای تحلیل اقتصادی سیستم ضروری است.

#### ۲.۴.۴ شناسایی نقاط ضعف

در غیاب مستندات کامل، مهندسی معکوس برای درک منطق و بازیابی طراحی به‌کار می‌رود. ابزارهای هوش مصنوعی مانند Copilot GitHub می‌توانند وابستگی‌ها، فراخوانی‌ها و ساختارهای منطقی را استخراج کرده و مستندات به‌روز تولید کنند.

#### ۳.۴.۴ طراحی مجدد معماری و پیاده‌سازی

بازطراحی معماری معمولاً شامل گذار از ساختارهای یکپارچه به معماری‌های توزیع‌شده مانند میکروسرویس‌ها است. چالش‌های کلیدی این گذار عبارتند از:

- افزایش هزینه‌های زیرساختی و تست برای هر سرویس جدید.
- از دست رفتن تضمین‌های ACID و نیاز به مدیریت ثبات نهایی (Eventual Consistency).
- استفاده از الگوهایی مانند ساگا (Saga) و تضمین هم‌توانایی (Idempotency) برای هماهنگی تراکنش‌ها.

#### ۴.۴.۴ استراتژی‌های مهاجرت

انتخاب روش مهاجرت بستگی به میزان تحمل ریسک سازمان دارد:

- **مهاجرت انفجار بزرگ (Big Bang Migration):** سوئیچ فوری از سیستم قدیمی به سیستم جدید؛ پرریسک و مناسب سیستم‌های غیر بحرانی.
- **مهاجرت افزایشی (Incremental Migration) یا الگوی انجیر خفه‌کننده:** جایگزینی تدریجی بخش‌ها و اجرای همزمان سیستم‌های قدیم و جدید برای کاهش ریسک.

## ۵.۴ ابزارها و تکنیک‌های بازطراحی

فرآیند بازطراحی و نگهداری سیستم‌های قدیمی معمولاً با به کارگیری مجموعه‌ای از ابزارها و تکنیک‌های تخصصی انجام می‌شود که هدف نهایی آن‌ها افزایش کارایی، قابلیت نگهداری و طول عمر نرم‌افزار است. سه مورد کلیدی در این حوزه عبارتند از:

### ۱.۵.۴ بازآرایی (Refactoring)

بازآرایی فرآیند بازسازی (restructuring) ساختار داخلی کد بدون تغییر رفتار خارجی آن است. هدف اصلی بهبود طراحی، خوانایی و قابلیت نگهداری کد است که در نهایت توسعه‌ی ویژگی‌های جدید را آسان‌تر می‌کند. این کار اغلب با انجام تغییرات کوچک و مطمئن مانند تغییر نام متغیرها، استخراج متدها و ساده‌سازی شرط‌ها انجام می‌شود. ابزارهای مدرن یکپارچه در محیط‌های توسعه (IDE) مانند قابلیت‌های بازآرایی در IDEA IntelliJ یا ReSharper برای C# این فرآیند را به صورت خودکار و ایمن انجام می‌دهند [ibm-refactoring].

### ۲.۵.۴ مهندسی معکوس (Reverse Engineering)

مهندسی معکوس فرآیند استخراج طراحی، معماری و مشخصات یک سیستم از کد منبع موجود است. این تکنیک به ویژه برای درک سیستم‌های legacy که فاقد مستندات کافی هستند، حیاتی است. ابزارهای این حوزه مانند ابزارهای تولید نمودارهای UML از کد (مانند Architect Enterprise یا ابزارهای موجود در Visual Studio) یا دیس اسمبلرها، لایه‌های مختلف سیستم را آشکار کرده و درک آن را برای تیم‌های توسعه ممکن می‌سازند [geeks-reverse-engineering].

### ۳.۵.۴ مهاجرت (Migration)

مهاجرت به فرآیند انتقال یک سیستم نرم‌افزاری از یک محیط تکنولوژیکی قدیمی به یک محیط جدیدتر و قدرتمندتر اطلاق می‌شود. این امر می‌تواند شامل مهاجرت پایگاه داده (مانند انتقال از Oracle به PostgreSQL) مهاجرت سکو (مانند انتقال یک برنامه از ویندوز به وب) یا حتی مهاجرت زبان برنامه‌نویسی باشد. ابزارهای اتوماسیون این فرآیند، ریسک و تلاش انسانی مورد نیاز را به شدت کاهش می‌دهند. موفقیت این فرآیند وابسته به برنامه‌ریزی دقیق، اجرای مرحله‌ای و تست گسترده برای اطمینان از حفظ یکپارچگی داده‌ها و عملکرد سیستم است [geeks-migration].

## ۶.۴ معیارهای تصمیم‌گیری برای بازطراحی

تصمیم‌گیری برای انجام فرآیند بازطراحی یک سیستم نرم‌افزاری، نیازمند سنجش و ارزیابی دقیق چندین معیار حیاتی است تا بتوان توجیه فنی و اقتصادی آن را به درستی بررسی کرد. مهم‌ترین این معیارها عبارتند از:

### ۱.۶.۴ هزینه (Cost)

برآورد دقیق تمامی هزینه‌های مستقیم و غیرمستقیم پروژه بازطراحی امری ضروری است. این هزینه‌ها شامل دستمزد تیم توسعه، هزینه‌های مربوط به خرید یا اجاره ابزارها و زیرساخت‌های جدید، هزینه‌های آموزش پرسنل و همچنین هزینه‌های احتمالی توقف یا کاهش عملکرد سیستم در حین اجرای پروژه می‌شود. این معیار باید در مقابل هزینه‌های ادامه کار با سیستم قدیمی (مانند هزینه‌های بالای نگهداری و رفع نقص) سنجیده شود.

### ۲.۶.۴ زمان (Time)

تخمین مدت زمان مورد نیاز برای تکمیل فرآیند بازطراحی از اهمیت بالایی برخوردار است. یک برنامه‌ریزی واقع‌بینانه باید شامل مراحل تحلیل، طراحی، پیاده‌سازی، تست و استقرار باشد. زمان‌بندی طولانی می‌تواند منجر به منسوخ شدن فناوری‌های به کار رفته در طول اجرای پروژه شود، در حالی که زمان‌بندی بسیار فشرده نیز کیفیت نهایی را به خطر می‌اندازد.

### ۳.۶.۴ ریسک (Risk)

ارزیابی ریسک‌های بالقوه در موفقیت پروژه بازطراحی یک گام کلیدی است. این ریسک‌ها می‌توانند شامل پیچیدگی فنی بالای سیستم، legacy از دست دادن مهارت‌های تخصصی مورد نیاز، بروز مشکلات غیرمنتظره در حین مهاجرت داده‌ها، و مقاومت کاربران در برابر پذیرش سیستم جدید باشد. شناسایی این ریسک‌ها و برنامه‌ریزی برای مدیریت آن‌ها شانس موفقیت پروژه را افزایش می‌دهد.

#### ۴.۶.۴ اثر بر کیفیت (Effect on Quality)

در نهایت، باید تأثیر مثبت بازطراحی بر کیفیت محصول نهایی به وضوح تعریف و اندازه‌گیری شود. این بهبود کیفیت می‌تواند به صورت افزایش کارایی، (Performance) افزایش قابلیت اطمینان (Reliability)، (Scalability) افزایش امنیت، بهبود قابلیت نگهداری (Maintainability) و افزایش قابلیت گسترش (ability) سیستم ظاهر شود. این معیار نهایی، توجه اصلی برای سرمایه‌گذاری روی پروژه بازطراحی محسوب می‌شود.

### ۷.۴ مطالعه موردی

بر اساس نتایج جستجو، اطلاعات مربوط به بازطراحی پی‌پال بیشتر بر به‌روزرسانی تجربه کاربری اپلیکیشن و هویت بصری متمرکز است، در حالی که سیستم بانکی به معرفی یک نئوبانک کسب‌وکاری داخلی می‌پردازد. در ادامه، این دو مورد به صورت جداگانه ارائه شده‌اند:

#### ۱.۷.۴ بازطراحی اپلیکیشن PayPal

هدف اصلی از بازطراحی پی‌پال، تبدیل آن از یک ابزار ساده برای انتقال پول به یک "راهنمای سلامتی مالی" شخصی‌شده برای کاربران بود. مشکلات اصلی که این بازطراحی به دنبال رفع آن‌ها بود، شامل صفحه اصلی غیرجذاب، سردرگمی کاربران در پیمایش و عدم اطلاع‌رسانی شفاف بود. راه‌حل‌های کلیدی اجرا شده در این بازطراحی عبارتند از:

- **تجربه شخصی‌سازی شده:** صفحه اصلی به فضایی شخصی برای مدیریت امور مالی کاربر تبدیل شد. با نمایش فعالیت‌های حساب و بینش‌های مالی مفید، حس تعلق کاربر به اپلیکیشن تقویت شد.
- **پیمایش ساده شده:** نوار پیمایش پایین اپلیکیشن با آیکون‌ها و برجسب‌های قابل درک طراحی شد تا کاربران به راحتی به ویژگی‌های مورد نظر خود دسترسی پیدا کنند.
- **شفافیت اطلاعاتی:** اطلاعات حیاتی مانند موجودی حساب و کارت در حال استفاده، به وضوح و در صفحه اصلی نمایش داده می‌شوند تا از سردرگمی کاربر کاسته شود.
- **تجمع عملکردها:** عملکردهای مرتبط با پول و حساب در یک بخش گروه‌بندی شدند تا قابلیت کشف و استفاده از آن‌ها برای کاربر آسان‌تر شود.

این تغییرات منجر به ایجاد تجربه‌ای شد که با انتظارات کاربران مطابقت بیشتری دارد، قابلیت کشف ویژگی‌ها را بهبود بخشید و از طریق شفافیت، اعتماد کاربران را افزایش داد. علاوه بر این، پی‌پال هویت بصری برند خود را نیز به‌روز کرد که شامل طراحی قلم سفارشی "PayPal Pro" و ساده‌سازی پالت رنگی برای نمایشی مدرن‌تر و خوش‌بینانه‌تر بود.

#### ۲.۷.۴ بازطراحی بانکداری برای کسب‌وکارهای کوچک (فوربیکس)

در ایران، نمونه بارز بازطراحی در سیستم بانکی، ظهور "نئوبانک‌های کسب‌وکاری" مانند فوربیکس است. هدف فوربیکس، بازطراحی خدمات بانکی برای پاسخگویی به نیازهای خاص کسب‌وکارهای کوچک و متوسط بود که اغلب توسط سیستم بانکی سنتی نادیده گرفته می‌شوند. ویژگی‌های کلیدی این بازطراحی شامل:

- **یکپارچگی خدمات:** فوربیکس خدمات بانکی (مانند افتتاح حساب و درگاه پرداخت) را با ابزارهای عملیاتی کسب‌وکار (مانند سیستم حسابداری، صدور فاکتور، CRM و مدیریت انبار) در یک پلتفرم واحد ادغام کرد.

- **تمرکز بر کاربرپسندی:** این پلتفرم با ارائه یک اپلیکیشن موبایل با رابط کاربری ساده، تجربه مالی ساده‌ای را برای صاحبان کسب‌وکارها فراهم می‌کند.

- **اتوماسیون برای صرفه‌جویی در زمان:** با اتصال خودکار تراکنش‌های بانکی به سیستم حسابداری، فرآیندهای دستی کاهش یافته و تا ۴۰ درصد در زمان صرفه‌جویی می‌شود.

این رویکرد یکپارچه، چالش‌های کسب‌وکارها در استفاده همزمان از سیستم‌های ناهمگون بانکی و حسابداری را برطرف کرده و مدیریت امور مالی و عملیاتی را برای آن‌ها بسیار کارآمدتر کرده است.

#### ۸.۴ نتیجه‌گیری نهایی و توصیه‌ها برای تیم‌های توسعه

بازطراحی نرم‌افزار یک سرمایه‌گذاری استراتژیک برای حفظ سلامت، کارایی و طول عمر سیستم‌های نرم‌افزاری محسوب می‌شود. همان‌طور که در بخش‌های پیشین بررسی شد، این فرآیند با استفاده از تکنیک‌هایی مانند بازآرایی، مهندسی معکوس و مهاجرت، و با در نظرگیری معیارهای حیاتی چون هزینه، زمان، ریسک و اثر بر کیفیت انجام می‌پذیرد. بررسی سیستم‌هایی مانند پی‌پال نیز نشان می‌دهد که

یک بازطراحی موفق می‌تواند منجر به افزایش رضایت کاربر، بهبود قابلیت نگهداری و کسب مزیت رقابتی پایدار شود. در پایان، موارد کلیدی زیر می‌تواند راهنمای تیم‌های توسعه در این مسیر باشد:

#### ۱.۸.۴ ارزیابی واقع‌بینانه و مبتنی بر داده

پیش از هر اقدامی، با استفاده از معیارهای کمی (مانند اندازه پیچیدگی کد، تعداد باگ‌ها، هزینه نگهداری) و کیفی (رضایت کاربران و تیم توسعه) به ارزیابی دقیق نیازمندی‌های سیستم موجود بپردازید. این ارزیابی، مبنای علمی و متقاعدکننده‌ای برای تصمیم‌گیری در مورد لزوم و دامنه بازطراحی فراهم می‌کند.

#### ۲.۸.۴ اولویت‌بندی و رویکرد تدریجی

بازطراحی کامل یک سیستم بزرگ در یک بازه زمانی کوتاه، ریسک بسیار بالایی دارد. توصیه می‌شود پروژه به بخش‌های کوچک‌تر و مستقل تقسیم شده و به صورت تدریجی و با اولویت‌بندی بر اساس ماژول‌هایی که بیشترین مشکل را ایجاد می‌کنند، اجرا شود. این رویکرد، مدیریت پروژه را آسان‌تر کرده و امکان دریافت بازخورد سریع را فراهم می‌کند.

#### ۳.۸.۴ سرمایه‌گذاری بر روی اتوماسیون

استقرار یک خط لوله قوی یکپارچه‌سازی و تحویل مستمر (CI/CD) و یک مجموعه جامع از آزمون‌های خودکار را در اولویت قرار دهید. این امر با اطمینان از اینکه تغییرات کد، عملکرد موجود را خراب نمی‌کند، ایمنی و سرعت فرآیند بازطراحی را به طور چشمگیری افزایش می‌دهد.

#### ۴.۸.۴ مستندسازی همگام با توسعه

فرآیند بازطراحی را فرصتی برای جبران کمبود مستندات سیستم قدیمی بدانید. همگام با پیاده‌سازی کد جدید، مستندات طراحی، معماری و نحوه راه‌اندازی را به روز کنید. این کار نگهداری سیستم را در آینده بسیار ساده‌تر خواهد کرد.

#### ۵.۸.۴ در نظر گرفتن پیامدهای فرهنگی

بازطراحی تنها یک چالش فنی نیست، بلکه یک تغییر سازمانی است. تیم را از مزایای بلندمدت این کار آگاه سازید و برای پذیرش این تغییر و یادگیری فناوری‌ها یا روش‌های جدید، فرهنگسازی و آموزش لازم را فراهم کنید. موفقیت نهایی در گرو همراهی و مهارت تیم توسعه است.

در نهایت، بازطراحی را نه به عنوان یک هزینه، بلکه به عنوان یک ضرورت برای بقا و رشد نرم‌افزار در نظر بگیرید. یک برنامه‌ریزی دقیق، اجرای گام‌به‌گام و تمرکز بر کیفیت، می‌تواند عمر سیستم شما را طولانی کرده و ارزش آن را در بلندمدت به میزان قابل توجهی افزایش دهد.

## فصل ۵

# چرایی نیاز به مهندسی معکوس در تکامل نرم افزار

### ۱.۵ مقدمه و تعریف مهندسی معکوس

مهندسی معکوس (Reverse Engineering) در مهندسی نرم افزار به فرایندی گفته می شود که در آن یک نرم افزار موجود مورد تحلیل دقیق قرار می گیرد تا ساختار درونی، اجزا، وابستگی ها و منطق عملکرد آن شناخته شود، بدون این که لزوماً تغییری در سیستم ایجاد گردد [۴].

هدف اصلی مهندسی معکوس، بازیابی دانش از دست رفته یا مستندسازی نشده درباره ی سیستم است. به کمک مهندسی معکوس می توان فهمید که نرم افزار چگونه طراحی شده، اطلاعات چگونه در آن جریان دارد و بخش های مختلف آن چه ارتباطی با هم دارند.

برای مثال، اگر نرم افزاری در دسترس باشد ولی مستندات طراحی آن موجود نباشد، با مهندسی معکوس می توان از روی کدها و فایل های اجرایی، مستندات و مدل های طراحی را بازسازی کرد. این کار در پروژه هایی که نرم افزارهای قدیمی (Legacy Systems) مورد استفاده قرار می گیرند، بسیار اهمیت دارد [۴].

### ۱.۱.۵ تمایز آن با Reengineering و Refactoring

مفاهیم مهندسی معکوس، بازمهندسی (Reengineering) و بازآرایی کد (Refactoring) هرچند مشابه اند، ولی اهداف متفاوتی دارند.



- **مهندسی معکوس (Reverse Engineering):** هدف آن درک سیستم موجود است؛ یعنی بررسی و تحلیل بدون تغییر کد منبع.
- **بازمهندسی (Reengineering):** پس از شناخت کامل سیستم، آن را بازطراحی یا بازنویسی می‌کنیم تا عملکرد بهتر یا نگهداری آسان‌تری داشته باشد.
- **بازآرایی کد (Refactoring):** تمرکز بر بهبود ساختار درونی کد منبع است، بدون اینکه رفتار کلی نرم افزار تغییر کند.

می‌توان گفت:

مهندسی معکوس    شناخت سیستم  
بازمهندسی    شناخت + تغییر ساختار کلی  
بازآرایی    اصلاح درونی کد بدون تغییر عملکرد

در چرخه‌ی عمر نرم افزار، مهندسی معکوس نقش مهمی در مرحله‌ی نگهداری (Maintenance) دارد، زیرا در این مرحله معمولاً نیاز به درک مجدد از ساختار و منطق سیستم احساس می‌شود.

## ۲.۵ دلایل نیاز به مهندسی معکوس

### ۱.۲.۵ فقدان مستندات یا مستندات ناقص

بسیاری از سیستم‌های نرم افزاری بدون مستندات کافی توسعه یافته‌اند یا مستندات آن‌ها در طول زمان از بین رفته است [۴]. در این شرایط، مهندسی معکوس به تیم توسعه کمک می‌کند تا از روی نرم افزار، مستندات طراحی و نمودارهای سیستم را بازسازی کند.

### ۲.۲.۵ تحلیل سیستم‌های قدیمی (Legacy Systems)

در سازمان‌ها هنوز از سیستم‌هایی استفاده می‌شود که بر پایه فناوری‌های قدیمی ساخته شده‌اند. مهندسی معکوس به توسعه‌دهندگان کمک می‌کند تا ساختار کلی این سیستم‌ها را درک کنند و در صورت نیاز آن‌ها را به فناوری‌های جدید منتقل نمایند.

### ۳.۲.۵ درک ساختار و منطق سیستم‌های موجود

گاهی نرم افزار توسط تیم‌های مختلف توسعه یافته و در نتیجه کدها پیچیده و نامنظم شده‌اند. مهندسی معکوس ابزاری برای درک ارتباط بین ماژول‌ها، کلاس‌ها و داده‌ها فراهم می‌کند و درک درستی از منطق سیستم به تیم توسعه می‌دهد.

### ۴.۲.۵ تسهیل مهاجرت به فناوری‌های جدید

تغییر پلتفرم‌ها و ابزارها اجتناب‌ناپذیر است. برای مثال، ممکن است سازمانی بخواهد نرم افزار خود را از نسخه‌ی دسکتاپ به تحت وب منتقل کند. مهندسی معکوس امکان تحلیل دقیق سیستم فعلی را فراهم می‌کند تا مهاجرت بدون خطا و از دست دادن داده انجام گیرد [۴].

## ۳.۵ چالش‌ها و محدودیت‌ها

در این فصل، به بررسی چالش‌ها و محدودیت‌های موجود در به‌کارگیری رویکرد DevOps در کنار مهندسی معکوس نرم افزار پرداخته می‌شود. هدف از این بخش، شناسایی عواملی است که می‌توانند بر اثربخشی، اعتبار و قابلیت تعمیم نتایج حاصل از اجرای این رویکردها تاثیرگذار باشند. محدودیت‌های شناسایی شده در چهار محور اصلی شامل مسائل حقوقی و مالکیت فکری، هزینه و زمان بر بودن فرآیند، تفسیر نادرست منطق کد، و ریسک‌های امنیتی مورد تحلیل قرار گرفته‌اند. هر یک از این عوامل، به‌صورت مستقیم یا غیرمستقیم می‌توانند مانعی در مسیر پیاده‌سازی مؤثر DevOps و بازمهندسی سیستم‌های نرم افزاری در محیط‌های واقعی ایجاد کنند و ضرورت به‌کارگیری رویکردی میان‌رشته‌ای و تصمیم‌گیری دقیق در این زمینه را نشان می‌دهند.

### مشکلات حقوقی و مالکیت فکری

مهندسی معکوس نرم افزار معمولاً با محدودیت‌های قانونی و حقوقی گسترده‌ای همراه است. بسیاری از سیستم‌های نرم افزاری موجود در شرکت‌های بزرگ، تحت مجوزهای اختصاصی، قراردادهای توسعه یا توافق‌نامه‌های عدم افشا (NDA) طراحی و نگهداری می‌شوند. در چنین شرایطی، هرگونه تلاش برای تحلیل معکوس، استخراج کد منبع یا بازطراحی اجزای نرم افزار می‌تواند نقض حق مالکیت فکری محسوب شود [۵]. به‌ویژه در کشورهایی با نظام حقوقی سختگیرانه مانند ایالات متحده، قوانین

کپی‌رایت و پتنت می‌توانند مانع هرگونه مهندسی معکوس حتی با هدف بهبود سازگاری یا پایداری سیستم شوند [۶]. از سوی دیگر، محدودیت‌های بین‌المللی نیز موجب پیچیدگی بیشتر می‌شوند. در محیط‌های چندملیتی، تعریف و اجرای حقوق مالکیت نرم‌افزار می‌تواند میان کشورها متفاوت باشد و در نتیجه، دسترسی به کد یا داده‌های واقعی جهت تحلیل علمی محدود گردد [۷]. همچنین، تضاد میان نوآوری و حفاظت از مالکیت فکری چالشی فلسفی در این حوزه ایجاد کرده است. برخی محققان معتقدند که قوانین سختگیرانه‌ی IP، پیشرفت فناوری را کند می‌کنند زیرا مانع از یادگیری از سیستم‌های پیشین می‌شوند [۸]. در مقابل، گروهی دیگر بر این باورند که مهندسی معکوس بی‌رویه بدون رعایت مجوزها، ریسک سرقت فناوری و نقض حقوق مولف را افزایش می‌دهد. در این تحقیق نیز، به دلیل عدم دسترسی به داده‌های واقعی شرکت‌ها و محدودیت حقوقی تحلیل نمونه‌های صنعتی، بررسی‌های تجربی محدود به جنبه‌های نظری باقی مانده است.

## هزینه و زمان بر بودن

از منظر اقتصادی و اجرایی، بازمهندسی نرم‌افزار فرآیندی پرهزینه و زمان‌بر است که نیازمند منابع انسانی، زیرساختی و مالی قابل‌توجهی است [۹]. در گزارش‌های صنعتی آمده است که شرکت‌ها سالانه میلیاردها دلار صرف نگهداری و بازطراحی سیستم‌های قدیمی خود می‌کنند و در بسیاری از موارد، هزینه‌ی بازمهندسی از هزینه‌ی توسعه‌ی مجدد سیستم جدید نیز بیشتر است [۱۰]. عوامل متعددی در افزایش این هزینه موثرند. برای نمونه، نبود مستندات کافی، نیاز به تحلیل وابستگی‌ها، بازسازی مدل داده‌ها، باز طراحی معماری و آزمون‌های مکرر همه باعث افزایش زمان اجرای پروژه می‌شوند. هرچه ساختار کد قدیمی‌تر و پیچیده‌تر باشد، زمان تحلیل و اصلاح آن به‌صورت تصاعدی افزایش می‌یابد [۱۱]. به‌علاوه، یکی از مشکلات رایج در پروژه‌های بازمهندسی، برآورد نادرست هزینه و زمان است. بسیاری از سازمان‌ها در آغاز پروژه تخمین دقیقی از میزان بدهی فنی و سطح ناسازگاری فناوری ندارند؛ در نتیجه، با افزایش غیرمنتظره‌ی هزینه‌ها، پروژه در میانه‌ی راه متوقف یا محدود می‌شود [۱۲].

## تفسیر نادرست از منطق کد

در فرآیند بازمهندسی، درک صحیح از منطق درونی نرم‌افزار اهمیت حیاتی دارد. با این حال، بسیاری از سیستم‌های میراثی فاقد مستندات کامل هستند و مهندسان مجبورند رفتار سیستم را تنها از طریق تحلیل کد استنباط کنند. این امر منجر به تفسیر نادرست از منطق برنامه و روابط میان اجزای آن می‌شود [۱۳]. مطالعات نشان می‌دهند که درصد قابل‌توجهی از خطاهای به‌وجودآمده پس از بازمهندسی، ناشی از برداشت اشتباه از منطق کسب‌وکار و وابستگی‌های داخلی سیستم است [۱۴]. علاوه بر این، خروج

نیروهای کلیدی از سازمان و از بین رفتن دانش ضمنی باعث می شود که درک دقیق از چرایی و چگونگی تصمیمات گذشته از بین برود [۱۵]. ابزارهای خودکار تحلیل معنایی و مدل سازی معکوس هنوز در بسیاری از محیط های صنعتی به طور کامل توسعه نیافته اند، و این امر احتمال سوء برداشت از منطق کد را بیشتر می کند.

## ریسک های امنیتی

ریسک های امنیتی از مهم ترین موانع در مسیر باز مهندسی و باز طراحی نرم افزار محسوب می شوند. بسیاری از سیستم های قدیمی بر پایه ی فناوری ها و چارچوب هایی بنا شده اند که دیگر به روزرسانی نمی شوند [۱۶]. این وضعیت باعث می شود که آسیب پذیری های شناخته شده برای مدت طولانی در سیستم باقی بمانند و مهاجمان بتوانند از آن ها سوء استفاده کنند [۱۷]. در فرآیند باز مهندسی، این خطر وجود دارد که مهاجرت داده ها، تقسیم ماژول ها یا اتصال سیستم های جدید با سیستم های قدیمی، مسیرهای جدیدی برای نفوذ ایجاد کند. همچنین، اگر فرآیند DevOps به درستی با الزامات امنیتی یکپارچه نشود، اتوماسیون نادرست می تواند دروازه هایی برای نفوذ به محیط تولید باز کند [۱۸]. یکی دیگر از چالش های امنیتی، ضعف در مدیریت وصله های امنیتی است. پژوهش Dissanayake و همکاران [۱۹] نشان می دهد که کمتر از ۲۰ درصد از سازمان ها فرآیند وصله گذاری خود را به صورت نظام مند و خودکار انجام می دهند، که این امر احتمال بروز آسیب پذیری در چرخه ی باز مهندسی را افزایش می دهد.

## ۴.۵ مطالعه موردی (Case Study)

### مثال از تحلیل معکوس یک سیستم قدیمی یا نرم افزار متن باز

یکی از مطالعات شاخص در این حوزه، پژوهش Reverse engineering a legacy software in a complex system: A systems engineering approach توسط Maximiliano Moraga و Yang-Yang Zhao در سال ۲۰۱۸ منتشر شده است؛ در این تحقیق یک نرم افزار میراثی که در قالب بخشی از سیستم پیچیده ای قرار داشت، مورد تحلیل معکوس قرار گرفت تا دلیل شکل گیری ساختار، منطق عملکرد، و جایگاه آن در بستر کلی سیستم بازنشاسی شود [۲۰]. در این مطالعه، تیم محققان با استفاده از مدل CAFCR (Customer Objectives – Application – Function – Component Resources) و ابزارهای مهندسی معکوس، توانستند نقشه راه مرحله ای برای ارتقای تدریجی و

همزمان نگهداری و توسعه نرم افزار میراثی تدوین کنند [۲۰]. به عنوان مثال، ابتدا نمودارهای رابطه‌ای بین مؤلفه‌ها، وابستگی‌های زمان‌بر و حرکت از معماری مونوپولی به معماری ماژولار استخراج شد، سپس بر اساس آن تصمیماتی برای بهبود کارایی، ارتقای قابلیت نگهداری و افزون‌کردن کارکردهای جدید اتخاذ گردید [۲۰]. مطالعه دیگری تحت عنوان Case Studies in Model-Driven Reverse Engineering توسط A. Pascal و همکاران در سال ۲۰۱۹ ارائه شده است که در آن بازمهندسی سه نرم افزار عملیاتی با استفاده از رویکرد مدل‌محور بررسی شده است؛ در این نمونه، استخراج مدل‌های سطح بالا، تحلیل ماژول‌ها و طراحی مجدد با هدف کاهش فرسایش معماری انجام شده است [۲۱]. این مثال‌ها نشان می‌دهند که تحلیل معکوس در نرم افزارهای میراثی صرفاً جهت استخراج کد نیست، بلکه درک منطق کسب و کار، وابستگی‌های پنهان، و ساختار معماری را نیز امکان‌پذیر می‌کند؛ ولی همزمان باید توجه داشت که هر پروژه پژوهشی یا صنعتی با محدودیت‌ها و پیچیدگی‌های خاص خود مواجه است.

### بررسی خروجی‌های حاصل از فرآیند مهندسی معکوس

در پروژه Zhao و Moraga، خروجی‌های مهمی حاصل شده است: از جمله بازسازی نمودار زمینه (context diagram) برای نرم افزار مورد بررسی، استخراج اهداف مشتریان، مشخص شدن معیارهای کیفیت در رابطه با بازار هدف و ترکیب آن با وابستگی فنی مؤلفه‌ها، که منجر به تدوین نقشه راه برای بازمهندسی تدریجی نرم افزار شد [۲۰]. این نقشه راه به شرکت امکان داد تا ضمن ادامه نگهداری سیستم قدیمی، به تدریج عملکردهای جدید را نیز افزوده و قابلیت نگهداری را ارتقا دهد. در مطالعه Pascal همکاران و، یکی دیگر از خروجی‌های کلیدی، استخراج مدل‌های معماری (architecture models) و فرم‌های بصری وابستگی‌ها میان ماژول‌ها بود؛ این مدل‌ها کمک کردند تا مسیرهای پرتکرار تغییرات، نقاط بحرانی در سیستم و اجزایی که بیشترین پیچیدگی را داشتند شناسایی شوند [۲۱]. همچنین گزارش شده که این مدل‌سازی موجب کاهش هزینه نگهداری و کاهش فرسایش معماری شده است. علاوه بر این، خروجی‌های عملی دیگری نیز شامل مستندسازی بازگشتی (redocumentation) سیستم، بازیابی دانش ضمنی کارکنان قدیمی، انتقال آن به اعضای تیم جدید، کاهش وابستگی به افراد خاص، و آماده‌سازی سیستم برای استقرار روش‌های نوین مانند DevOps بود. به عنوان مثال، مکانیسم‌های اتوماسیون استقرار (CI/CD) و کانتینری‌سازی پس از مهندسی معکوس بهتر قابل پیاده‌سازی شدند زیرا ساختار ماژولار بهتر درک شده بود. با این حال، باید به این نکته نیز توجه شود که خروجی‌های مهندسی معکوس معمولاً به صورت کامل قابل تعمیم نیستند؛ یعنی مدل‌ها، نقشه‌ها و تصمیماتی که در یک سازمان حاصل شده، ممکن است در سازمان دیگر با زیرساختی متفاوت، قابل اجرا یا مؤثر نباشند. همچنین کیفیت خروجی‌ها وابسته به میزان دسترسی به کد، مستندسازی قبلی، همکاری

تیم‌های پیشین، و ابزارهای تحلیل مورد استفاده است؛ در محیط‌هایی که مستندات کم است، خطای استخراج منطق می‌تواند زیاد شود.

## فصل ۶

# فایل های PE

فرمت Portable Executable (PE) قالب استاندارد فایل های اجرایی بومی در خانواده ویندوز (شامل .exe، .dll، .sys. و غیره) است. PE فرمتی است مبتنی بر COFF (Common Object File Format) که از Unix آمده و توسط Microsoft برای سیستم عامل Windows تطبیق داده شد. این فرمت نحوه نگهداری هدرها، بخش ها و جداولی را مشخص می کند که لودر ویندوز برای نقشه برداری فایل به حافظه و اجرای صحیح آن به آن نیاز دارد. در عمل، PE معادل ELF در لینوکس و Mach-O در macOS است و در محیط های مبتنی بر UEFI نیز برای فایل های اجراپذیر کاربرد دارد. [۲۲]

فایل های PE نه تنها شامل فایل های اجرایی با پسوند .exe هستند، بلکه بسیاری از انواع فایل ها از این فرمت استفاده می کنند. کتابخانه های پویا (.dll)، ماژول های هسته (.sys)، برنامه های کنترل پنل (.cpl)، فایل های شی (Object Files) و حتی برخی فرمت های دیگر از جمله فایل های فونت نیز از این فرمت بهره می برند. [۲۳]

## ۱.۶ ساختار کلی فایل PE

فایل PE دارای یک ساختار سلسله مراتبی ثابت است که با چندین هدر شروع شده و به دنبال آن جدول بخش ها و در نهایت محتوای واقعی بخش ها قرار می گیرند. این ساختار مجموعه ای از دستورات عمل را به لودر پویا (Dynamic Linker) ارائه می دهد تا نحوه نقشه برداری صحیح فایل در حافظه را تعیین کند. [۲۲]

فایل PE شامل قسمت های زیر می شود:

## ۱.۱.۶ DOS Header

هر فایل PE با هدر DOS شروع می‌شود که ساختاری به طول ۶۴ بایت است. این هدر که برای سازگاری با سیستم‌های ۱۶ بیتی MS-DOS قدیمی طراحی شده، شامل یک امضای استاندارد و یک اشاره‌گر کلیدی است. بایت‌های اولیه فایل همیشه شامل امضای جادویی MZ (معادل هگز 0x5A4D و نشان‌دهنده Mark Zbikowski، یکی از توسعه‌دهندگان MS-DOS) است که اولین نشانه‌ی شناسایی فرمت PE است. فیلد ۴ بایتی e\_lfanew در آفست ثابت 0x3C از شروع فایل قرار دارد و شامل آفست فایل (File Offset) شروع هدرهای NT است. [۲۲] برای سیستم‌عامل‌های مدرن ویندوز، مهم‌ترین وظیفه DOS Header، ارائه این اشاره‌گر است. بارگذار ویندوز بلافاصله به این آفست مراجعه کرده و از بقیه هدر DOS و برنامه DOS Stub صرف نظر می‌کند تا به ساختار اصلی NT دست یابد. [۲۲]

## ۲.۱.۶ DOS Stub

برنامه‌ای کوچک سازگار با MS-DOS 2.0 که صرفاً یک پیام خطا چاپ می‌کند: "This program cannot be run in DOS mode". این Stub اطمینان می‌دهد که اگر برنامه در محیط DOS اجرا شود، یک پیام معنادار نمایش داده شود. [۲۳]

## ۳.۱.۶ NT Headers

هدرهای NT، که موقعیت شروع آن توسط e\_lfanew تعیین شده، اطلاعاتی درباره ماشین هدف (Target Machine) و ویژگی‌های فایل PE دارد و شامل سه بخش متوالی است: [۲۳]

۱. PE Signature: یک امضای ۴ بایتی که مقدار ثابت PE00 (0x50450000) است که فایل را به عنوان PE شناسایی می‌کند. [۲۳]

۲. COFF File Header: هدری که اطلاعات کلی درباره فایل مانند معماری هدف (Machine Type)، تعداد بخش‌ها (NumberOfSections)، timestamp اندازه Header Optional و Characteristics



را نگهداری می‌کند. [۲۳]

- Machine - مشخص‌کننده معماری CPU هدف است.
- NumberOfSections - تعداد بخش‌های موجود در فایل را نشان می‌دهد.
- TimeDateStamp - زمان و تاریخ ایجاد فایل را مشخص می‌کند.
- PointerToSymbolTable - آدرس (offset) جدول نمادها است، که معمولاً مقدار آن صفر است.
- NumberOfSymbols - تعداد نمادهای موجود در جدول نمادها را مشخص می‌کند (معمولاً صفر است).
- SizeOfOptionalHeader - اندازه هدر اختیاری را نشان می‌دهد.
- Characteristics - شامل پرچم‌هایی است که ویژگی‌های فایل را مشخص می‌کنند (مثلاً فایل اجرایی، DLL و غیره).

۳. Optional Header: علی‌رغم نام، برای فایل‌های PE الزامی است و شامل اطلاعات مهمی برای بارگذاری (Loading) و اجرای برنامه است. اطلاعات مهمی مانند نقطه ورود برنامه (Entry Point)، RVA، ImageBase، اطلاعات Alignment و ... [۲۳]

- Magic - نوع فایل اجرایی را مشخص می‌کند (مانند PE32 با مقدار 0x010B یا PE32+ با مقدار 0x020B برای ۶۴ بیت).
- MajorLinkerVersion / MinorLinkerVersion - نسخه لینکر (Linker) مورد استفاده را نشان می‌دهد.
- SizeOfCode - اندازه بخش کد را مشخص می‌کند.
- SizeOfInitializedData - اندازه بخش داده‌های مقداردهی‌شده را مشخص می‌کند.
- AddressOfEntryPoint - آدرس مجازی نسبی (RVA) نقطه ورود برنامه را نشان می‌دهد.
- BaseOfCode / BaseOfData - آدرس‌های مجازی نسبی (RVA) بخش‌های کد و داده را مشخص می‌کنند.
- ImageBase - آدرس بارگذاری ترجیحی تصویر (Image) در حافظه را مشخص می‌کند.
- SectionAlignment / FileAlignment - نحوه تراز (Alignment) بخش‌ها در حافظه و روی دیسک را تعیین می‌کند.
- SizeOfImage - اندازه کل تصویر (Image) در حافظه را نشان می‌دهد.
- SizeOfHeader - اندازه ترکیبی تمام سربرگ‌ها (Headers) را مشخص می‌کند.
- Subsystem - زیرسامانه‌ای را مشخص می‌کند که برای اجرای فایل لازم است (مثلاً رابط کاربری گرافیکی ویندوز).

- DllCharacteristics - شامل پرچم‌هایی است که ویژگی‌های فایل DLL را مشخص می‌کنند.
- SizeOfStackReserve / SizeOfStackCommit - اندازه رزرو و تعهد (Commit) پشته (Stack) را مشخص می‌کند.
- SizeOfHeapReserve / SizeOfHeapCommit - اندازه رزرو و تعهد (Commit) پشته حافظه (Heap) را مشخص می‌کند.
- NumberOfRvaAndSizes - تعداد ورودی‌های موجود در جدول آدرس‌های مجازی نسبی را نشان می‌دهد.

۴. Data Directories: این بخش به جداول و منابع مختلفی در فایل اشاره می‌کند؛ مانند جدول واردات (Imports)، صادرات (Exports)، منابع (Resources) و موارد دیگر. [۲۳]

- Export Table - آدرس و اندازه جدول صادرات.
- Import Table - آدرس و اندازه جدول واردات.
- Resource Table - آدرس و اندازه جدول منابع.
- Exception Table - آدرس و اندازه جدول استثناها (Exception).
- Certificate Table - آدرس و اندازه جدول گواهی امنیتی.
- Base Relocation Table - آدرس و اندازه جدول بازنشانی پایه (Relocation).
- Debug Data - آدرس و اندازه داده‌های اشکال‌زدایی (Debug).
- Architecture Data - رزرو شده؛ مقدار آن باید صفر باشد.
- Global Pointer Register - آدرس مجازی نسبی (RVA) مقداری که در ثبات اشاره‌گر سراسری ذخیره می‌شود.
- TLS Table - آدرس و اندازه جدول حافظه محلی رشته‌ها (Thread-Local Storage).
- Load Configuration Table - آدرس و اندازه جدول پیکربندی بارگذاری.
- Bound Import Table - آدرس و اندازه جدول واردات مقید (Bound Import).
- Import Address Table - آدرس و اندازه جدول آدرس‌های واردات.
- Delay Import Descriptor - آدرس و اندازه توصیف‌گر واردات تأخیری (Delay Import).
- CLR Runtime Header - آدرس و اندازه هدر زمان‌اجرای CLR.
- Reserved - برای استفاده‌های آینده رزرو شده است.

## Section Headers ۴.۱.۶

جدولی از هدرهای بخش (Section Headers) که برای هر بخش در فایل یک ورودی دارد. هر Sec-Header شامل نام بخش، Virtual Address، Virtual Size، Pointer-To-Raw-Data و سایر metadata است. [۲۳]

## Sections ۵.۱.۶

بخش‌های اصلی فایل که محتویات واقعی برنامه را شامل می‌شود. بخش‌های استاندارد شامل text، (کد)، data، (داده‌های مقداردهی‌شده)، rdata، (داده‌های فقط‌خوانده)، rsrc، (منابع) و دیگری هستند. [۲۳]

نام بخش	کاربرد اصلی	حافظه	توضیح
.text	کد قابل اجرا	R-X	دستورالعمل‌های CPU و کد اصلی برنامه
.data	داده مقداردهی شده	RW-	متغیرهای جهانی اولیه‌شده
.rdata	داده فقط‌خوانده	R-	رشته‌های ثابت و اطلاعات Import/Export
.idata	جدول Import	R-	اسامی DLLها و توابع واردشده
.edata	جدول Export	R-	اسامی توابع صادرشده
.rsrc	منابع برنامه	R-	آیکن‌ها، تصاویر، رشته‌ها، Dialog‌های رابط کاربری
.reloc	اطلاعات Relocation	R-	آدرس‌های نیازمند بازنشانی برای ASLR
.pdata	اطلاعات Exception	R-	جدول exception handling (فقط ۶۴ بیت)

جدول ۱.۶: بخش‌های مختلف فایل اجرایی (PE Sections) و کاربرد آن‌ها

## ۲.۶ هر بخش فایل PE چه اطلاعاتی دارد

## ۱.۲.۶ هدر DOS

بخش آغازین هر فایل اجرایی در ویندوز با ساختاری موسوم به DOS Header مشخص می‌شود. این ساختار که با امضای دودویی MZ (برگرفته از نام Mark Zbikowski) آغاز می‌گردد، در اصل بازمانده‌ای

از قالب‌های اجرایی MS-DOS است و برای حفظ سازگاری عقب‌رو در فایل‌های اجرایی مدرن همچنان نگه داشته شده است. هدر DOS معمولاً ۶۴ بایت نخست فایل را دربر می‌گیرد و شامل تعدادی فیلد از پیش تعریف‌شده است که اطلاعات پایه‌ای درباره‌ی تصویر اجرایی را ذخیره می‌کنند.

یکی از مهم‌ترین فیلدهای این ساختار، مقدار چهاربایتی `e_lfanew` است. این فیلد آفست محل شروع هدر اصلی فایل، یعنی `PE (NT) Header` را نسبت به ابتدای فایل مشخص می‌کند. لودر ویندوز با اتکا به همین مقدار می‌تواند به نقطه‌ی دقیقی که ساختار PE در آن قرار گرفته دسترسی پیدا کرده و فرایند بارگذاری تصویر را در حافظه آغاز کند. بدیهی است در صورتی که این مقدار نادرست باشد یا به ناحیه‌ای نامعتبر اشاره کند، سیستم‌عامل قادر نخواهد بود فایل را به‌عنوان یک تصویر اجرایی معتبر تشخیص دهد و بارگذاری آن متوقف می‌شود.

پس از فیلدهای هدر DOS، بخشی کوتاه از کد اجرایی موسوم به `DOS Stub` قرار می‌گیرد. هدف از این بخش، تضمین رفتار قابل قبول در محیط‌هایی است که از قالب PE پشتیبانی نمی‌کنند. این کد معمولاً در صورت اجرای فایل در سیستم‌های قدیمی یا محیط‌های ناسازگار، تنها یک پیام ساده (مانند «این برنامه را باید در ویندوز اجرا کنید») نمایش داده و از ادامه‌ی اجرا جلوگیری می‌کند. در سیستم‌های امروزی این کد عملاً اجرا نمی‌شود، اما وجودش بخشی از قالب استاندارد فایل‌های اجرایی ویندوز است. از منظر تحلیل معکوس و بررسی‌های امنیتی، مطالعه‌ی مقادیر موجود در `DOS Header` می‌تواند نشانه‌هایی از دست‌کاری، پکر شدن فایل یا تلاش برای پنهان‌سازی ساختار واقعی تصویر را آشکار کند. هرچند این بخش در روند اجرای واقعی برنامه نقش کاربردی مستقیمی ندارد، اما برای آن‌که فایل توسط ویندوز به‌عنوان یک تصویر اجرایی معتبر در نظر گرفته شود باید وجود داشته باشد و مقادیر کلیدی آن (به‌ویژه `e_lfanew`) صحیح باشند. برای جزئیات بیشتر می‌توان به مستندات رسمی مایکروسافت درباره‌ی قالب PE و همچنین منابع تحلیلی حوزه‌ی بدافزار مراجعه کرد [۲۴، ۲۵].

## ۲.۲.۶ هدر PE

پس از بخش ابتدایی `DOS Header`، فایل اجرایی وارد مرحله‌ای می‌شود که ساختار واقعی قابل اجرای ویندوز را تشکیل می‌دهد. این بخش با امضای چهار بایتی `PE\0\0` آغاز می‌شود و به عنوان نقطه‌ی شروع هدر اصلی یا همان `NT Header` شناخته می‌شود. در این بخش، اطلاعات حیاتی درباره‌ی ماهیت فایل و نحوه‌ی بارگذاری آن در حافظه ذخیره شده است. سیستم‌عامل ویندوز در هنگام اجرای برنامه، ابتدا به این بخش مراجعه می‌کند تا بر اساس مقادیر موجود در آن، نقشه‌ی حافظه‌ی برنامه را ایجاد کرده و بخش‌های مختلف فایل را در موقعیت‌های مناسب بارگذاری کند.

ساختار کلی هدر PE شامل سه بخش است: امضا، هدر فایل (`COFF File Header`) و هدر

اختیاری (Optional Header). امضای PE\0\0 نشانه‌ای است که سیستم از طریق آن تشخیص می‌دهد فایل متعلق به قالب اجرایی مدرن ویندوز است. در ادامه، هدر فایل اطلاعات پایه‌ای نظیر نوع پردازنده‌ی هدف، تعداد بخش‌ها، زمان کامپایل و ویژگی‌های کلی فایل را در خود دارد. بخش اختیاری، علی‌رغم نام آن، جزئی حیاتی از این ساختار است و داده‌هایی مانند آدرس نقطه‌ی ورود برنامه، اندازه‌ی کلی تصویر در حافظه، نسخه‌ی زیرسیستم اجرایی، و مسیرهای جداول داده‌ای نظیر `export`، `import`، `resources` و `relocation` را تعریف می‌کند. این داده‌ها به لودر ویندوز امکان می‌دهند تا به‌صورت نظام‌مند و دقیق، برنامه را در فضای مجازی حافظه سازمان‌دهی کرده و ارتباط آن را با کتابخانه‌های اشتراکی برقرار کند.

اهمیت این ساختار فراتر از نقش فنی آن در اجرای برنامه‌هاست و می‌توان آن را نمونه‌ای از تکامل تدریجی معماری نرم‌افزار در سطح سیستم‌عامل دانست. قالب PE در واقع حاصل فرگشت فرمت‌های اجرایی قدیمی‌تر مانند MZ و NE است که در دوران گذار از محیط خط فرمان DOS به معماری چندوظیفه‌ای Windows NT شکل گرفت. در این روند، مایکروسافت تلاش کرد قالبی ارائه دهد که در عین حفظ سازگاری با گذشته، بتواند پاسخ‌گوی نیازهای روزافزون در زمینه‌ی امنیت، چندمعماری بودن، و توسعه‌پذیری باشد. نتیجه، ساختاری بود که نه‌تنها اطلاعات لازم برای اجرای فایل را نگهداری می‌کند، بلکه بستری منعطف برای افزوده شدن قابلیت‌های جدید در گذر زمان فراهم می‌آورد.

از منظر تکامل نرم‌افزاری، پایداری و تداوم این ساختار در نسخه‌های مختلف ویندوز بیانگر نوعی تعهد به اصل «پایداری رابط‌ها» است. این اصل تضمین می‌کند که ابزارها، کتابخانه‌ها و حتی نرم‌افزارهایی که دهه‌ها پیش توسعه یافته‌اند، همچنان بتوانند با نسخه‌های جدید سیستم‌عامل تعامل داشته باشند. همین پایداری است که باعث شده قالب PE طی بیش از سه دهه، بدون نیاز به بازنویسی بنیادی، بتواند تغییرات مهمی مانند پشتیبانی از معماری ۶۴ بیتی، امضای دیجیتال، حفاظت از فضاهای حافظه و بارگذاری تصادفی (ASLR) را در خود جای دهد. به بیان دیگر، PE Header نه‌تنها بخشی از ساختار فایل اجرایی است، بلکه نمود عینی مفهوم «تکامل پایدار» در مهندسی نرم‌افزار محسوب می‌شود؛ مفهومی که در آن، طراحی اولیه به اندازه‌ای منعطف و تعمیم‌پذیر است که امکان رشد و گسترش در گذر زمان را بدون از دست دادن سازگاری فراهم می‌کند.

در زمینه‌ی تحلیل بدافزار نیز، PE Header به عنوان نقطه‌ای کلیدی برای شناسایی ویژگی‌های رفتاری فایل شناخته می‌شود. بررسی دقیق فیلدهای این بخش می‌تواند سرخ‌هایی درباره‌ی نوع کامپایلر، مسیرهای کتابخانه‌های واردشده، و حتی وجود تغییرات غیرعادی ناشی از بسته‌بندی یا رمزگذاری ارائه دهد. به همین دلیل، این بخش نه‌تنها در اجرای فایل، بلکه در تحلیل و درک رفتار آن نیز نقشی بنیادین دارد.

در مجموع، PE Header را می‌توان هسته‌ی منطقی فرمت اجرایی ویندوز دانست؛ بخشی که

با وجود ظاهر فنی و ثابت خود، بازتابی از رویکرد تکاملی در طراحی نرم افزار است، رویکردی که به جای جایگزینی کامل ساختارها، آن ها را به تدریج غنی تر و پایدارتر می سازد. [۲۴].

### ۳.۲.۶ جدول بخش ها (Section Table)

پس از پایان هدر PE، ساختاری با عنوان Section Table یا جدول بخش ها قرار دارد که نقش آن تعریف اجزای اصلی فایل اجرایی است. این جدول بلافاصله پس از هدر اختیاری قرار می گیرد و شامل آرایه ای از ساختارهای تکرارشونده موسوم به IMAGE\_SECTION\_HEADER است؛ هر یک از این ساختارها نماینده ی یکی از بخش های فایل (مانند .text، .data، .rdata و غیره) محسوب می شوند. تعداد ورودی های جدول برابر با مقداری است که در فیلد NumberOfSections از File Header مشخص شده است و ترتیب آن ها دقیقاً با ترتیب فیزیکی بخش ها در فایل هم خوانی دارد.

هر ورودی جدول شامل اطلاعات دقیق مربوط به نام بخش، اندازه ی مجازی آن در حافظه، اندازه ی واقعی آن در فایل، آدرس مجازی شروع بخش (VirtualAddress)، مکان شروع داده ها در فایل (PointerToRawData) و مجموعه ای از پرچم ها (Characteristics) است که نوع دسترسی آن بخش را تعیین می کنند. برای نمونه، بخش text معمولاً با پرچم های قابل اجرا و فقط خواندنی مشخص می شود، در حالی که data قابل نوشتن است. لودر ویندوز در زمان بارگذاری برنامه، بر اساس همین مقادیر تصمیم می گیرد که هر بخش را در کجای حافظه مستقر کرده و چه سطحی از دسترسی به آن اختصاص دهد. به این ترتیب، Section Table را می توان نقشه ی دقیق تخصیص حافظه و نحوه ی سازمان دهی کد و داده در محیط اجرایی دانست.

در سطح ساختاری، ترتیب و چیدمان بخش ها انعکاس دهنده ی منطق کامپایلر و پیونددهنده (linker) است؛ برای مثال، بخش text معمولاً در ابتدای تصویر قرار می گیرد زیرا شامل دستورالعمل های اجرایی است و پس از آن داده ها، منابع و اطلاعات بازاسکان پذیری جای می گیرند. در بسیاری از فایل های سیستمی یا بدافزارها، تغییر در توالی یا اندازه ی این بخش ها می تواند نشانه ای از فشرده سازی، رمزگذاری یا تزریق کد باشد. از این رو، تحلیل گران امنیتی همواره جدول بخش ها را یکی از نخستین نقاط بررسی خود قرار می دهند تا بتوانند تفاوت میان ساختار واقعی و ساختار مورد انتظار را شناسایی کنند.

از منظر تکامل نرم افزاری، مفهوم Section Table بیانگر یکی از اصول بنیادی طراحی ماژولار در معماری سیستم های اجرایی است. تقسیم فایل به بخش های مستقل با کارکردهای مشخص، امکان توسعه و نگهداری تدریجی را فراهم کرده است. به همین دلیل، قالب PE در طول دهه ها بدون تغییر اساسی در منطق خود، توانسته از افزوده شدن ویژگی های متنوعی مانند داده های منابع چندزبانه، متادیتاهای مدیریت شده در .NET، و بخش های مخصوص به امضاهای دیجیتال پشتیبانی

کند. این پایداری ساختاری، نشان‌دهنده‌ی درک عمیق طراحان از نیاز به انعطاف‌پذیری بلندمدت در طراحی قالب‌های اجرایی است؛ مفهومی که ارتباط مستقیمی با اصول تکامل پایدار نرم‌افزار دارد.

در مجموع، Section Table نقطه‌ی اتصال میان ساختار منطقی برنامه و بازنمایی فیزیکی آن در حافظه است. بدون این جدول، لودر ویندوز قادر نخواهد بود بخش‌های مختلف فایل را به‌درستی از روی دیسک به حافظه منتقل کند یا دسترسی‌های لازم را برای اجرای ایمن فراهم آورد. این بخش نه‌تنها عنصر حیاتی در بارگذاری برنامه است، بلکه در تحلیل ساختار فایل و تشخیص تغییرات غیرمجاز نیز جایگاهی اساسی دارد؛ به گونه‌ای که کوچک‌ترین انحراف در مقادیر آن می‌تواند چهره‌ی واقعی یک فایل سالم یا مخرب را آشکار سازد.[۲۴].

Offset	Size	Field	Description
۰	۸	Name	نام بخش به صورت رشته ۸ بایتی (اگر طول کمتر باشد با صفر پُر می شود).
۸	۴	VirtualSize	اندازه بخش هنگام بارگذاری در حافظه؛ اگر از SizeOfRawData بزرگتر باشد، انتها صفر می شود.
۱۲	۴	VirtualAddress	آدرس مجازی شروع بخش نسبت به مبنای تصویر هنگام بارگذاری.
۱۶	۴	SizeOfRawData	اندازه داده بخش روی دیسک؛ باید با مقدار FileAlignment در هدر اختیاری هم تراز باشد.
۲۰	۴	PointerToRawData	اشاره گر فایل به ابتدای داده های این بخش در تصویر COFF/PE.
۲۴	۴	PointerToRelocations	محل ورودی های جابجایی برای این بخش؛ در تصاویر اجرایی معمولاً صفر است.
۲۸	۴	PointerToLinenumbers	محل ورودی های شماره خط COFF؛ برای تصاویر اجرایی صفر است.
۳۲	۲	NumberOfRelocations	تعداد ورودی های جابجایی در این بخش؛ برای تصاویر اجرایی صفر است.
۳۴	۲	NumberOfLinenumbers	تعداد ورودی های شماره خط در این بخش؛ برای تصاویر اجرایی صفر است.
۳۶	۴	Characteristics	پرچم های توصیف کننده ویژگی های بخش (قابل اجرا، قابل نوشتن، فقط خواندنی و ...).

جدول ۲.۶: ساختار کلی هر ورودی در جدول بخش ها (Section Table Entry) در قالب فایل PE [۲۴]

#### ۴.۲.۶ بخش های text، data و rdata.

در ادامه ساختار فایل اجرایی، بخش های مختلفی وجود دارند که هرکدام نقش خاصی در سازمان دهی کد و داده در حافظه ایفا می کنند. این بخش ها در جدول بخش ها تعریف می شوند و از طریق فیلدهای



مشخص شده در هر ورودی جدول، لودر سیستم عامل می داند چگونه باید آن ها را در فضای مجازی حافظه نگاشت کند. از میان این بخش ها، سه بخش text، data و rdata. تقریباً در تمام فایل های اجرایی ویندوز وجود دارند و پایه ی عملکردی برنامه را تشکیل می دهند.

بخش text. به عنوان اصلی ترین بخش اجرایی، شامل تمامی دستورالعمل های ماشین و منطق برنامه است. کدهای ترجمه شده از زبان سطح بالا در زمان کامپایل در این بخش قرار می گیرند. آدرس نقطه ی ورود (Entry Point) برنامه نیز در بیشتر موارد در همین بخش قرار دارد. از آن جا که محتوای این بخش باید توسط پردازنده به عنوان دستورالعمل اجرا شود، سیستم عامل آن را با سطح دسترسی «قابل اجرا و فقط خواندنی» (Execute / Read) در حافظه نگاشت می کند تا از تغییر تصادفی یا عمدی کد در زمان اجرا جلوگیری شود. در معماری امنیتی ویندوز، همین تفکیک اجازه داده است که سازوکارهایی نظیر DEP (Data Execution Prevention) مؤثر واقع شوند؛ به این معنا که فقط نواحی متعلق به text و بخش های مشخص شده مجاز به اجرا هستند. در نتیجه، دستکاری در این بخش یا تزریق کد جدید در نواحی داده ای توسط بدافزارها می تواند از طریق مقایسه اندازه ها و هش این بخش شناسایی گردد. علاوه بر این، الگوی چینش توابع در text معمولاً سرنخ های مهمی درباره ی کامپایلر، بهینه سازی ها و حتی زبان برنامه نویسی به کاررفته فراهم می کند که در تحلیل مهندسی معکوس کاربرد دارد.

در مقابل، بخش data. برای نگهداری داده های اولیه شده ای استفاده می شود که برنامه در طول اجرای خود نیاز به خواندن یا تغییر آن ها دارد. به بیان دیگر، هر متغیر سراسری یا ایستا که در زمان کامپایل مقدار مشخصی دریافت کرده باشد، در این بخش ذخیره می شود. سیستم عامل هنگام بارگذاری برنامه، مقادیر این بخش را به همان شکل در حافظه کپی می کند و اجازه ی خواندن و نوشتن (Read / Write) به آن می دهد. تفاوت این بخش با bss. (که برای داده های مقداردهی نشده است) در همین مقدار اولیه نهفته است. تحلیل گران امنیتی معمولاً این بخش را برای یافتن داده های حساس، کلیدهای رمزنگاری یا مقادیر پیکربندی بررسی می کنند. از منظر طراحی نرم افزار، وجود data. نمادی از جداسازی داده و منطق در سطح ماشین است؛ تفکیکی که امکان بهینه سازی مصرف حافظه و اجرای امن تر را فراهم می کند.

در کنار این دو، بخش rdata. یا Read-Only Data جایگاهی میان کد و داده دارد. همان گونه که از نامش پیداست، داده های موجود در این بخش پس از بارگذاری در حافظه غیرقابل تغییر هستند. این داده ها معمولاً شامل رشته های ثابت، جداول ثابت برنامه، اشاره گرهای تابع، مقادیر ثابت کامپایل شده و همچنین جداول واردات (Import Tables) و صادرات (Export Tables) هستند. لودر ویندوز از اطلاعات این بخش برای پیوند دادن تابع های خارجی و کتابخانه های اشتراکی استفاده می کند. برای مثال، جدول واردات در rdata. مشخص می کند که برنامه از چه توابعی در چه کتابخانه هایی مانند

kernel32.dll یا user32.dll استفاده می‌کند. در نتیجه، rdata. نه تنها محل داده‌های غیرقابل تغییر است، بلکه در عمل نقشه‌ی وابستگی‌های خارجی برنامه را نیز در خود دارد. به دلیل همین نقش دوگانه، دستکاری در این بخش یکی از روش‌های رایج در بدافزارها برای پنهان‌سازی رفتار واقعی یا تغییر مسیر فراخوانی توابع سیستمی است.

از دیدگاه تکامل نرم‌افزاری، تقسیم ساختار فایل اجرایی به بخش‌هایی با ماهیت متفاوت، مصداقی روشن از طراحی ماژولار و اصل Separation of Concerns (تفکیک نگرانی‌ها) است. در نسخه‌های اولیه سیستم عامل DOS، تمام کد و داده در یک فضای خطی قرار می‌گرفت و مدیریت آن‌ها به شکل دستی صورت می‌گرفت. اما در معماری NT و فرمت PE، هر بخش دارای هدف، سطح دسترسی و محدودیت‌های تعریف شده است. این طراحی باعث شد قالب PE بتواند بدون تغییر بنیادی، با پیشرفت معماری‌های پردازنده و افزوده شدن ویژگی‌های امنیتی جدید، همچنان پایدار بماند. برای مثال، افزودن بخش‌های خاص مانند tls (Thread Local Storage) یا pdata. در نسخه‌های جدیدتر، بدون تأثیر منفی بر ساختار موجود ممکن شد، زیرا هسته طراحی بر پایه‌ی بخش‌بندی استاندارد استوار بود.

بدین ترتیب، بخش‌های text، data و rdata. در کنار یکدیگر نمایانگر سه بُعد اصلی یک برنامه اجرایی هستند: منطق، وضعیت و ثبات. منطق در text. تجلی می‌یابد، وضعیت در data. حفظ می‌شود، و ثبات در rdata. تبلور می‌یابد. این سه‌گانه نه تنها اساس اجرای برنامه را شکل می‌دهند، بلکه بازتابی از روند تکامل مفهومی نرم‌افزار از ساختارهای یکنواخت به معماری‌های تفکیک شده و قابل نگهداری هستند. [۲۴].

## ۳.۶ هر بخش از فایل PE چه مزایایی دارد و چه اطلاعاتی را در خود ذخیره می‌کند؟

فایل‌های اجرایی در سیستم عامل ویندوز با قالب PE (Portable Executable) شناخته می‌شوند. این قالب، ساختار استاندارد تمام فایل‌های اجرایی مانند exe، dll، sys. و بسیاری از فایل‌های سیستم است. هدف از طراحی قالب PE ایجاد یک چارچوب قابل حمل میان نسخه‌های مختلف ویندوز است تا سیستم عامل بتواند برنامه‌ها را به صورت بهینه در حافظه بارگذاری، مدیریت و اجرا کند.

ساختار فایل PE از چندین بخش اصلی تشکیل شده است که هر کدام وظیفه‌ی خاصی دارند. این بخش‌ها اطلاعات ضروری مانند کد اجرایی، داده‌ها، منابع و تنظیمات بارگذاری را ذخیره می‌کنند. در ادامه، هر بخش فایل PE به همراه وظایف، مزایا و نوع اطلاعات ذخیره شده در آن توضیح داده

می‌شود.

### ۱.۳.۶ ۳-۶-۱- بخش Header (هدر فایل PE)

هدر فایل PE در ابتدای فایل قرار دارد و شامل اطلاعات کلی درباره‌ی ساختار، نسخه و نحوه‌ی بارگذاری برنامه در حافظه است. این بخش به سیستم‌عامل کمک می‌کند تا بداند فایل چگونه باید تفسیر و اجرا شود.

زیرمجموعه‌های مهم هدر PE عبارت‌اند از:

- **Header: DOS** برای سازگاری با نسخه‌های قدیمی DOS استفاده می‌شود. اگر برنامه در محیط DOS اجرا شود، پیامی مانند "This program cannot be run in DOS mode" نمایش داده می‌شود. مزیت آن سازگاری عقب‌رو (Backward Compatibility) است.
- **Signature: PE** رشته‌ای با مقدار "PE\0\0" که آغاز ساختار واقعی PE را مشخص می‌کند.
- **Header: File** حاوی اطلاعات عمومی مانند نوع فایل (exe) یا (dll) تعداد بخش‌ها، تاریخ ساخت و اندازه‌ی داده‌ها است.
- **Header: Optional** شامل اطلاعات حیاتی برای بارگذاری در حافظه مانند آدرس نقطه‌ی ورود (Entry Point)، اندازه‌ی پشته و نوع پردازنده است.

**مزایا:**

- فراهم کردن نقشه‌ی دقیق ساختار فایل برای Loader
- افزایش سازگاری با نسخه‌های مختلف ویندوز
- بهینه‌سازی فرآیند بارگذاری و تخصیص حافظه

### ۲.۳.۶ ۳-۶-۲- بخش text.

بخش text شامل کدهای اجرایی برنامه (دستورالعمل‌های ماشین) است. این قسمت معمولاً به صورت فقط خواندنی در حافظه نگهداری می‌شود تا از تغییرات ناخواسته جلوگیری شود.

**اطلاعات موجود در این بخش:**

- دستورالعمل های کامپایل شده
- آدرس و محل قرارگیری توابع
- داده های ثابت و ثابت های برنامه

#### مزایا:

- افزایش امنیت از طریق جلوگیری از تغییر کدها در زمان اجرا
- صرفه جویی در حافظه به دلیل امکان اشتراک کد بین چند فرآیند
- تسهیل فرآیند اشکال زدایی (Debugging)

### ۳.۳.۶ ۳-۶-۳- بخش data.

این بخش شامل داده های مقداردهی شده (Initialized Data) است؛ یعنی متغیرهایی که در زمان کامپایل مقدار اولیه دارند. برای مثال، در زبان C اگر دستور `int a = 10;` وجود داشته باشد، مقدار آن در این بخش ذخیره می شود.

#### مزایا:

- فراهم کردن دسترسی سریع به داده های مهم در زمان اجرا
- حفظ داده های پایدار در طول اجرای برنامه
- ساختاردهی مناسب حافظه و جلوگیری از تداخل متغیرها

### ۴.۳.۶ ۴-۶-۳- بخش bss.

بخش bss. برای داده های بدون مقدار اولیه (Uninitialized Data) استفاده می شود. این داده ها در زمان بارگذاری برنامه به صورت خودکار با مقدار صفر مقداردهی می شوند.

**نمونه:** در برنامه ای با دستور `int counter;`، متغیر `counter` در بخش bss. قرار می گیرد.

#### مزایا:

- کاهش اندازه فایل اجرایی چون داده های بدون مقدار ذخیره نمی شوند

- تخصیص پویا و بهینه‌ی حافظه در زمان اجرا
- تفکیک واضح میان داده‌های مقداردهی‌شده و نشده

### ۵.۳.۶ ۳-۶-۵- بخش rdata.

بخش rdata شامل داده‌های فقط‌خواندنی (Read-Only Data) است؛ مانند رشته‌های ثابت، جداول واردات و صادرات و برخی ساختارهای زمان اجرا.

#### اطلاعات ذخیره‌شده در این بخش:

- نام توابع و کتابخانه‌های وارداتی
- داده‌های ثابت و اشاره‌گرهای ثابت
- اطلاعات لازم برای زمان اجرا

#### مزایا:

- جلوگیری از تغییر داده‌های حیاتی در حین اجرا
- بهبود امنیت و پایداری برنامه
- افزایش کارایی حافظه با امکان اشتراک داده‌ها میان چند فرآیند

### ۶.۳.۶ ۳-۶-۶- بخش idata.

این بخش مربوط به جدول واردات (Import Table) است و فهرستی از کتابخانه‌ها و توابع خارجی که برنامه از آن‌ها استفاده می‌کند را ذخیره می‌کند.

#### مزایا:

- تسهیل در مدیریت وابستگی‌های خارجی
- پشتیبانی از بارگذاری پویا (Dynamic Linking)
- امکان به‌روزرسانی کتابخانه‌ها بدون نیاز به تغییر برنامه‌ی اصلی

## ۷.۳.۶ ۷-۶-۳ - بخش edata.

بخش edata. مربوط به جدول صادرات (Export Table) است. این جدول فهرستی از توابع یا داده‌هایی را نگهداری می‌کند که برنامه برای استفاده‌ی سایر برنامه‌ها در دسترس قرار می‌دهد.

**مزایا:**

- امکان اشتراک توابع و داده‌ها بین چند برنامه
- پشتیبانی از ساختار ماژولار نرم‌افزار
- کاهش حجم کد تکراری در سیستم

## ۸.۳.۶ ۸-۶-۳ - بخش rsrc.

بخش rsrc. محل ذخیره‌ی منابع (Resources) مانند آیکون‌ها، منوها، تصاویر، فایل‌های زبان و داده‌های رابط کاربری است. این بخش به برنامه اجازه می‌دهد بدون تغییر در کد، ظاهر و محتوای خود را به‌روزرسانی کند.

**اطلاعات موجود در این بخش:**

- آیکون‌ها، تصاویر و صداها
- اطلاعات نسخه‌ی نرم‌افزار
- داده‌های مربوط به زبان و محلی‌سازی (Localization)

**مزایا:**

- جدا کردن منابع از منطق اصلی برنامه
- تسهیل در تغییر ظاهر یا زبان نرم‌افزار
- پشتیبانی از چندزبانگی در نرم‌افزارهای بزرگ

## ۹.۳.۶ ۳-۶-۹- بخش reloc.

بخش reloc. برای اطلاعات جابجایی (Relocation Information) استفاده می‌شود. زمانی که فایل PE در آدرس مجازی پیش فرض خود بارگذاری نشود، این بخش به سیستم عامل کمک می‌کند تا آدرس‌های مطلق را اصلاح کند.

## مزایا:

- پشتیبانی از بارگذاری انعطاف پذیر در حافظه
- جلوگیری از تداخل آدرس‌ها بین چند ماژول
- بهبود قابلیت استفاده‌ی مجدد از کدها در محیط‌های مختلف

## ۱۰.۳.۶ ۳-۶-۱۰- جمع بندی

هر بخش از فایل PE نقشی مشخص و حیاتی در عملکرد صحیح برنامه دارد. این تقسیم بندی باعث می‌شود سیستم عامل بتواند برنامه‌ها را سریع تر، ایمن تر و با مدیریت بهینه‌ی حافظه اجرا کند.

از بخش هدر که نقشه‌ی کلی فایل را در اختیار Loader قرار می‌دهد تا بخش‌های کد و داده که منطق برنامه را تشکیل می‌دهند، و همچنین بخش منابع که داده‌های ظاهری و رابط کاربری را ذخیره می‌کند، همگی در کنار هم ساختار منظم و کارآمدی برای اجرای برنامه‌ها در ویندوز ایجاد می‌کنند.

به طور کلی، مزیت اصلی ساختار PE در قابلیت حمل، انعطاف پذیری، امنیت و ماژولار بودن آن است؛ ویژگی‌هایی که باعث شده این قالب طی سال‌ها همچنان استاندارد اصلی فایل‌های اجرایی در ویندوز باقی بماند.

## ۴.۶ «فرق بین address Virtual و raw-address»

## ۵.۶ Address Virtual (آدرس مجازی)

آدرس مجازی آدرسی است که برنامه یا نرم افزار آن را می‌بیند و استفاده می‌کند، اما خودش مستقلاً به حافظه دسترسی ندارد. در واقع، سیستم عامل و واحد مدیریت حافظه (Memory – MMU Manage- ment Unit) این آدرس‌ها را به آدرس واقعی در حافظه فیزیکی (Address Physical یا Address Raw)

ترجمه می‌کنند. این مکانیزم مزیت‌های متعددی دارد: هر برنامه تصور می‌کند که یک فضای حافظه مستقل در اختیار دارد، در حالی که همه برنامه‌ها از یک حافظه فیزیکی مشترک استفاده می‌کنند. علاوه بر این، وقتی برنامه‌ای از یک Address Virtual استفاده می‌کند، MMU آن را به آدرس واقعی تبدیل می‌کند تا داده مربوطه خوانده یا نوشته شود. چنین سیستمی امکان اجرای همزمان چند برنامه بدون تداخل و با حفظ امنیت حافظه را فراهم می‌کند.

## ۱.۵.۶ مثال کد Address Virtual

```

>h.oidts< edulcni# | ۱
| ۲
{ )(niam tni | ۳
;24 = x tni | ۴
;)x& , "n\p% :x fo sserddA"(ftnirp | ۵
;0 nruter | ۶
} | ۷

```

برنامه ۱.۶: مثالی از Address Virtual در برنامه C

خروجی ممکن است چیزی شبیه این باشد:

0x7ffee4b2a98c x: of Address

این آدرس چاپ شده، یک Address Virtual است که برنامه می‌بیند. سیستم‌عامل و MMU آن را به یک آدرس واقعی در RAM نگاشت می‌کنند.

## ۶.۶ Address Raw (آدرس خام یا واقعی)

آدرس خام یا واقعی، آدرسی است که به صورت مستقیم در حافظه فیزیکی یا در فایل باینری وجود دارد. برخلاف آدرس مجازی، هیچ ترجمه یا نگاشت مجازی برای آن انجام نمی‌شود. این نوع آدرس معمولاً در سطح سخت‌افزار یا هنگام تحلیل و دیباگ فایل‌های اجرایی (مانند استفاده از editor hex یا linker) کاربرد دارد. آدرس‌های خام ثابت هستند و موقعیت داده‌ها در فایل یا حافظه فیزیکی تغییر نمی‌کند.



## ۱.۶.۶ مثال Address Raw

فرض کنید یک فایل اجرایی ساده داریم که شامل متغیر داده‌ای زیر است:

$;001 = y \quad tni \quad   \quad 1$
--------------------------------------

اگر این فایل را با Editor Hex باز کنیم، داده ممکن است در offset مشخصی از فایل ذخیره شده باشد، مثلاً:

```
(      (offset 0x0030 Address: Raw
(int) 100 Data:
```

این آدرس همان Address Raw است که ثابت بوده و بدون ترجمه است. وقتی برنامه اجرا می‌شود، سیستم‌عامل و MMU این Address Raw را به یک Address Virtual نگاشت می‌کنند، مثلاً ۰x۰۰۴۰۲۰۰۰.

## ۷.۶ تعریف RVA

RVA یا **Address Virtual Relative** آدرس نسبی یک بخش از فایل نسبت به **Address Base** مازول در حافظه است.

فرمول کلی:

$$\text{Address Virtual} = \text{Address Base} + \text{RVA}$$

- **Address Base**: آدرس شروع مازول در حافظه
- **RVA**: فاصله نسبی از ابتدای مازول تا بخش مورد نظر

مثال ساده:

• Address: Base ۰x۴۰۰۰۰۰

• RVA: ۰x۱۰۰۰

• Address Virtual واقعی: ۰x۴۰۱۰۰۰

## ۸.۶ بخش‌های مرتبط در فایل PE

در فایل‌های PE (مثل EXE و DLL)، RVA برای اشاره به بخش‌های مختلف استفاده می‌شود:

HDK	هدر فایل PE شامل، Header File Signature و Header Optional
LDO	بخش‌های قابل بارگذاری (Data، Code)
HL	بخش‌های حافظه پویا یا هدرهای اضافی

## ۹.۶ نمونه محاسبات کامل RVA

فرض کنید فایل PE با مشخصات زیر داریم:

۰x۴۰۰۰۰۰	Address Base
۰x۱۰۰۰	RVA Section .text
۰x۶۰۰	Size Section .text
۰x۲۰۰	PointerToRawData .text
۰x۲۰۰۰	RVA Section .data
۰x۲۰۰	Size Section .data
۰x۸۰۰	PointerToRawData .data

نمادها و RVA آنها:

RVA	Symbol
۰x۱۰۱۰	func۱
۰x۱۰۸۰	func۲
۰x۲۰۱۰	globalVar

## ۱.۹.۶ محاسبه Address Virtual (VA)

$$VA = BaseAddress + RVA$$

VA	Symbol
۰x۴۰۱۰۱۰	func۱
۰x۴۰۱۰۸۰	func۲
۰x۴۰۲۰۱۰	globalVar

## ۲.۹.۶ محاسبه Offset File (FO)

$$FO = RVA - SectionRVA + PointerToRawData$$

FO	Symbol
۰x۲۱۰	func۱
۰x۲۸۰	func۲
۰x۸۱۰	globalVar

## ۱۰.۶ نمودار تصویری PE

HDK (Header)

.text Section (RVA ۰x۱۰۰۰)  
func۱ (۰x۱۰۱۰) func۲ (۰x۱۰۸۰)  
VA ۰x۴۰۱۰۰۰-۰x۴۰۱۶۰۰

.data Section (RVA ۰x۲۰۰۰)  
globalVar (۰x۲۰۱۰)  
VA ۰x۴۰۲۰۰۰-۰x۴۰۲۲۰۰

## ۱۱.۶ اهمیت

RVA اساس کار دی کامپایلرها، دیباگرها و ابزارهای مهندسی معکوس است و کمک می کند بخش های مختلف فایل PE را در حافظه یا روی دیسک به درستی پیدا کنیم.

## ۱۲.۶ دیگرام نگاشت فایل‌ها در حافظه و دیسک

### ۱.۱۲.۶ Disk on File (فایل روی دیسک)

داده‌ها روی دیسک به بلوک‌ها (Blocks) / (Sectors تقسیم شده‌اند. هر بلوک اندازه مشخصی دارد (مثلاً ۴ کیلوبایت).

### ۲.۱۲.۶ Memory / RAM (حافظه اصلی)

بلوک‌ها هنگام دسترسی به برنامه، در Buffer یا Page در حافظه بارگذاری می‌شوند. اگر از Memory-mapped file استفاده شود، بلوک‌ها مستقیماً روی فضای آدرس برنامه نگاشت می‌شوند.

### ۳.۱۲.۶ Cache Page / Cache System File

سیستم عامل اغلب داده‌ها را در کش حافظه ذخیره می‌کند تا دفعات بعد نیاز به خواندن از دیسک نباشد. به این ترتیب خواندن و نوشتن سریع‌تر می‌شود.

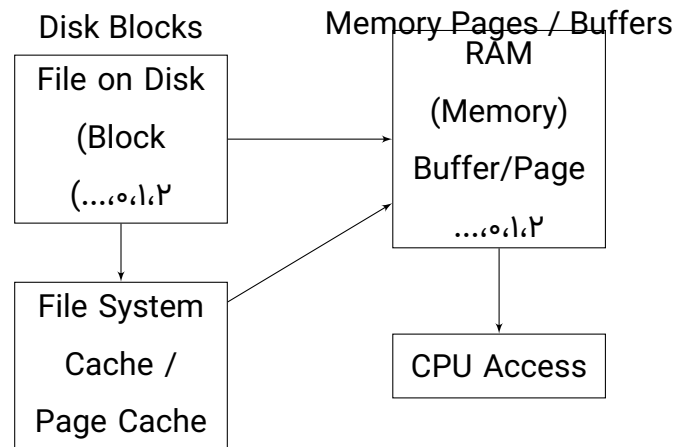
### ۴.۱۲.۶ Access CPU

برنامه به Buffer یا Memory-mapped Page دسترسی دارد و می‌تواند داده‌ها را بخواند یا تغییر دهد. در حالت Memory-mapped، تغییر داده در حافظه می‌تواند مستقیماً روی دیسک هم منعکس شود.

### ۵.۱۲.۶ نکات مهم

- تفاوت I/O Buffered و Memory-mapped: I/O Buffered داده‌ها بلوک‌بلوک از دیسک خوانده و نوشته می‌شوند، با کنترل بیشتر روی Memory-mapped: I/O داده‌ها در فضای آدرس حافظه برنامه نگاشت می‌شوند، دسترسی مستقیم و سریع است.
- Mapping: Block / Page حافظه به صفحات (Page) و دیسک به بلوک‌ها (Block) تقسیم می‌شوند. نگاشت صفحه‌ها و بلوک‌ها توسط سیستم عامل مدیریت می‌شود.

## ۶.۱۲.۶ دیگرام نگاشت فایل به حافظه



## ۱۳.۶ تفاوت آدرس (Address) و آفست (Offset)

## ۱.۱۳.۶ تعریف آدرس (Address)

**آدرس** به مکان منحصر به فردی در حافظه اصلی (RAM) اشاره دارد که یک واحد داده (معمولاً یک بایت) در آن ذخیره شده است. پردازنده (CPU) برای دسترسی به داده‌ها یا دستورالعمل‌ها، از این آدرس‌ها استفاده می‌کند.

- در معماری‌های قدیمی‌تر مانند Intel 8086، آدرس‌ها به صورت **آدرس فیزیکی** (Physical Address) و در معماری‌های مدرن‌تر، اغلب به صورت **آدرس مجازی** (Virtual Address) به برنامه ارائه می‌شوند که توسط واحد مدیریت حافظه (MMU) به آدرس فیزیکی ترجمه می‌شوند.
- آدرس‌دهی مستقیم و مطلق، مستقیماً به یک مکان خاص در حافظه اشاره می‌کند.

## ۲.۱۳.۶ تعریف آفست (Offset)

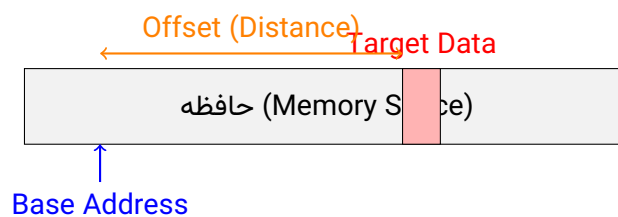
**آفست** (جابجایی یا فاصله) بیانگر **فاصله** یک بایت داده یا یک دستورالعمل، از یک نقطه شروع مشخص (معمولاً ابتدای یک ساختار، آرایه، رکورد، یا سگمنت در معماری‌های سگمنتی) است.

- در معماری‌های سگمنتی (مانند Real Mode پردازنده ۸۰۸۶)، آدرس کامل یک مکان حافظه (آدرس فیزیکی) از ترکیب یک آدرس پایه (Base Address) که در ثبات سگمنت ذخیره شده، و آفست به دست می‌آید.

- آدرس فیزیکی  $P$  از طریق فرمول زیر محاسبه می‌شود (در معماری ۸۰۸۶):

$$P = (\text{Segment Base} \times 16) + \text{Offset}$$

- آفست، در واقع، یک آدرس نسبی (Relative Address) است.



$$\text{Address Physical} = \text{Base} + \text{Offset}$$

### ۳.۱۳.۶ کاربرد در تحلیل باینری و مهندسی معکوس

- در تحلیل باینری (Binary Analysis) و مهندسی معکوس (Reverse Engineering)، درک آدرس و آفست از اهمیت حیاتی برخوردار است.

#### آدرس‌ها

- **نقشه‌برداری حافظه:** آدرس‌های مجازی و فیزیکی برای تعیین محل قرارگیری توابع، داده‌ها و متغیرها در هنگام اجرای برنامه ضروری هستند.
- **EIP/RIP (Instruction Pointer):** ثبات اشاره‌گر دستورالعمل (EIP در ۳۲ بیت و RIP در ۶۴ بیت) همواره آدرس دستوری را که CPU قرار است اجرا کند، نگهداری می‌کند. تحلیلگر با بررسی تغییرات این ثبات می‌تواند مسیر اجرای برنامه (Control Flow) را دنبال کند.
- **Breakpoints:** برای توقف اجرای برنامه در یک نقطه خاص (مثلاً ابتدای یک تابع مشکوک)، نیاز است که آدرس دقیق آن مکان در حافظه مشخص شود.

## آفست‌ها

- **آدرس مجازی نسبی (RVA):** در ساختار فایل‌های اجرایی مانند PE (Windows) و ELF (Linux)، بسیاری از آدرس‌ها به صورت RVA (Relative Virtual Address) ذخیره می‌شوند که در واقع آفست نسبت به آدرس مبدأ بارگذاری فایل در حافظه (Image Base) هستند. این امر جابه‌جایی فایل اجرایی را در حافظه (ASLR) آسان می‌کند.
- **تجزیه ساختارها:** آفست‌ها برای دسترسی به فیلدهای یک ساختار داده (مانند ساختارهای ویندوز، یا شیء‌ها در برنامه‌نویسی شیء‌گرا) ضروری هستند. برای مثال، برای دسترسی به فیلد دوم یک ساختار، باید آفست آن فیلد نسبت به ابتدای ساختار مشخص شود.
- **Buffer Overflow:** در تحلیل آسیب‌پذیری‌های سرریز بافر (Buffer Overflow)، تعیین آفست دقیق برای رونویسی آدرس بازگشت (Return Address) یا سایر داده‌های حساس (مانند اشاره‌گرهای پشته) یک مرحله کلیدی است.

## ۴.۱۳.۶ مثال‌های عددی

مثال ۱: آدرس‌دهی سگمنتی (۸۰۸۶)

فرض کنید ثابت سگمنت داده ( $DS$ ) حاوی مقدار  $1000h$  و ثابت اندیس مبدأ ( $SI$ ) (که به عنوان آفست عمل می‌کند) حاوی مقدار  $00A0h$  باشد.

• **Segment Base (شیفت‌یافته):**  $1000h \times 10h = 10000h$

• **Offset:**  $00A0h$

• **آدرس فیزیکی:**

$$P = 10000h + 00A0h = 100A0h$$

دستور اسمبلی مانند `MOV AL, [SI]` داده‌ای را که در آدرس فیزیکی  $100A0h$  قرار دارد، به ثابت  $AL$  منتقل می‌کند.

## مثال ۲: محاسبه آفست در آرایه

در زبان اسمبلی (یا در زبان‌های سطح بالا مانند C) فرض کنید یک آرایه از اعداد صحیح ۴ بایتی (int) به نام my\_array در آدرس پایه  $B = 0x400000$  تعریف شده باشد. برای دسترسی به عنصر شماره  $i$  (که اندیس آن از صفر شروع می‌شود)، از آفست استفاده می‌شود.

## • فرمول آفست:

$$\text{Offset} = i \times \text{Size of Element}$$

• آدرس عنصر سوم ( $i = 2$ ):

$$\text{Address}(2) = B + (2 \times 4) = 0x400000 + 8 = 0x400008$$

• در اینجا، مقدار ۸ (بایت) آفست عنصر سوم نسبت به ابتدای آرایه است.

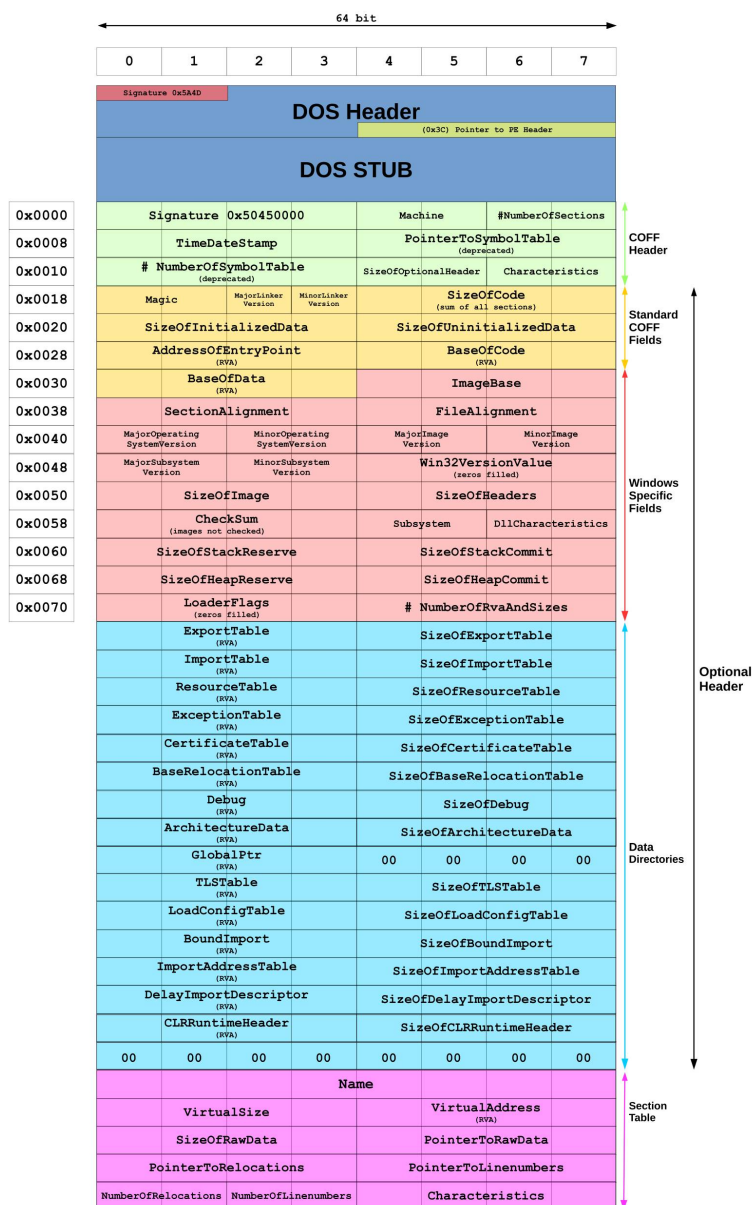
## ۵.۱۳.۶ نکات کاربردی در مهندسی معکوس

۱. محاسبه RVA: در مهندسی معکوس، اغلب نیاز است که آدرس‌های مجازی (VA) را به آفست‌های فایل (File Offsets) تبدیل کنید تا بتوانید داده‌ها را در فایل باینری روی دیسک مشاهده یا تغییر دهید. این کار با استفاده از جدول سِکشن‌ها (Section Table) در هدر فایل PE/ELF انجام می‌شود.

۲. آدرس‌دهی نسبی به RIP: در معماری‌های ۶۴ بیتی (x64)، آدرس‌دهی نسبی به ثابت RIP رایج است: `MOV EAX, [RIP + offset]`. تحلیلگر باید مقدار آفست را به آدرس فعلی RIP اضافه کند تا آدرس مقصد را پیدا کند. این امر به‌ویژه در کدهای مستقل از موقعیت (PIC) بسیار مهم است.

۳. آفست‌های پشته: در هنگام بررسی توابع، متغیرهای محلی و پارامترهای تابع با استفاده از آفست‌هایی نسبت به ثابت پایه پشته ( $RBP/EBP$ ) یا اشاره‌گر پشته ( $RSP/ESP$ ) آدرس‌دهی می‌شوند. پیدا کردن آفست متغیرها نسبت به  $RBP$  (مانند  $[RBP - 0x20]$ ) برای درک منطق تابع حیاتی است.





شکل ۱.۶: شمای کلی یک فایل اجرایی قابل حمل (۳۲ بیتی)

Offset (h)	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	
00000000	4D	5A	90	00	03	00	00	00	04	00	00	00	FF	FF	00	00	DOS header
00000010	B8	00	00	00	00	00	00	00	40	00	00	00	00	00	00	00	
00000020	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
00000030	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	80	00	00	00	
00000040	0E	1F	BA	0E	00	B4	09	CD	21	B8	01	4C	CD	21	54	68	DOS stub
00000050	69	73	20	70	72	6F	67	72	61	6D	20	63	61	6E	6E	6F	
00000060	74	20	62	65	20	72	75	6E	20	69	6E	20	44	4F	53	20	
00000070	6D	6F	64	65	2E	0D	0D	0A	24	00	00	00	00	00	00	00	
00000080	50	45	00	00	4C	01	03	00	8D	FA	81	4D	00	00	00	00	PE signature, PE file header
00000090	00	00	00	00	E0	00	02	01	0B	01	08	00	00	0A	00	00	PE standard fields
000000A0	00	08	00	00	00	00	00	00	9E	28	00	00	00	20	00	00	PE NT fields
000000B0	00	40	00	00	00	00	40	00	00	20	00	00	00	02	00	00	
000000C0	04	00	00	00	00	00	00	00	04	00	00	00	00	00	00	00	
000000D0	00	80	00	00	00	02	00	00	01	82	00	00	03	00	40	85	
000000E0	00	00	10	00	00	10	00	00	00	00	10	00	00	10	00	00	Data directories
000000F0	00	00	00	00	10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
00000100	4C	28	00	00	4F	00	00	00	00	40	00	00	A8	05	00	00	
00000110	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
00000120	00	60	00	00	0C	00	00	00	A4	27	00	00	1C	00	00	00	.text section header
00000130	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
00000140	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
00000150	00	00	00	00	00	00	00	00	00	20	00	00	08	00	00	00	
00000160	00	00	00	00	00	00	00	00	00	08	20	00	00	48	00	00	.src section header
00000170	00	00	00	00	00	00	00	00	2E	74	65	78	74	00	00	00	
00000180	A4	08	00	00	00	20	00	00	00	0A	00	00	00	02	00	00	
00000190	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	20	00	00	60	
000001A0	2E	72	73	72	63	00	00	00	A8	05	00	00	00	40	00	00	.reloc section header
000001B0	00	06	00	00	00	0C	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
000001C0	00	00	00	00	40	00	00	40	2E	72	65	6C	6F	63	00	00	
000001D0	0C	00	00	00	00	60	00	00	00	02	00	00	00	12	00	00	
000001E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	40	00	00	42	.text section
000001F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	
00000200	80	28	00	00	00	00	00	00	48	00	00	00	02	00	05	00	
00000210	E4	20	00	00	C0	06	00	00	09	00	00	00	01	00	00	06	
00000220	00	00	00	00	00	00	00	00	50	20	00	00	80	00	00	00	
00000230	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	

شکل ۲.۶: نمونه کد باینری یک فایل PE

## فصل ۷

# دیباگ (Debugging) و اشکال‌زداها (Debuggers)

### ۱.۷ مقدمه و تعریف اشکال‌زداها

این فصل به بررسی یکی از حیاتی‌ترین مهارت‌ها و ابزارها در دنیای مهندسی نرم‌افزار می‌پردازد: فرآیند اشکال‌زدایی (Debugging) و ابزارهای قدرتمندی که این فرآیند را ممکن می‌سازند، یعنی اشکال‌زداها (Debuggers).

#### ۱.۱.۷ تعریف اشکال‌زدا و نقش آن در توسعه و تحلیل نرم‌افزار

اشکال‌زدا (Debugger) یک ابزار نرم‌افزاری یا گاهی سخت‌افزاری است که به توسعه‌دهندگان اجازه می‌دهد تا اجرای یک برنامه دیگر (برنامه تحت دیباگ) را کنترل، مشاهده و تحلیل کنند. به زبان ساده، دیباگر مانند یک میکروسکوپ و مجموعه‌ای از ابزارهای جراحی برای یک برنامه کامپیوتری عمل می‌کند. این ابزار به برنامه‌نویس اجازه می‌دهد تا به «درون» برنامه در حال اجرا نگاه کند، وضعیت داخلی آن را بررسی نماید و علت رفتار غیرمنتظره یا نادرست (که به آن باگ یا اشکال گفته می‌شود) را پیدا کند.

نقش اصلی دیباگر فراتر از صرفاً «پیدا کردن باگ» است و شامل موارد زیر می‌شود:

### ۲.۱.۷ کنترل اجرای برنامه (Execution Control)

- **نقاط توقف (Breakpoints):** مهم‌ترین قابلیت یک دیباگر، امکان تعیین نقاط توقف است. برنامه‌نویس می‌تواند اجرای برنامه را در یک خط کد خاص متوقف کند تا وضعیت برنامه را در آن لحظه دقیق بررسی نماید.
- **اجرای گام به گام (Step-by-Step Execution):** پس از توقف، دیباگر اجازه می‌دهد کد به صورت خط به خط اجرا شود. این قابلیت انواع مختلفی دارد:
  - **Step Over:** اجرای خط فعلی و توقف در خط بعدی (بدون وارد شدن به توابع فراخوانی شده).
  - **Step Into:** اگر خط فعلی یک فراخوانی تابع باشد، وارد آن تابع شده و در اولین خط آن متوقف می‌شود.
  - **Step Out:** اجرای تمام کدهای باقی‌مانده در تابع فعلی و توقف در خطی که این تابع را فراخوانی کرده بود.

### ۳.۱.۷ مشاهده و تحلیل وضعیت برنامه (State Inspection)

- **بررسی متغیرها (Variable Inspection):** در هر نقطه توقف، می‌توان مقدار تمام متغیرهای محلی و سراسری را مشاهده کرد. این کار به درک اینکه چرا برنامه به وضعیت فعلی رسیده است، کمک شایانی می‌کند.
- **پشته فراخوانی (Call Stack):** دیباگر پشته فراخوانی را نمایش می‌دهد که شامل لیستی از توابعی است که به ترتیب فراخوانی شده‌اند تا برنامه به نقطه فعلی برسد. این قابلیت برای ردیابی مسیر اجرای برنامه بسیار حیاتی است.
- **بررسی حافظه (Memory Inspection):** دیباگرهای پیشرفته به کاربر اجازه می‌دهند تا محتوای بخش‌های خاصی از حافظه را به صورت خام (Raw) مشاهده و تحلیل کنند. این ویژگی برای پیدا کردن باگ‌های مربوط به مدیریت حافظه مانند سرریز بافر (Buffer Overflow) ضروری است.

### ۴.۱.۷ تغییر وضعیت برنامه در حین اجرا (Runtime Modification)

برخی دیباگرها این قابلیت را دارند که در حین اجرای برنامه، مقدار متغیرها یا محتوای حافظه را به صورت دستی تغییر دهند. این کار برای تست کردن سناریوهای مختلف یا اصلاح موقت یک مشکل برای ادامه

دادن فرآیند دیباگ بسیار مفید است.

## ۵.۱.۷ تاریخچه مختصر از ابزارهای دیباگ از دهه ۱۹۸۰ تا امروز

فرآیند دیباگ قدمتی به اندازه خود کامپیوترها دارد (داستان معروف پیدا کردن یک حشره واقعی یا «bug» در یک رله توسط گریس هاپر)، اما ابزارهای آن تکامل چشمگیری داشته‌اند.

### قبل از دهه ۱۹۸۰ (دوران ابتدایی)

دیباگ عمدتاً از طریق «دیباگ با چاپ» (printf debugging) انجام می‌شد. برنامه‌نویسان دستورات چاپ را در نقاط مختلف کد قرار می‌دادند تا مقادیر متغیرها را در خروجی ببینند. روش دیگر، تحلیل Core Dump بود؛ فایلی که در زمان کرش کردن برنامه، تصویری از وضعیت حافظه آن را ذخیره می‌کرد و باید به‌صورت دستی تحلیل می‌شد.

### دهه ۱۹۸۰ (ظهور دیباگرهای نمادین)

این دهه شاهد تولد ابزارهای انقلابی مانند GDB (GNU Debugger) بود. این دیباگرها «نمادین» (Symbolic) بودند، به این معنی که می‌توانستند کدهای ماشین را به کد منبع اصلی نگاشت دهند. برنامه‌نویسان دیگر مجبور نبودند با دستورالعمل‌های سطح پایین اسمبلی کار کنند و می‌توانستند مستقیماً روی کد زبان‌هایی مانند C نقاط توقف بگذارند. دیباگرهای یکپارچه با محیط‌های توسعه مانند Turbo Pascal و Turbo C نیز در این دوره محبوب شدند.

### دهه ۱۹۹۰ (انقلاب محیط‌های توسعه یکپارچه – IDE)

با ظهور سیستم‌عامل‌های گرافیکی، دیباگرها نیز متحول شدند. محیط‌هایی مانند Microsoft Visual Studio و Borland Delphi دیباگرهای بصری قدرتمندی را ارائه دادند که در آن تنظیم نقاط توقف، مشاهده متغیرها و بررسی پشته فراخوانی تنها با چند کلیک امکان‌پذیر بود. این امر دیباگ را برای طیف وسیع‌تری از توسعه‌دهندگان آسان‌تر کرد.

## دهه ۲۰۰۰ (تخصص‌گرایی و دیباگ سخت‌افزاری)

در این دهه ابزارهای دیباگ برای حوزه‌های خاصی مانند توسعه وب و سیستم‌های نهفته تخصصی شدند. برای سیستم‌های نهفته، رابط‌های سخت‌افزاری مانند JTAG و SWD امکان دیباگ در سطح تراشه (On-Chip Debugging) را فراهم کردند و توسعه‌دهندگان می‌توانستند سخت‌افزار و نرم‌افزار را به صورت هم‌زمان اشکال‌زدایی کنند.

## دهه ۲۰۱۰ تا امروز (عصر مدرن)

امروزه دیباگرها بسیار هوشمند و یکپارچه شده‌اند. در محیط‌های توسعه مدرن مانند VS Code و JetBrains IDEs قابلیت‌هایی از جمله نمایش لحظه‌ای مقادیر متغیرها در کنار کد (Inline Variables)، نقاط توقف شرطی (Conditional Breakpoints)، و دیباگ از راه دور (Remote Debugging) ارائه می‌شوند. همچنین قابلیت «دیباگ سفر در زمان» (Time-Travel Debugging) در ابزارهایی مانند rr، GDB و WinDbg به توسعه‌دهندگان اجازه می‌دهد اجرای برنامه را ضبط کرده و در زمان به عقب بازگردند تا مسیر تغییر مقادیر را تحلیل کنند. با گسترش سیستم‌های توزیع‌شده و معماری‌های میکروسرویسی، ابزارهای مشاهده‌پذیری (Observability) شامل لاگ‌های ساختاریافته، ردگیری توزیع‌شده (Distributed Tracing) و متریک‌ها به بخش مکمل فرآیند اشکال‌زدایی تبدیل شده‌اند.

## ۶.۱.۷ اهمیت دیباگ در چرخه توسعه، نگهداری و مهندسی معکوس

اشکال‌زدایی تنها یک فعالیت واکنشی برای رفع باگ نیست، بلکه یک بخش استراتژیک در تمام مراحل عمر نرم‌افزار است.

### در چرخه توسعه (Development Lifecycle):

- **کاهش هزینه و زمان:** پیدا کردن و رفع باگ در مراحل اولیه توسعه بسیار کم‌هزینه‌تر از رفع آن پس از انتشار محصول است.
- **درک عمیق کد:** دیباگ کردن حتی کد درست‌کارکرده به درک منطق و تعامل بخش‌های مختلف سیستم کمک می‌کند.
- **تضمین کیفیت:** با استفاده از دیباگر می‌توان صحت عملکرد منطق برنامه را گام‌به‌گام تأیید کرد.

### در نگهداری (Maintenance):

- **تحلیل گزارش‌های خطا:** دیباگر ابزار اصلی برای بازسازی شرایط خطا و یافتن ریشه مشکل است.
- **تحلیل تأثیر تغییرات (Impact Analysis):** پیش از اعمال تغییرات یا افزودن ویژگی جدید، مسیرهای اجرایی مرتبط با آن بررسی می‌شوند تا از عواقب ناخواسته جلوگیری شود.

### در مهندسی معکوس (Reverse Engineering):

- **تحلیل بدافزار (Malware Analysis):** محققان امنیتی از دیباگرهایی مانند Ghidra، IDA Pro و OllyDbg برای اجرای کنترل‌شده بدافزار و کشف رفتار آن استفاده می‌کنند.
  - **تحلیل پروتکل‌ها و فرمت‌های فایل:** برای سازگاری نرم‌افزارها، تحلیلگران با کمک دیباگر ساختار داده‌ها و ارتباطات را استخراج می‌کنند.
  - **کشف آسیب‌پذیری‌های امنیتی:** متخصصان امنیت از دیباگر برای یافتن نقاط ضعف مانند سرریز بافر استفاده می‌کنند تا پیش از مهاجمان آنها را اصلاح کنند.
- در نتیجه، دیباگر ابزاری چندمنظوره و حیاتی است که نه تنها به رفع مشکلات کمک می‌کند، بلکه درک، نگهداری و امنیت نرم‌افزار را در تمام مراحل چرخه حیات آن بهبود می‌بخشد.

## ۲.۷ انواع دیباگرها

در این بخش به بررسی جامع انواع دیباگرها از جنبه‌های مختلف می‌پردازیم.

### ۱.۲.۷ انواع دیباگرها از نظر سطح کارکرد

دیباگرها از حیث سطح دسترسی به سیستم عامل به دو دسته اصلی تقسیم می‌شوند که هر یک کاربردها و قابلیت‌های متمایزی دارند.

#### دیباگرهای حالت کاربر (User-Mode Debuggers)

این دسته از دیباگرها در فضای کاربر اجرا شده و تنها به منابع و process‌های متعلق به کاربر دسترسی دارند.

### مثال‌های کاربردی

- GDB (GNU Debugger): دیباگر استاندارد برای برنامه‌های لینوکس
- WinDbg (User Mode): برای دیباگ برنامه‌های ویندوزی
- LLDB: دیباگر مدرن برای مجموعه کامپایلر LLVM
- Visual Studio Debugger: محیط یکپارچه برای برنامه‌های NET.

### مزایا

- امنیت بالا: به دلیل محدودیت دسترسی به هسته سیستم عامل
- پایداری: خطا در دیباگر باعث crash سیستم نمی‌شود
- سهولت استفاده: معمولاً رابط کاربری گرافیکی دارند
- قابلیت حمل: روی سیستم‌های مختلف قابل اجرا هستند

### معایب

- محدودیت دسترسی: نمی‌توانند درایورها یا هسته را دیباگ کنند
- محدودیت در بررسی حافظه: فقط به فضای حافظه process کاربر دسترسی دارند
- عدم توانایی در تحلیل interruptها: قادر به دیباگ وقفه‌های سیستمی نیستند

### دیباگرهای حالت هسته (Kernel-Mode Debuggers)

این دیباگرها با سطح دسترسی بالاتری عمل کرده و مستقیماً با هسته سیستم عامل در ارتباط هستند.

### مثال‌های کاربردی

- WinDbg (Kernel Mode): برای دیباگ درایورهای ویندوز
- KGDB: دیباگر هسته لینوکس
- SoftICE: دیباگر معروف برای سیستم‌های قدیمی



## مزایا

- **دسترسی کامل:** توانایی دیباگ کل سیستم شامل هسته و درایورها
- **قدرت تشخیص بالا:** می‌توانند مسائل پیچیده سیستمی را تحلیل کنند
- **امکان دیباگ low-level:** قادر به دیباگ در سطح سخت‌افزار هستند
- **تحلیل crash dump:** توانایی تحلیل کامل dump‌های سیستمی

## معایب

- **پیچیدگی:** نیاز به دانش عمیق از سیستم عامل و سخت‌افزار
- **ریسک بالا:** خطا در دیباگر می‌تواند باعث crash سیستم شود
- **مشکلات امنیتی:** دسترسی بالا می‌تواند تهدید امنیتی ایجاد کند
- **نیاز به تنظیمات خاص:** معمولاً نیاز به پیکربندی پیچیده دارند

## ۲.۲.۷ دسته‌بندی دیباگرها از نظر رویکرد

دیباگرها از نظر رویکرد و روش دیباگ نیز به دسته‌های مختلفی تقسیم می‌شوند که هر کدام برای سناریوهای خاصی مناسب هستند.

### دیباگرهای نمادین (Symbolic Debuggers)

این دیباگرها از اطلاعات نمادین (symbol) برای نمایش متغیرها و توابع استفاده می‌کنند.

### مثال‌های کاربردی

- GDB با اطلاعات دیباگ: با فایل‌های DWARF/PDB
- Visual Studio Debugger: با اطلاعات PDB
- LLDB با اطلاعات نمادین: برای برنامه‌های C/C++

## مزایا

- **قابلیت خوانایی بالا:** نمایش نام متغیرها و توابع به جای آدرس‌های حافظه
- **عیب‌یابی سریع‌تر:** امکان تنظیم breakpoint بر اساس نام توابع
- **تحلیل call stack معنادار:** نمایش نام توابع در call stack
- **پشتیبانی از source-level debugging:** نمایش کد منبع اصلی

## معایب

- **نیاز به اطلاعات دیباگ:** وابستگی به فایل‌های سمبول
- **افزایش حجم برنامه:** اطلاعات دیباگ فضای اضافی مصرف می‌کنند
- **مشکلات امنیتی:** اطلاعات دیباگ می‌تواند برای مهاجمان مفید باشد

## دیباگرهای ریموت (Remote Debuggers)

این دیباگرها امکان دیباگ برنامه را روی سیستم دیگری فراهم می‌کنند.

## مثال‌های کاربردی

- **GDBServer:** برای دیباگ ریموت برنامه‌های لینوکس
- **Visual Studio Remote Debugger:** برای دیباگ برنامه‌های ویندوزی
- **Android Studio Debugger:** برای دیباگ اپلیکیشن‌های اندروید

## مزایا

- **دیباگ در محیط واقعی:** امکان دیباگ روی دستگاه هدف
- **عدم تأثیر بر عملکرد:** دیباگر روی سیستم جداگانه اجرا می‌شود
- **امنیت:** دیباگ سیستم‌های production بدون نصب ابزار روی آنها
- **پشتیبانی از embedded systems:** برای دیباگ سیستم‌های توکار

## معایب

- پیچیدگی تنظیمات: نیاز به پیکربندی شبکه و ارتباط
- مشکلات تأخیر: تأخیر شبکه می‌تواند بر تجربه دیباگ تأثیر بگذارد
- مشکلات اتصال: قطعی شبکه می‌تواند فرآیند دیباگ را مختل کند

## دیباگرهای سخت‌افزاری و Assisted-Hardware

این دیباگرها از قابلیت‌های سخت‌افزاری خاص برای دیباگ استفاده می‌کنند.

## مثال‌های کاربردی

- JTAG Debuggers: برای دیباگ پردازنده‌های embedded
- In-Circuit Emulators (ICE): شبیه‌سازهای سخت‌افزاری
- ARM DSTREAM: دیباگر سخت‌افزاری برای پردازنده‌های ARM

## مزایا

- دسترسی سطح پایین: امکان دیباگ در سطح رجیسترهای پردازنده
- دیباگ real-time: بدون تأثیر بر timing برنامه
- قابلیت trace کردن: ثبت اجرای دستورات به صورت real-time
- امکان دیباگ boot code: دیباگ کدهای قبل از راه‌اندازی سیستم

## معایب

- هزینه بالا: تجهیزات سخت‌افزاری گران‌قیمت
- پیچیدگی فنی: نیاز به تخصص سخت‌افزاری
- محدودیت حمل: تجهیزات معمولاً قابل حمل نیستند

## دیباگرهای سخت‌افزاری در مقابل دیباگرهای نرم‌افزاری

این دسته‌بندی به ابزارهای مورد استفاده برای دیباگ اشاره دارد که هر کدام مزایا و محدودیت‌های خاص خود را دارند.

**دیباگرهای نرم‌افزاری (Software Debuggers)** این دیباگرها کاملاً مبتنی بر نرم‌افزار بوده و از قابلیت‌های سیستم عامل و خود برنامه برای دیباگ استفاده می‌کنند.

## مثال‌های کاربردی

- Visual Studio Debugger: برای برنامه‌های .NET و C++
- GDB/LLDB: برای برنامه‌های لینوکس و macOS
- Eclipse Debugger: برای برنامه‌های جاوا
- Chrome DevTools: برای دیباگ برنامه‌های وب

## مزایا

- **هزینه پایین:** معمولاً رایگان یا کم‌هزینه هستند
- **دسترسی آسان:** به راحتی قابل دانلود و نصب هستند
- **یادگیری آسان:** رابط کاربری معمولاً ساده‌تر است
- **انعطاف‌پذیری:** قابلیت سفارشی‌سازی و توسعه دارند

## معایب

- **محدودیت در دسترسی:** نمی‌توانند به سطوح پایین سخت‌افزار دسترسی پیدا کنند
- **تأثیر بر عملکرد:** ممکن است بر عملکرد برنامه تأثیر بگذارند
- **محدودیت در real-time debugging:** برای سیستم‌های بلادرنگ مناسب نیستند

**دیباگرهای سخت افزاری (Hardware Debuggers)** این دیباگرها از تجهیزات سخت افزاری خاص برای نظارت و کنترل اجرای برنامه استفاده می کنند.

### مثال های کاربردی

- JTAG Probes: برای دیباگ میکروکنترلرها
- Logic Analyzers: برای تحلیل سیگنال های دیجیتال
- In-Circuit Emulators: برای شبیه سازی سخت افزار
- ARM DSTREAM/ULINK: برای پردازنده های ARM

### مزایا

- دسترسی کامل: امکان مشاهده وضعیت واقعی سخت افزار
- دیباگ غیرتهاجمی: بدون تأثیر بر timing برنامه
- قابلیت trace پیشرفته: ثبت اجرای دستورات در حافظه داخلی
- امکان دیباگ boot code: دیباگ از اولین دستورات پردازنده

### معایب

- هزینه بسیار بالا: تجهیزات معمولاً گران قیمت هستند
- پیچیدگی فنی: نیاز به تخصص سخت افزاری پیشرفته
- محدودیت portability: تجهیزات معمولاً سنگین و غیرقابل حمل هستند

## ۳.۲.۷ جداول مقایسه ای انواع دیباگرها

در این بخش به مقایسه سیستماتیک انواع دیباگرها در قالب جداول مقایسه ای می پردازیم.

## مقایسه دیباگرهای حالت کاربر و حالت هسته

این جدول (جدول ۱.۷) به مقایسه جامع دیباگرهای حالت کاربر و حالت هسته از جنبه‌های مختلف می‌پردازد و تفاوت‌های کلیدی این دو دسته را در معیارهای مهم نشان می‌دهد.

جدول ۱.۷: مقایسه دیباگرهای حالت کاربر و حالت هسته

معیار	دیباگر حالت کاربر	دیباگر حالت هسته
سطح دسترسی	فضای کاربر	هسته سیستم عامل
امنیت	بالا - دسترسی محدود به منابع سیستم	پایین - دسترسی کامل به سیستم
پایداری	بالا - خطا باعث کرش سیستم نمی‌شود	پایین - خطا باعث کرش کامل سیستم می‌شود
میزان پیچیدگی	کم - مناسب برای برنامه‌نویسان	زیاد - نیاز به دانش سیستم عامل
کاربرد اصلی	برنامه‌های کاربردی عادی	دراپورها و سرویس‌های سیستمی
مثال‌ها	GDB, Visual Studio Debugger	WinDbg Kernel, KGDB
نیاز به تخصص	برنامه‌نویسی سطح کاربر	برنامه‌نویسی و آشنایی با هسته

## مقایسه دیباگرهای نمادین و غیرنمادین

این جدول (جدول ۲.۷) تفاوت‌های اساسی بین دیباگرهای نمادین و غیرنمادین را بررسی می‌کند و نشان می‌دهد که هر کدام در چه شرایطی مناسب‌تر هستند.

## مقایسه دیباگرهای ریموت و لوکال

این جدول (جدول ۳.۷) به مقایسه دیباگرهای ریموت و لوکال از نظر محل اجرا، تأثیر بر عملکرد، امنیت و سایر معیارهای مهم می‌پردازد.

## مقایسه دیباگرهای سخت‌افزاری و نرم‌افزاری

این جدول (جدول ۴.۷) به تحلیل تفاوت‌های بنیادی بین دیباگرهای سخت‌افزاری و نرم‌افزاری می‌پردازد و معیارهایی مانند هزینه، دسترسی، تأثیر بر عملکرد و قابلیت‌های ردیابی (Trace) را مقایسه می‌کند.

جدول ۲.۷: مقایسه دیباگرهای نمادین و غیرنمادین

معیار	دیباگر نمادین	دیباگر غیرنمادین
نمایش اطلاعات	نام متغیرها و توابع	آدرس‌های حافظه
قابلیت خوانایی	بالا - درک آسان اطلاعات	پایین - نیاز به تفسیر آدرس‌ها
نیاز به فایل دیباگ	دارد - نیاز به فایل PDB/DWARF	ندارد - مستقل از اطلاعات دیباگ
حجم برنامه	بیشتر - به دلیل اطلاعات دیباگ	کمتر - بدون اطلاعات اضافی
امنیت اطلاعات	پایین - امکان نشت اطلاعات برنامه	بالا - محافظت از ساختار برنامه
سرعت دیباگ	سریع‌تر - دسترسی مستقیم به سمبول‌ها	کندتر - نیاز به تحلیل حافظه
مثال‌ها	GDB با سمبول، VS Debugger	GDB بدون سمبول، WinDbg بدون PDB
کاربرد	توسعه و تست	آنالیز برنامه‌های Production

جدول ۳.۷: مقایسه دیباگرهای ریموت و لوکال

معیار	دیباگر ریموت	دیباگر لوکال
محل اجرای دیباگر	سیستم جداگانه	همان سیستم برنامه
تأثیر بر عملکرد	کم - منابع سیستم هدف کم مصرف می‌شود	زیاد - مصرف منابع سیستم اصلی
امنیت	بالا - مناسب برای سیستم‌های Production	پایین - خطر برای سیستم اصلی
پیچیدگی تنظیمات	زیاد - نیاز به پیکربندی شبکه	کم - راه‌اندازی سریع
مشکلات شبکه	دارد - وابسته به اتصال شبکه	ندارد - مستقل از شبکه
کاربرد اصلی	سیستم‌های Production، Embedded	توسعه محلی و تست‌های اولیه
مثال‌ها	GDBServer, VS Remote Debugger	GDB محلی، VS Debugger محلی

جدول ۴.۷: مقایسه دیباگرهای سخت افزاری و نرم افزاری

معیار	دیباگر سخت افزاری	دیباگر نرم افزاری
هزینه	بسیار بالا - تجهیزات گران قیمت	کم تا متوسط - معمولاً رایگان
زمان راه اندازی	کند و پیچیده - نصب و تنظیم طولانی	سریع - نصب و اجرای آسان
میزان دسترسی	دسترسی کامل به سخت افزار	محدود به فضای کاربر/هسته
تأثیر بر عملکرد	غیرتهاجمی - بدون تأثیر بر زمان بندی (timing)	ممکن است تأثیر بگذارد
قابلیت ردیابی (Trace)	پیشرفته - ثبت دقیق اجرای دستورات	محدود - وابسته به قابلیت های نرم افزار
کاربرد اصلی	سیستم های توکار و درایورها	برنامه های کاربردی
نیاز به تخصص	سخت افزار و الکترونیک پیشرفته	برنامه نویسی
مثال ها	JTAG, ICE, Logic Analyzer	GDB, Visual Studio, LLDB
قابلیت حمل	معمولاً کم - تجهیزات سنگین	بالا - نرم افزار قابل حمل

## ۳.۷ مشکلات و محدودیت های ابزارهای دیباگ

### ۱.۳.۷ محدودیت های فنی:

#### ۱. عملکرد پایین در فایل های بزرگ

بارگذاری نقشه های حافظه، تحلیل گراف فراخوانی/کنترل و به روزرسانی نماهای گرافیکی در پروژه های حجیم، به ویژه در IDA و x64dbg، موجب تأخیر محسوس، مصرف زیاد RAM و UI غیرپاسخگو می شود. این مسئله در باینری های فشرده یا دارای تعداد زیاد DLL/SO تشدید می شود. [۲۶، ۲۷]

#### ۲. نیاز به سمبل ها

در غیاب PDB/DWARF یا هنگام mismatch نسخه سمبل ها (رایج در WinDbg) شناسایی توابع، ساختارها و بازسازی Stack-Trace ناپایدار و خطاپذیر می شود. بهینه سازی های شدید کامپایلر (Inlining/حذف Frame Pointer) نیز مسیر قابل دیباگ را محو می کند. [۲۸، ۲۹]

#### ۳. کرش/بی ثباتی در دیباگ چندریسمانی (Multi-Thread)

وقفه نرم افزاری (INT3) زمان بندی نخ ها را تغییر می دهد؛ گاه باعث محوشدن یا ایجاد Race



می‌شود. اعمال Breakpoint سراسری روی همه نخ‌ها ممکن است Deadlock، توقف ناخواسته یا حتی کرش ابزار را رقم بزند. هماهنگ‌سازی step-over/into بین نخ‌ها نیز در برخی ابزارها قابل اتکا نیست. [۲۶، ۲۸]

#### ۴. محدودیت انواع Breakpoint

رجیسترهای سخت‌افزاری (DR0–DR3) تعداد محدودی Watchpoint می‌دهند؛ Breakpoint نرم‌افزاری بایت‌کد را تغییر می‌دهد و توسط ضد دیباگ‌ها شناسایی می‌شود؛ Page-Guard پوشش کامل ندارد و سربرابر ایجاد می‌کند. [۲۶، ۳۰]

#### ۵. قیود سطح کرنل و وابستگی به پلتفرم

دیباگ Kernel-Mode نیازمند دسترسی‌های ویژه، Secure-Boot سازگار و سمبل‌های نسخه‌همخوان است؛ کوچک‌ترین عدم همخوانی، تحلیل Stack و Context را بی‌اعتبار می‌کند. [۲۷، ۳۱]

### ۲.۳.۷ تکنیک‌های ضد دیباگ (Anti-Debugging) و مشکلات امنیتی:

#### ۱. تشخیص دیباگر

API‌های رایج: `NtQueryInformationProcess`، `CheckRemoteDebuggerPresent`، `IsDebuggerPresent` (پرچم‌های `ProcessDebugPort/ProcessDebugFlags`)، بررسی رجیسترهای `DRx`. بررسی مصنوعات: حضور پنجره/فرآیند شناخته‌شده (`IDA`، `x64dbg`)، وجود هندل‌های مشکوک، نام‌گذاری Pipe/Mutex خاص. چک یکپارچگی بایت‌ها برای شناسایی `INT3`. [۲۶، ۳۲، ۳۰]

#### ۲. آنتی-Attach و آنتی-Hook

استفاده از `CreateProcess` با فلگ‌های خاص، محافظت از نخ‌ها، تغییر `ACL` روی اشیاء کرنلی، یا اختصاص دادن استثناها به هندلر داخلی (SEH) برای بی‌اثر کردن وقفه‌های دیباگر. [۲۶، ۲۸، ۳۱]

#### ۳. آنتی-Single-Step و زمان‌سنجی

بررسی `Trap Flag`، استفاده از `QueryPerformanceCounter/RDTSC` برای کشف تأخیر `stepping`، اندازه‌گیری شکست‌های کش و شاخه‌ها. برخی برنامه‌ها با شناسایی کمترین انحراف زمانی، مسیر بدیل/بن‌بست اجرا می‌کنند. [۲۶، ۳۰، ۳۳]

#### ۴. کد خود-تغییرده/پک‌شده (Self-modifying / Packed)

آنپک/دی‌کریپت در زمان اجرا باعث می‌شود `break` روی بخش‌های «قبل از گسترش کد» بی‌اثر

باشد. تغییر مداوم نقشه حافظه، آدرس‌ها و CRC-checkها ممانعت اضافی ایجاد می‌کند.  
[۲۶، ۳۴]

#### ۵. سوءاستفاده از ویژگی‌های زبان/سیستم

SEH-Obfuscation، TLS Callbacks، اتصالات تأخیری (delay-load)، inline syscalls، و تکنیک‌های SEH-Obfuscation مسیر کنترل را پنهان می‌کنند و بازسازی جریان (Control-Flow) را دشوار می‌سازند. [۲۸، ۳۴]

#### ۶. ریسک‌های امنیتی محیط تحلیل

اجرای نمونه‌های ناشناس (به‌خصوص بدافزار) در دیباگر ممکن است به فرار از VM، آلودگی میزبان یا افشای شبکه منجر شود؛ پیکربندی نادرست snapshot/ایزولیشن و پوشه‌های اشتراکی ریسک را بالا می‌برد. [۲۶، ۲۸]

### ۳.۳.۷ محدودیت‌های قانونی یا اخلاقی در استفاده از ابزارهای خاص:

**مجوز و حق مؤلف** – مهندسی معکوس برای سازگاری/آموزش در برخی حوزه‌ها معافیت دارد، ولی دور زدن سازوکارهای حفاظت (Obfuscation/DRM) در بسیاری نظام‌های حقوقی می‌تواند نقض قانون باشد. [۳۴]

**مالکیت داده و حریم خصوصی** – دیباگ روی داده‌های کاربران/شرکت‌ها باید با مجوز صریح، محیط ایزوله و سیاست نگهداشت انجام شود. [۲۶]

**ایمنی آزمایشگاه** – تحلیل بدافزار یا ابزارهای با کارکرد دوگانه بدون رویه‌های استاندارد (شبکه بسته، snapshots، no-internet، عدم استفاده از حساب‌های اصلی) غیرمسئولانه است. [۲۶]

**افشای مسئولانه** – کشف آسیب‌پذیری در حین دیباگ باید طبق خطوط‌مشی افشای مسئولانه و هماهنگی با ذی‌نفعان انجام شود. [۲۸]

### ۴.۷ روش‌های رفع این مشکلات و این‌که آیا کامل برطرف می‌شوند

در این بخش، رویکردهای جامع و چندلایه برای رفع یا کاهش شدت آسیب‌پذیری‌ها بررسی می‌شود. هدف، ارائه دیدی واقع‌گرایانه نسبت به سازوکارهای فنی و فرآیندی رفع ایرادات و همچنین تحلیل امکان‌پذیری «رفع کامل» مشکلات امنیتی است. از آن‌جا که آسیب‌پذیری‌ها معمولاً ریشه در عوامل متنوعی همچون ضعف طراحی، خطای انسانی، پیچیدگی کد، وابستگی به کتابخانه‌های خارجی و

رفتارهای غیرقابل‌پیش‌بینی ورودی دارند، مسئله صرفاً به یک اقدام واحد محدود نمی‌شود و نیازمند ترکیب مجموعه‌ای از تکنیک‌ها است.

## ۱.۴.۷ رویکردهای اصلی برای رفع و کاهش آسیب‌پذیری‌ها

### ۱. اعمال پچ و به‌روزرسانی منظم

اعمال پچ، نخستین و مستقیم‌ترین روش برای مقابله با آسیب‌پذیری‌ها است. در عمل، بیشترین حملات موفق ناشی از استفاده از نسخه‌های قدیمی یا آسیب‌پذیر کتابخانه‌ها و سرویس‌ها است.

- به‌روزرسانی هسته سیستم عامل، کتابخانه‌ها، زبان‌های برنامه‌نویسی و چارچوب‌ها.
- مدیریت چرخه عمر وابستگی‌ها با ابزارهایی مانند SCA.
- تست بازگشتی پس از اعمال پچ برای جلوگیری از بروز اختلال عملکرد.

### ۲. بازطراحی و اصلاح الگوهای ناامن در سطح کد

اصلاح ساختاری کد معمولاً پایدارترین روش است. برخی مشکلات مانند Injection یا مشکلات دسترسی تنها با تغییر معماری داخلی رفع می‌شوند.

- اعتبارسنجی ورودی و جداسازی کامل مسیر داده از منطق برنامه.
- استفاده از API امن و پرهیز از روش‌های deprecated.
- طراحی مکانیزم‌های fail-safe برای مواقع بروز شرایط غیرمنتظره.

### ۳. استفاده از ابزارهای ترکیبی در چرخه توسعه

هیچ ابزار واحدی نمی‌تواند پوشش کامل ارائه دهد، بنابراین به‌کارگیری همزمان SAST، DAST، فازینگ و SCA به‌عنوان بهترین روش شناخته می‌شود.

- **SAST**: کشف الگوهای ناامن و آسیب‌پذیری‌های منطقی پیش از اجرا.
- **DAST**: کشف رفتارهای ناخواسته و ضعف‌های زمان اجرا.

- فازینینگ: تولید ورودی‌های غیرمنتظره برای کشف رفتارهای غیرعادی.

- SCA: شناسایی آسیب‌پذیری‌ها در وابستگی‌های خارجی.

#### ۴. سخت‌سازی سیستم در زمان اجرا

امن‌سازی محیط اجرا نقش مهمی در کاهش دامنه آسیب دارد. حتی اگر آسیب‌پذیری رفع نشود، یک سیستم سخت‌سازی‌شده امکان بهره‌برداری را به شدت محدود می‌کند.

- فعال‌سازی PIE، canaries، stack NX، ASLR.

- اجرای سرویس‌ها با حداقل سطح دسترسی و جداسازی فرایندها.

- استفاده از SELinux، AppArmor seccomp، sandboxing.

#### ۵. پایش مداوم، تشخیص تهدید و پاسخ سریع

بخشی از آسیب‌پذیری‌ها تنها زمانی قابل درک‌اند که رفتار غیرعادی برنامه در زمان اجرا مشاهده شود.

- جمع‌آوری و تحلیل لاگ‌ها در SIEM.

- تعیین قواعد رفتاری (behavioral rules) برای تشخیص حملات ناشناخته.

- استفاده از WAF برای جلوگیری از حملات شناخته‌شده و RASP برای تشخیص حملات سطح برنامه.

#### ۶. یکپارچه‌سازی امنیت در فرآیند توسعه

امنیت یک ویژگی جانبی نیست، بلکه بخشی از چرخه تولید است. DevSecOps این رویکرد را ممکن می‌کند.

- اسکن خودکار کد و وابستگی‌ها در CI/CD.

- کد ریویو متمرکز بر امنیت.

- آموزش توسعه‌دهندگان برای شناخت تهدیدهای رایج.

## ۲.۴.۷ آیا می‌توان آسیب‌پذیری‌ها را کامل به‌طور حذف کرد؟

پاسخ دقیق و بر مبنای تجربه صنعت نرم‌افزار خیر است. حذف کامل آسیب‌پذیری‌ها ایده‌آل جذابی است، اما با محدودیت‌های جدی روبه‌رو است.

### ۱. وسعت فضای ورودی و مسیرهای اجرا

برنامه‌های مدرن دارای میلیون‌ها حالت ورودی هستند و هیچ مجموعه تستی قادر به پوشش کامل آن‌ها نیست.

### ۲. پیچیدگی سیستم‌های امروزی

زنجیره نرم‌افزاری شامل زبان، کتابخانه‌ها، سرویس‌های ابری، کانتینرها و حتی سخت‌افزار است. هرکدام می‌توانند نقطه حمله‌ای جدید ایجاد کنند.

### ۳. خطاهای انسانی

پی‌کر بندی‌های اشتباه، کلیدهای ذخیره‌شده در مکان نامناسب، یا به‌روزرسانی‌های ناقص از رایج‌ترین دلایل بروز مشکلات امنیتی‌اند.

### ۴. تهدیدات نوظهور و آسیب‌پذیری‌های صفرروزه

هر روز تکنیک‌های جدید حمله معرفی می‌شود و مهاجمان روش‌های خلاقانه‌ای برای دور زدن کنترل‌های امنیتی پیدا می‌کنند.

### ۵. ضعف ابزارها

ابزارهای تحلیل استاتیک و داینامیک دارای محدودیت هستند، نرخ مثبت کاذب و منفی کاذب دارند و نمی‌توانند رفتار پیچیده زمان اجرا را به‌طور کامل پیش‌بینی کنند.

### ۳.۴.۷ جمع‌بندی و نتیجه عملی

در نتیجه، هدف واقع‌بینانه در امنیت نرم‌افزار **کاهش ریسک و کاهش سطح آسیب قابل‌قبول** است، نه دستیابی به امنیت مطلق. رویکرد چندلایه (defense in depth)، ترکیب تحلیل‌های استاتیک و داینامیک، به‌روزرسانی مستمر، نظارت عملیاتی و پاسخ سریع به رخدادها، تنها راهکار عملی برای مدیریت ریسک در سیستم‌های واقعی است. امنیت یک وضعیت نهایی نیست، بلکه فرایندی پیوسته، پویا و در حال تکامل است.

### ۵.۷ نمونه‌هک (مطالعه موردی – شرح فنی و نحوه کشف)

در این مطالعه موردی، یک حمله واقعی/شبیه‌سازی‌شده به‌صورت مرحله‌ای شرح داده می‌شود؛ تمرکز بر جزئیات فنی، چگونگی بهره‌برداری، و نحوه کشف و تحلیل با ابزارهای دیباگ است.

#### ۱.۵.۷ سناریو و پیش‌نیازها

- برنامه: یک API REST نوشته‌شده در جاوا که عملیات سریال‌سازی/دسریال‌سازی اشیاء را انجام می‌دهد (مثلاً برای ذخیره‌سازی یا ارسال پیام بین سرویس‌ها).
- محیط: Tomcat روی لینوکس، نسخه قدیمی commons-collections در classpath، لاگ سطح INFO موجود.
- ابزار مهاجم: ysoserial برای تولید gadget، netcat/curl chain برای ارسال payload، و یک سرور کنترل برای دریافت callback (outbound).

#### ۲.۵.۷ شرح مرحله به مرحله حمله

۱. شناسایی extbf نقطه ورودی: مهاجم یک endpoint را که پارامتر cookie یا فیلد POST با محتوای باینری می‌پذیرد، شناسایی می‌کند.
۲. ساخت Payload: extbf با استفاده از ysoserial و یک chain gadget شناخته‌شده برای نسخه آسیب‌پذیر commons-collections، payload تولید می‌شود که فرمان شل اجرا کند (مثلاً ایجاد یک shell reverse به ۷:۴۴۴۴.۰.۰.۱۰).

۳. ایجاد extbf بسته حمله: payload به صورت BASE۶۴ یا مستقیم در بدنه درخواست فرستاده می‌شود:

```

1.1/PTTH ezilairesed/ipa/ TSOP | ۱
elpmaxe.elbarenluv :tsoH | ۲
maerts-tetco/noitacilppa :epyT-tnetnoC | ۳
215 :htgneL-tnetnoC | ۴
| ۵
>daolyap dezilaires yranib< | ۶

```

۴. اجرای extbf حمله و بهره‌برداری: سرور payload را دسریالایز می‌کند؛ chain gadget موجب اجرای همان دستور تنظیم‌شده می‌شود و مهاجم دسترسی تعاملی به شل به دست می‌آورد.

### ۳.۵.۷ چگونگی آشکارسازی توسط ابزارها

#### ۱. fuzzer): + Suite (Burp DAST

- Intruder Burp با مجموعه‌ای از های payload باینری (نسخه ysoerial) به endpoint ارسال می‌کند؛ رفتار غیرعادی مانند افزایش زمان پاسخ یا بازشدن اتصال خروجی دیده می‌شود.
- قابل تشخیص: وجود رشته‌هایی در پاسخ HTML که محل اجرای دستور را لو می‌دهند یا head-های er غیرعادی.

#### ۲. لاگ‌ها و مانیتورینگ:

- س‌های مشکوک هستند (مثلاً ورود کلاس org.apache.commons.collections.functors.InvokerTransformer).
- سیستم مانیتورینگ شبکه (IDS) هشدار برای اتصال خروجی غیرمعمول سرور به آدرس at-tacker را صادر می‌کند.

#### ۳. تحلیل داینامیک و دیباگینگ

- راه‌اندازی یک محیط staging که در آن با debugger (مثلاً attaching با jdb یا IDE) قبل از فراخوانی readObject یک breakpoint قرار می‌گیرد.
- هنگام هیت شدن breakpoint، مشاهده استک‌تِرِس نشان می‌دهد که جریان از مسیر کلاس گجت عبور می‌کند؛ بررسی فیلدها و مقدار array byte محتوا را تأیید می‌کند.
- در سطح سیستم‌عامل، با strace یا auditd می‌توان خروجی‌های فراخوانی سیستم مانند fork/exec را دید که تأیید می‌کند یک فرایند جدید ایجاد شده است.

#### ۴.۵.۷ نمونه لاگ تحلیلی (توضیحی)

```

215=htgnel ,daolyap dezilaires devieceR ]OFNI[ | ۱
| .ehcapa.gro=ssalc :detceted atad detsurtnu fo noitazilaireseD ]NRAW[ | ۲
| remrofsnarTrekovnl.srotcnuf.snoitcelloc.snommoc |
| dehsilbatse 4444:7.0.0.01 ot noitcennoc dnuobtu0 ]TRELA[ | ۳
| >- ... :noitpecxEemitnuR.gnal.avaj :)dehcatta( ecart kcatS ]GUBED[ | ۴
| ...snoitcelloc.snommoc.ehcapa.gro |

```

#### ۵.۵.۷ تجزیه و تحلیل فورنزیک و راهبرد پاسخ

- ایزوله‌سازی extbf سریع: جداسازی سرویس از شبکه جهت جلوگیری از پخش آسیب.
- جمع‌آوری extbf شواهد: ذخیره core، dump لاگ‌های JVM، فهرست کلاس‌های بارگذاری شده و snapshot از حافظه JVM.
- ریمدییشن extbf حذف یا به‌روزرسانی کتابخانه آسیب‌پذیر، اجرای پچ، اعمال rule firewall برای جلوگیری از outbound به آدرس مهاجم.
- تست extbf مجدد: اجرای فازبینگ و اسکن‌های DAST روی محیط آپدیت‌شده برای تأیید رفع آسیب.



## ۶.۵.۷ درس‌های آموخته‌شده

- دسریالایز کردن اشیاء از ورودی غیرمطمئن ریسک بالایی دارد؛ در صورت نیاز، از فرمت‌های متنی امن و whitelist کلاس‌ها استفاده کنید.
- ترکیب لاگ غنی، مانیتورینگ شبکه و تست داینامیک شانس کشف زود هنگام را افزایش می‌دهد.
- داشتن Playbook پاسخ به حادثه و محیط staging برای بازتولید حمله بحرانی است.

## ۶.۷ نتیجه‌گیری و جمع‌بندی

ترکیب ابزارهای استاتیک و داینامیک، همراه فازبندی و مانیتورینگ زمان اجرا، بهترین رویکرد برای کاهش ریسک است. رفع کامل مشکلات در همه شرایط عملی نیست، بنابراین هدف باید حرکت به سمت کاهش ریسک و افزایش سرعت کشف و پاسخ باشد.

## ۷.۷ ضمیمه: مثال‌هایی از قواعد Snippet / Semgrep

```

1 | )deifilpmis( elur pergmeS //
2 | noitadilav tuohtiw tcejb0daer fo esu rof kool //
3 | | :nrettap fi
4 | ;)X$(maertStupnItcejb0 wen = sio maertStupnItcejb0
5 | ;) (tcejb0daer.sio
6 | diova ro tupni etadilav :noitazilairesed erucesni elbissoP" :egassem
7 | "tcejb0daer
8 | :snoitca
9 | X$ :kool -

```

## فصل ۸

# نتیجه‌گیری و پیشنهادات آینده

### ۱.۸ مرور کلی یافته‌ها

در این گزارش، سیر تحول مهندسی نرم‌افزار از روش‌های ابتدایی و فاقد ساختار مانند «کد و فیکس»، به مدل‌های ساختارمند و خطی نظیر «آبشاری»، و در ادامه به رویکردهای تکرار شونده و تکاملی مانند مدل «افزایشی»، «مارپیچی» و در نهایت متدولوژی‌های «چابک» (Agile) و DevOps مورد بررسی قرار گرفت. مشخص شد که هدف اصلی این تکامل، تبدیل توسعه نرم‌افزار از یک فعالیت تجربی به فرآیندی نظام‌مند برای مدیریت پیچیدگی و تولید سیستم‌های نرم‌افزاری قابل اعتماد و با کیفیت بالا بوده است. در فصل دوم، چالش‌های کلیدی در چرخه توسعه و تکامل نرم‌افزار شناسایی شدند. این مشکلات در سه دسته‌ای طبقه‌بندی شدند:

۱. **مشکلات سازمانی:** شامل ارتباطات ناکارآمد بین تیم‌ها، مستندسازی ضعیف و مدیریت ناکارآمد تغییرات.

۲. **مشکلات فنی:** شامل انباشت بدهی فنی (Technical Debt)، ناسازگاری با فناوری‌های جدید و چالش‌های ناشی از سیستم‌های قدیمی (Legacy Systems).

۳. **مشکلات انسانی (شامل فرسودگی تیم و فقدان مهارت‌های جدید):** مطالعات موردی پروژه‌های شکست‌خورده مانند LASCAD و Virtual Case File (VCF) نشان داد که عواملی چون تست ناکافی، طراحی ضعیف و مدیریت تغییرات کنترل‌نشده نقش مستقیمی در شکست پروژه‌های بزرگ داشته‌اند.

در فصل سوم، DevOps به‌عنوان یک فرهنگ، فلسفه و مجموعه‌ای از ابزارها معرفی شد که با

هدف یکپارچه‌سازی تیم‌های توسعه (Dev) و عملیات (Ops) و رفع شکاف میان آن‌ها پدید آمده است. نشان داده شد که DevOps با تکیه بر خودکارسازی فرآیندهای CI/CD و استفاده از ابزارهایی نظیر Docker، Kubernetes و Jenkins، منجر به افزایش سرعت تحویل نرم‌افزار، بهبود پایداری استقرارها و ارتقای کیفیت محصول می‌شود. با این حال، چالش‌هایی نظیر مقاومت فرهنگی و پیچیدگی فنی ابزارها نیز در مسیر استقرار آن وجود دارد.

در نهایت، فصل چهارم به ضرورت بازطراحی (Reengineering) در چرخه عمر نرم‌افزار پرداخت. دلایل اصلی این نیاز، مواردی چون ضعف معماری اولیه (مانند الگوی ضد طراحی «توپ گلی بزرگ» (BBoM)، منسوخ شدن فناوری‌ها و انباشت بدهی فنی است؛ بدهی فنی می‌تواند هزینه‌ی فرصت سنگینی ایجاد کند، به‌طوری که توسعه‌دهندگان حدود ۴۲٪ از هفته کاری خود را صرف رسیدگی به آن می‌کنند. تکنیک‌هایی مانند بازآرایی (Refactoring)، مهندسی معکوس (Reverse Engineering) و مهاجرت (Migration) به‌عنوان ابزارهای کلیدی معرفی شدند. همچنین مشخص شد که استفاده از ابزارهای نوین هوش مصنوعی می‌تواند فرآیند مهندسی معکوس سیستم‌های قدیمی را تسریع بخشد. در اجرای بازطراحی، استراتژی‌های مهاجرت افزایشی (مانند «الگوی انجیر خفه‌کننده») ریسک بسیار کمتری نسبت به رویکرد «انفجار بزرگ» دارند. مطالعات موردی نشان داد که بازطراحی می‌تواند اهداف استراتژیک متفاوتی داشته باشد؛ از بهبود تجربه کاربری و شخصی‌سازی (مانند اپلیکیشن PayPal) تا یکپارچه‌سازی خدمات بانکی و ابزارهای عملیاتی برای پاسخ به نیازهای بازار (مانند نئو بانک فوربیکس). تصمیم‌گیری نهایی برای بازطراحی نیازمند ارزیابی دقیق معیارهایی چون هزینه، زمان، ریسک و تاثیر بر کیفیت است.

## ۲.۸ تأثیر DevOps و بازطراحی بر پایداری نرم‌افزار

پایداری نرم‌افزار، به معنای توانایی سیستم برای ادامه عملکرد صحیح و قابلیت تکامل در طول زمان، به شدت تحت تأثیر چالش‌های نگهداری است. بخش عمده‌ای از هزینه‌های چرخه عمر نرم‌افزار (حدود ۶۰ تا ۸۰ درصد) صرف نگهداری و تکامل می‌شود. همچنین، هزینه‌های پنهان ناشی از بدهی فنی، پایداری بلندمدت پروژه‌ها را تهدید می‌کند.

رویکردهای DevOps و بازطراحی، راهکارهای مستقیمی برای افزایش پایداری و کاهش این هزینه‌ها ارائه می‌دهند. DevOps با خودکارسازی فرآیندهای تست و ادغام (CI)، باعث کشف سریع خطاها در مراحل اولیه توسعه می‌شود. این امر هزینه‌های نگهداری بلندمدت را به طور قابل توجهی کاهش می‌دهد. فرهنگ DevOps مبتنی بر چرخه‌های بازخورد سریع و مسئولیت مشترک است؛ رویکردی مانند "You run it, you build it" در آزمون تضمین می‌کند که توسعه‌دهندگان به پایداری محصول

پس از استقرار نیز متعهد باشند، که این امر مستقیماً به ارتقای کیفیت و پایداری سیستم کمک می‌کند.

از سوی دیگر، بازطراحی برای پایداری سیستم‌های قدیمی (Legacy Systems) که اغلب پیچیده و فاقد مستندات هستند، حیاتی است. تکنیک‌هایی مانند Refactoring با بهبود ساختار داخلی کد و افزایش خوانایی، قابلیت نگهداری سیستم را افزایش داده و هزینه اصلاح بدهی فنی را در بلند مدت کاهش می‌دهد. مهاجرت (Migration) نیز به سازمان‌ها اجازه می‌دهد تا از فناوری‌های منسوخ که دارای ریسک‌های امنیتی و عملیاتی هستند، فاصله بگیرند.

در مجموع، DevOps فرآیند تکامل و تحول مداوم را ممکن می‌سازد، در حالی که بازطراحی تضمین می‌کند که پایه‌های فنی سیستم برای این تکامل مستمر، مستحکم و قابل نگهداری باقی بمانند.

### ۳.۸ توصیه‌ها برای تیم‌های مهندسی نرم‌افزار

بر اساس یافته‌های این گزارش و چالش‌های مطرح شده در فصول قبل، توصیه‌های زیر برای تیم‌های مهندسی نرم‌افزار جهت بهبود فرآیندهای توسعه، نگهداری و تکامل نرم‌افزار ارائه می‌گردد:

۱. **پذیرش فرهنگ DevOps فراتر از ابزارها:** به یاد داشته باشید که DevOps پیش از هر چیز یک تغییر فرهنگی است. بر شکستن سیلوها (تیم‌های ایزوله)، ایجاد ارتباط ارتباط باز، همکاری میان‌تیمی و مسئولیت مشترک تمرکز کنید تا مقاومت‌های فرهنگی کاهش یابد.

۲. **بازطراحی به عنوان یک فرصت استراتژیک:** بازطراحی را نه فقط یک رفع نقص فنی، بلکه یک فرصت استراتژیک برای بازنگری در مدل کسب‌وکار (مانند فوربیکس) یا بهبود چشمگیر تجربه کاربری (مانند پی‌پال) در نظر بگیرید.

۳. **مدیریت فعال بدهی فنی:** بدهی فنی را به عنوان بخشی از فرآیند بپذیرید اما برای بازپرداخت آن برنامه‌ریزی منظم داشته باشید. برای توجیه اقتصادی بازطراحی، از معیارهای کمی مانند «نسبت بدهی فنی» (TDR) و محاسبه‌ی هزینه‌ی فرصت ناشی از زمان صرف شده بر روی بدهی فنی (حدود ۴۲٪) استفاده کنید.

۴. **اجرای فرآیندهای مدیریت تغییر (change Management):** برای جلوگیری از آشفتگی و ناسازگاری‌های ناشی از تغییرات کنترل‌نشده (که عامل شکست پروژه‌هایی چون LASCAD بود)، فرآیندهای

رسمی مدیریت تغییر را پیاده‌سازی کنید. این فرآیند باید شامل مستندسازی تغییرات، تحلیل تاثیر و تست پیش از اجرا باشد.

۵. **سرمایه‌گذاری بر خودکارسازی (CI/CD):** از ابزارهای ادغام مداوم (CI) و تحویل مداوم (CD) مانند Jenkins یا GitLab CI/CD برای خودکارسازی ساخت، تست و استقرار استفاده کنید. این کار به کشف سریع خطاها و افزایش پایداری استقرارها کمک شایانی می‌کند.

#### ۶. برنامه‌ریزی استراتژیک برای سیستم‌های قدیمی (Legacy)

• **مهاجرت افزایشی:** در مواجهه با سیستم‌های حیاتی، از استراتژی‌های پرخطر «انفجار بزرگ» پرهیز کرده و از «الگوی انجیر خفه‌کننده» (Strangler Fig Pattern) برای مهاجرت افزایشی و کم‌ریسک استفاده کنید.

• **مهندسی معکوس هوشمند:** برای درک ساختار سیستم‌های قدیمی فاقد مستندات، از ابزارهای مدرن هوش مصنوعی به عنوان «ابزار باستان‌شناسی» برای تسریع فرآیند تحلیل کد و مهندسی معکوس بهره ببرید.

۷. **توجه به عوامل انسانی و آموزش مستمر:** موفقیت پروژه به عوامل انسانی نیز وابسته است. با ایجاد فرهنگ کاری سالم از فرسودگی تیم جلوگیری کنید. با سرمایه‌گذاری بر آموزش و اشتراک دانش، مهارت‌های مورد نیاز برای فناوری‌های نوین را در تیم تقویت نمایید.

۸. **مستندسازی به عنوان یک دارایی کلیدی:** با مستندسازی ضعیف که فرآیندهای نگهداری و ورود اعضای جدید به تیم را مختل می‌کند، مقابله کنید. مستندات باید به عنوان منبع حیاتی دانش سازمان تلقی شده و شامل مستندات سیستم، فرآیند و تصمیمات طراحی باشند.

## ۴.۸ مسیرهای تحقیقاتی و آموزشی آینده

با توجه به چالش‌ها و روندهای بررسی‌شده، به‌ویژه در فصول ۳ و ۴، مسیرهای زیر برای تحقیقات و آموزش‌های آتی در حوزه مهندسی نرم‌افزار پیشنهاد می‌شود:

۱. **امنیت در چرخه‌های خودکار (DevSecOps):** همان‌طور که در چالش‌های استقرار DevOps اشاره شد، افزایش سرعت استقرار می‌تواند نگرانی‌های امنیتی ایجاد کند. تحقیقات و آموزش‌های آینده باید بر ادغام یکپارچه امنیت در تمام مراحل چرخه عمر نرم‌افزار (رویکرد DevSecOps) و روش‌های مدیریت خودکار دسترسی‌ها و داده‌های حساس متمرکز شوند.

۲. **کاربرد هوش مصنوعی در بازمهندسی نرم‌افزار:** علاوه بر استفاده‌ی فعلی از AI در درک کد، مسیرهای تحقیقاتی آینده باید بر توسعه و ارزیابی مدل‌های هوش مصنوعی برای خودکارسازی فرآیند مهندسی معکوس، استخراج منطق تجاری از کدهای قدیمی، شناسایی الگوهای ضد طراحی و تولید خودکار مستندات فنی برای سیستم‌های Legacy متمرکز شوند.

۳. **مدیریت پیچیدگی ابزارها و زیرساخت‌های DevOps:** یکی از موانع استقرار DevOps پیچیدگی فنی ابزارهایی مانند Kubernetes و Terraform و بار آموزشی سنگین آنهاست. تحقیقات آتی می‌تواند بر «ساده‌سازی تعامل» با این ابزارها متمرکز باشد؛ چه از طریق توسعه‌ی پلتفرم‌های سطح بالاتر (PaaS) که به عنوان یک لایه‌ی انتزاعی عمل کرده و پیچیدگی‌های زیرساخت را از توسعه‌دهنده پنهان می‌کنند، و چه از طریق ایجاد روش‌های مدیریتی هوشمندتر و ابزارهای کمکی برای مدیریت بهینه‌ی خود این زیرساخت‌های پیچیده.

۴. **توسعه‌ی چارچوب‌های آموزشی و تحقیقاتی برای جنبه‌های انسانی DevOps:** با توجه به اینکه «مقاومت فرهنگی» یکی از مهم‌ترین موانع در استقرار موفق DevOps شناسایی شده است، یک خلاء تحقیقاتی و آموزشی آشکار وجود دارد. برنامه‌های آموزشی فعلی اغلب بیش از حد بر ابزارها متمرکز هستند. لذا، مسیرهای تحقیقاتی آینده باید بر توسعه و ارزیابی «مدل‌های مدیریت تغییر» و «تکنیک‌های روانشناسی سازمانی» متمرکز شوند که گذار فرهنگی به DevOps را تسهیل می‌کنند. همچنین، مسیرهای آموزشی آینده باید چارچوب‌هایی مدون برای آموزش مهارت‌های نرم (Soft Skills)، مانند ایجاد فرهنگ گزارش‌دهی بدون سرزنش (Blameless Postmortem) و همکاری بین‌تیمی، در کنار آموزش‌های فنی ارائه دهند.

۵. **الگوهای پیشرفته بازطراحی و مدیریت داده در مهاجرت:** با توجه به اهمیت حیاتی سیستم‌های قدیمی (مانند سیستم‌های Core Banking)، نیاز به الگوها و استراتژی‌های اثبات‌شده برای مدرن‌سازی آنها وجود دارد. تحقیقات آینده می‌تواند بر توسعه‌ی مدل‌هایی برای ارزیابی دقیق ریسک، هزینه و زمان در سناریوهای مختلف بازطراحی، و همچنین تحقیق بر روی الگوهای مدیریت سازگاری داده‌ها (مانند Saga و Idempotency) در طول مهاجرت افزایشی به معماری میکروسرویس تمرکز کند.

۶. **بهبود فرآیندها مبتنی بر داده‌های مانیتورینگ (AIOps):** با گسترش ابزارهای نظارت و بازخورد مانند Prometheus و Sentry، فرصت‌های جدیدی برای استفاده از هوش مصنوعی و تحلیل داده‌های عملیاتی جهت بهبود مستمر فرآیندهای توسعه و تصمیم‌گیری‌های مبتنی بر شاخص‌های کمی (مانند SLOs) فراهم آمده است که نیازمند تحقیق و توسعه‌ی بیشتر است.

- [١] Software development history: From waterfall to Agile to DevOps. ٢٠٢٢.
- [٢] "Software Development Life Cycle (SDLC)". In: (٢٠٢٥).
- [٣] Saurabh Jha, K. Kumar, and S. Kumar. "From theory to practice: Understanding DevOps culture and mindset". In: Cogent Engineering ١٠.١ (٢٠٢٣), p. ٢٢٥١٧٥٨. DOI: [10.1080/23311916.2023.2251758](https://doi.org/10.1080/23311916.2023.2251758). URL: <https://doi.org/10.1080/23311916.2023.2251758>.
- [٤] Roger S. Pressman and Bruce R. Maxim. Software Engineering: A Practitioner's Approach. McGraw-Hill Education, ٢٠٢٠.
- [٥] National Research Council. Intellectual Property Issues in Software. Washington, D.C.: National Academies Press, ١٩٩١.
- [٦] TTC Consultants. Reverse Engineering and Intellectual Property Rights: Balancing Innovation and Legal Considerations. ٢٠٢٤.
- [٧] Quarkslab. Reverse Engineering: A Threat to Intellectual Property of Innovations? ٢٠٢٣.
- [٨] IP Watchdog. Reverse Engineering Law: Understanding Restrictions and Minimize Risks. ٢٠٢١.
- [٩] RecordPoint. The Hidden Costs of Maintaining Legacy Systems. ٢٠٢٤.
- [١٠] vFunction. How Much Does it Cost to Maintain Legacy Software Systems? ٢٠٢٢.
- [١١] ModLogix. Legacy Software Re-engineering: Risks and Mitigations. ٢٠٢٢.
- [١٢] DevSquad. ٧ Costs of Maintaining Legacy Systems & How to Avoid Them. ٢٠٢٥.

- [۱۳] Medium. When Legacy Code Becomes the Product: Lessons in Technical Debt and Missed Opportunities. ۲۰۲۳.
- [۱۴] ModelCode AI Blog. The Biggest Risks of Misinterpreting Business Logic During Legacy Modernization. ۲۰۲۴.
- [۱۵] JoIV Journal. Overview of Software Re-Engineering Concepts, Models and Approaches. ۲۰۲۳.
- [۱۶] Integrity۳۶۰. How Legacy Software and Hardware is a Ticking Cyber Security Risk Time-bomb. ۲۰۲۳.
- [۱۷] HeroDevs. How Outdated Systems and Legacy Software are Fueling Modern Cyber Attacks. ۲۰۲۴.
- [۱۸] Atiba. Vulnerabilities in Using Legacy Software: Key Risks and Mitigations. ۲۰۲۵.
- [۱۹] N. Dissanayake et al. "Software Security Patch Management — A Systematic Literature Review of Challenges, Approaches, Tools and Practices". In: arXiv preprint (۲۰۲۰). eprint: [2012.00544](https://arxiv.org/abs/2012.00544).
- [۲۰] M. Moraga and Y. Zhao. "Reverse engineering a legacy software in a complex system: A systems engineering approach". In: INCOSE International Symposium. Vol. ۲۸. ۱. ۲۰۱۸, pp. ۱۲۵۰–۱۲۶۴.
- [۲۱] A. Pascal et al. "Case Studies in Model-Driven Reverse Engineering". In: Proceedings of the ۱۱th International Joint Conference on Knowledge Discovery, Knowledge Engineering and Knowledge Management (IC۳K). Vol. ۲. ۲۰۱۹, pp. ۷۳۱–۷۴۰.
- [۲۲] Wikipedia. Portable Executable. ۲۰۲۵. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Portable\\_Executable](https://en.wikipedia.org/wiki/Portable_Executable).
- [۲۳] cybb0rg. PE Headers and Sections Explained. ۲۰۲۴. URL: <https://www.cybb0rg.com/2024/07/20/pe-headers-and-sections-explained>.
- [۲۴] Microsoft Corporation. PE Format — Microsoft Learn. Accessed: ۲۰۲۵-۱۱-۱۱. ۲۰۲۴. URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/win32/debug/pe-format>.



- [۲۵] Tech Zealots. "PE Structure for Malware Analysis (Part ۲)". In: Tech Zealots Blog (۲۰۲۳). Accessed: ۲۰۲۵-۱۱-۱۱. URL: <https://tech-zealots.com/malware/pe-structure-for-malware-analysis-part-2/>.
- [۲۶] Michael Sikorski and Andrew Honig. Practical Malware Analysis. No Starch Press, ۲۰۱۲.
- [۲۷] IDA Pro Debugger and Graph View (Performance on Large Binaries). Online manual. Hex-Rays. ۲۰۲۰.
- [۲۸] Bruce Dang et al. Practical Reverse Engineering: x۸۶, x۶۴, ARM, Windows Kernel, Reversing Tools, and Obfuscation. Wiley, ۲۰۱۴.
- [۲۹] Eldad Eagle. Reversing: Secrets of Reverse Engineering. McGraw-Hill, ۲۰۰۳.
- [۳۰] Intel ۶۴ and IA-۳۲ Architectures Software Developer's Manual: Debug Registers, RDTSC, Trap Flag. Volume ۳, Online manual. Intel. ۲۰۱۹.
- [۳۱] Windows Debugging with WinDbg (Symbols, Kernel Debugging). Online manual. Microsoft Docs. ۲۰۲۰.
- [۳۲] x۶۴dbg Documentation and Wiki (Anti-Anti-Debug/ScyllaHide). Online manual. x۶۴dbg Project. ۲۰۲۰.
- [۳۳] QueryPerformanceCounter and Timer Resolution, ETW/Perf. Online manual. Microsoft Docs. ۲۰۱۹.
- [۳۴] Christian Collberg, Clark Thomborson, and Douglas Low. A Taxonomy of Obfuscating Transformations. Tech. rep. University of Auckland, ۱۹۹۷.