

Subject:

عمرین چهارم

Year:

Month:

Date:

زیرا دقتناج - 9431039

۱.۳. به، در صورتی که برنامه نویسی شناخت دقت و دقتی از نیازهای مشتری بدست بیاورد و اطلاعات اشیاء و یا نامهای باشد همان صورت سود تغییر رخ داده و خطاات پس می آید. زیرا بخشی از بنای نهایی مجموعه

از آنرا جایگزین شامل عملکردی با مشتری و دانش مذاکره برای عملکردی باشد.

۳.۳. در حالت کلی اگر در سن ابرای پروژه نیاز به تغییر بخشی را داشته باشیم دچار مشکل می شویم

و مجبوریم فازهای اولیه را مجدداً طی کنیم و عملاً پروژه به خطر می افتد. مطلقاً هزینه تغییرات کم بود

تر باشد، یعنی تغییرات کمتر خواهد بود. در یک فرایند تکراری، هر حرفه یک بخش از پروژه اصلی و یک

پروژه کوچک تر است و در نتیجه اعمال تغییرات روی آن آسان تر خواهد بود. پس می توان در مجموع

گفت فرایندهای تکراری انعطاف پذیری بیشتری در برابر تغییرات دارند.

۵.۳. آسان ترین راه، معمولاً بهترین است. (تغییرات برنامه ساده، هزینه کمتری به نسبت پیچیده خواهد داشت)

که حداقل اطلاعات مربوط به پروژه را به حد کافی و مورد نیاز تکمیل کنند، نه کم و نه بیش (اطلاعات

کم در در می ساز است و اطلاعات زیاد، هزینه نگهداری سنگینی دارد)

7.3. به همین شکل این سبب که مردی غنی باشد چه می خواصدا (۱). گاهی چیزی که حاصل می شود استاده بوده

گاهی نیز چیزی پس از بررسی محمول متوجه یک نیاز خرابی می شود. بعضی مواقع نیز

تجربیات گوناگون و موقعیت گوناگون مثل تغییرات قوانین باعث ایجاد تغییرات می شوند.

9.3. بوک مارک: یکی از مهم ترین و کارآمدترین قابلیت های مرورگرهای مدرن می باشد.

در حقیقت برای دسترسی راحت تر کاربر به صفحات و ایدها می کنند. حدیک تغییر ساده می توان

گفت "بعضی وقت ها قابلیت بارنایی و ذخیره را بوک مارک می نامیم". با این که استاده از این قابلیت

بسیار مزایای دارد اما عموماً بعضی از کاربرانی ندارند. از ابزارهای دیگر استفاده می کنند.

11.3

XP: بهترین ترجمه XP را می توان برنامہ نویسی در ترف نامگذاری است. بعضی مردن ردیک کامپیوتر که رکنند

و نقش هر یک متفاوت باشد زیرا باعث بهبود کیفیت می شود. مثلاً می توانیم بررسی استاندارد دیگری را

Refactoring: بازسازی ترجمه می شود به معنی تغییر ساختار داخلی سیستم بدون تغییر رفتار خارجی سیستم است.

این رویه سبب کاهش خطا و کنترل اصلاحات می شود.

3.3. به در حقیقت هر دو نتایج یکسانی می شود. در DSDM یک فرایند تکراری (تکرار 80٪) اهراسی شود.

اصل 80٪ یک مفهوم ساده را منتقل می کند. 80٪ میریت یک ترا اختصار در 20٪ زمان در نظر گرفته شده

انجا می شود. در ASD نیز مانند DSDM چارچوب زمانی داریم و پروژه در حوضه های مختلف بر اساس

اطلاعات به دست آمده در مراحل اولیه طراحی می شود. در نتیجه هر دو نتیجه یکسانی خواهد داشت

3.15. کرسیان یک روش تکرار شونده با تمرکز روی تقبیل پروژه های مختلف با پیچیدگی کمی متفاوت است

هدف از این روش ساختن نرم افزار مفید و آماده شدن برای اهداف جدیدی است. این مدل تجربه های

کار آموخته از روش های دیگر را به سرعت میسر می آید. و به دلیل ویژگی های که دارد

فرایند تجربه مخالفت های چابک به شمار می رود.



1.4. به این دو درگیری با هم در تناقض نیستند. فرایند های چابک مجموعه های از بهترین

نمونه های هنری است و سبب ایجاد کیفیت می شود. روش های چابک نیز اصل

را ساده نگه داشتن و تعادل بخش حاد و ملوکی (از پیچیدگی) به دلیل است و در نتیجه بر کیفیت

تأثیری نمی گذارد و در زمان نیز صرفه جویی می شود.

3.4 یک مفهوم است که کمک بهینه سازی می کند و بیان می کند که اگر یک شله بهینه بر صفر

زیر مجموعه تقسیم کنیم هر بخش را راحت تر و با پیچیدگی های متناوب از هم دور زمان کمتر

می توان حل کنیم. در حقیقت با این روش می توان پیچیدگی هر بخش را تعیین کرد و بار

بیشتری به دنبال راه حل بود.

5.4. مخالفت های ارتباطی و تبادل تفاوت به دلایلی مختلفی مانند تفاوت فرهنگ

در دیدگاه ها و یا جایگاه اجتماعی و یا... شامل پیچیدگی ها و سختی های زیادی است

برای همین می توان از یک راهبر و واسطه استفاده کرد که این تفاوت ها را بر طرف کرده و

گفت و گو ها در جهت سازنده پیش می رود. این نزد باید شناخت لازم از طرفین و ساز و کار های

7.4. ارتباط یکی از مهم ترین بخش های یک فرایند است. حرکت در به جلو یکی از مهم ترین ارکان

آن است. از قواعد عملی کردن آن می توان به عملی کردن بلافاصله پس از تقسیم گیری در

همین طور این که اگر آئینده مهم است باید کار را شروع کرد تا مشغلات در به بهای بخش

گردد. همین طور باید توانای تقسیم گیری را در هر مرحله داشت.

9.4. اصطلاح گرانولیت به سطحی از جزئیات اشاره می کند که در یک طرح توسعه آن صحن

می شود و به کمک آن عناصر مختلف برنامه ریزی و هدایت و در نهایت اجرا می شوند.

گرانولیت از کوچک به بزرگ حرکت می کند در درجه در جزئیات مختلف برنامه ریزی می شود.

یک طرح گرانولیت در جزئیاتی از کار را در یک بازه زمانی نسبتاً کوتاه برنامه ریزی می کند و یک طرح

گرانولیت بزرگ تر وظایف کاری را برای دوره های زمانی طولانی تری طرح ریزی می کند.

4. 11. شامل دانش اطلاعات - دانش رفتاری و دانش کاربردی نمی باشد.

Subject :



Year :



Month :



Date :

4. 13. ارزش موزن آزمایی است که جامع و مانع باشد یعنی مشخص کند برنامه کارهای که

ی خاص را انجام می دهد یا نه و همین طور برنامه کارهای که باید انجام دهد را انجام می دهد یا نه

5 چنین طور باید تمام صنف ها و اشکالات را مشخص کند و عکاسی کند که را اصلاح کند.

4. 15. بازخورد حاصل اطلاعات با ارزشی هستند به کمک آن ها می توان ویژگی های که

10 نه استباه حذف شده اند را شناخت. همین طور به کمک آن ها می توان خطای مدل سازی را

تصحیح کرد. برداشت ها در همه های استباه را شناسایی کرد. تغییرات مورد نیاز برای مراحل

بعد بر روزه را یافت در شرایط اضطراری اصلاحیه فوری استوار داد.

15

20



VAHDAT