



فصل سوم

بررسی نگهداری و پشتیبانی سیستم

هدف‌های رفتاری

اصول نگهداری و پشتیبانی سیستم را بشناسد.



۱-۳ مقدمه

بعد از اینکه سیستم نرم افزاری تولید شد و توانست نیازهای کاربرانش را تأمین کند، هنوز کار یک پروژه نرم افزاری به اتمام نرسیده است، زیرا تازه نوبت نگهداری از آن نرم افزار می‌رسد و هر لحظه ممکن است تغییراتی در نرم افزار از سوی کاربر درخواست شود یا حتی نرم افزار با مشکلی غیرقابل پیش‌بینی روبه‌رو شود که نیاز به نگهداری نرم افزار را آشکار می‌سازد. رویه نگهداری نرم افزار بسیار شبیه و به سختی رویه تولید نرم افزار است و بر مبنای زیر تأکید می‌کند:

- کنترل روی رویه‌های سیستم

- کنترل روی تغییرات سیستم

- ایجاد تغییرات برای افزایش کارایی سیستم

- جلوگیری از کاهش کیفیت و کارایی سیستم

مهم‌ترین تغییرات از نیاز به تطبیق نرم افزار برای تعامل با موجودیت‌های خارجی مانند افراد، سازمان‌ها و سیستم‌های مصنوعی ناشی می‌گردد. در واقع به دلیل اینکه نرم افزار خیلی انعطاف پذیر است، اغلب به عنوان آسان‌ترین قسمت برای تغییرات در سیستم دیده می‌شود.

۲-۳

نگهداری و پشتیبانی از نرم افزار

نگهداری و بهبود نرم افزار به منظور ایجاد توانایی مواجهه با مشکلات تازه کشف شده و نیازهای جدید می‌تواند زمانی بسیار بیشتر از تولید اولیه نرم افزار را صرف خود کند. در این مرحله نه تنها این امکان وجود دارد که مهندس نرم افزار مجبور به اضافه کردن کد به بخش‌هایی از نرم افزار اولیه گردد، که ممکن است در چهارچوب اولیه نگنجد، بلکه حتی درک اینکه نرم افزار اولیه چگونه کار می‌کند، می‌تواند نیاز به کوشش فراوانی از سوی مهندس نرم افزار داشته باشد. حدود دو سوم کار مهندسی نرم افزار نگهداری کد موجود می‌باشد. البته این آمار می‌تواند همراه‌کننده باشد چرا که تنها بخش کوچکی از این زمان و انرژی صرف اشکال‌زدایی (دیباگ) می‌گردد. در حقیقت بیشتر این زمان و انرژی صرف گسترش سیستم برای انجام دادن وظایف جدید، که در واقع می‌توان آن را کار(پروژه/سفارش) جدید محسوب

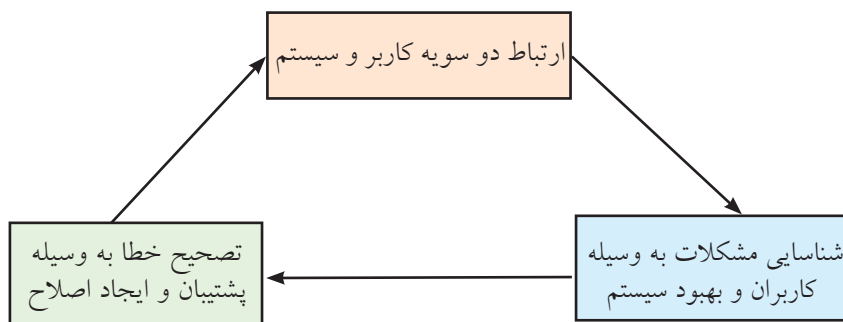
کرد، می‌شود. نکته قابل توجه این است که دو سوم انرژی و زمان مهندسان عمران و معماران و پیمانکاران ساختمانی نیز به نحو مشابهی صرف تغییرات می‌شود.

تعریف تعمیر و نگهداری

تعمیر نرم افزار فعالیت خیلی بزرگی است که اغلب به عنوان تمام اعمالی که روی سیستم نرم افزاری بعد از آنکه سیستم قابل استفاده شد، انجام می‌گیرد تعریف می‌گردد. این فعالیت تمام اعمال اصلاح خطاها، افزایش، حذف و اضافه کردن قابلیت‌های جدید، انطباق با تغییرات در داده‌های مورد نیاز و محیط‌های عمل، بهبود کارایی، قابلیت استفاده یا هر صفت کیفی دیگر را پوشش می‌دهد.

تعریف تعمیر نرم افزار از دید IEEE

تعمیر نرم افزار عبارت است از فرایند اصلاح سیستم نرم افزاری یا اجزای آن بعد از تحویل سیستم، برای رفع خطاها، بهبود کارایی، تطبیق با تغییرات محیط یا دیگر خصوصیات.



این تعریف یک دید معمولی از تعمیر نرم افزار، که یک فعالیت بعد از تحویل است را معرفی می‌کند. تعمیر نرم افزار هنگامی که یک سیستم به مشتری یا کاربر تحویل داده می‌شود، شروع می‌گردد و همه فعالیت‌هایی که از عملیات سیستمی نگهداری می‌کند و با نیازهای کاربر مواجه است را در برمی‌گیرد. تعمیر نرم افزار را می‌توان به عنوان یک بخش اصلی از دوره حیات سیستم برای مدیریت تغییرات سیستم نرم افزاری پذیرفت.

تعمیر نرم افزار مجموع فعالیت‌هایی است که برای فراهم کردن هزینه مؤثر پشتیبانی از یک سیستم نرم افزاری مورد نیاز است. فعالیت‌ها در طول مراحل قبل از تحویل و بعد از تحویل اجرا می‌گردند. فعالیت‌های قبل از تحویل سیستم شامل برنامه‌ریزی برای عملیات بعد از تحویل سیستم است که قابل پشتیبانی و تصمیم‌گیری است. فعالیت بعد از تحویل شامل اصلاح نرم افزار، آموزش، یک عامل کمکی و راهنما می‌باشد.

دسته‌بندی‌های تعمیر و نگهداری نرم‌افزار

دسته‌بندی‌ها به فهم بهتر اهمیت تعمیر و تأثیر آن روی هزینه و کیفیت سیستم برای استفاده کمک می‌کنند.

۱- نگهداری اصلاحی (Corrective Maintenance)

تغییراتی که بر روی تولیدات نرم‌افزاری بعد از تحویل سیستم برای رفع خطاهای کشف شده انجام می‌گیرد شامل همه تغییراتی است که موجب حذف فعالیت‌های معیوب در نرم‌افزار می‌گردد.

۲- نگهداری تطبیقی (Adaptive Maintenance)

تغییراتی که روی تولیدات نرم‌افزاری بعد از تحویل، برای حفظ قابل استفاده بودن برنامه در محیط‌های تغییر یافته یا در حال تغییر صورت می‌گیرد. شامل تغییرات مورد نیاز برای تطبیق سیستم با محیطی که سیستم باید در آن فعالیت داشته باشد. برای مثال تغییرات یک سیستم برای کار آن بر روی پلتفرم سخت‌افزار جدید، سیستم عامل جدید.

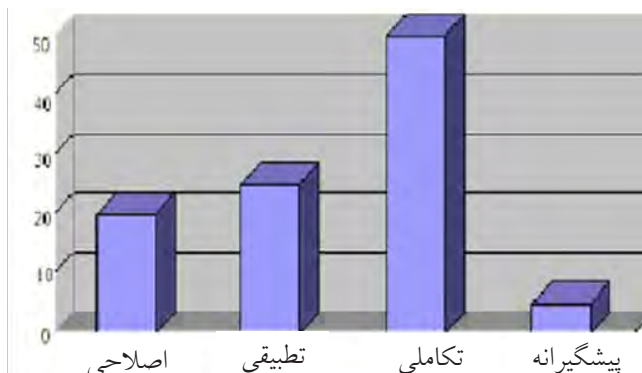
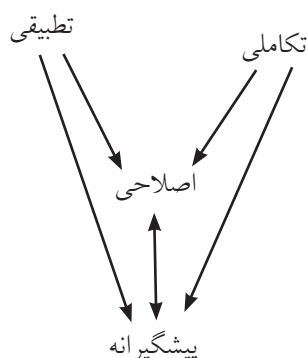
۳- نگهداری تکاملی (Perfective Maintenance)

تغییراتی که روی تولیدات نرم‌افزاری بعد از تحویل برای بهبود کارایی یا قابل تعمیر بودن صورت می‌گیرد. شامل تغییراتی است که از جانب درخواست‌های کاربر سازمان‌دهی می‌شود. برای مثال می‌توان به مواردی چون اضافه کردن، حذف و اصلاح توابع، بازنویسی مستندات، بهبود کارایی یا بهبود سهولت استفاده اشاره کرد. حالت ایده‌آل این است که عملیات تعمیر نباید قابلیت اطمینان و قابلیت تعمیر را کاهش دهد یا ساختار اجزای سیستم را به هم زند. در غیراین صورت تغییرات آینده به تدریج مشکل‌تر و فاصله هزینه پیاده‌سازی آنها بیشتر و گران‌تر خواهد شد.

۴- نگهداری پیشگیرانه (Perfective Maintenance)

شامل همه اصلاحاتی است که سبب می‌شود یک قطعه نرم‌افزار قابل تعمیر شود.

نگهداری اصلاحی زمان‌بندی نشده Emergency Maintenance که برای حفظ قابل استفاده بودن سیستم اجرا می‌شود.



رابطه بین انواع دسته بندی ها

هزینه نگهداری سیستم های نرم افزاری تقریباً معادل نیمی از هزینه ساخت تمامی مراحل نرم افزار می شود. البته، نباید این نکته را نادیده گرفت که این هزینه کاملاً به نوع نرم افزار، نوع فناوری های استفاده شده در نرم افزار، نوع طراحی، مستندات و کیفیت روش (COCOMO) آزمایشی که روی نرم افزار انجام شده، بستگی دارد که می توان از روش اندازه گیری هزینه تولید نرم افزار نیز برای اندازه گیری این معیار استفاده کرد.

ابزارهای نگهداری

تکنیک هایی که می توان در نگهداری نرم افزارها از آن استفاده کرد، عبارتند از:

- مدیریت تغییرات، نگهداری و ردگیری تمامی تغییراتی که در سیستم به وجود می آید به همراه تاریخ، ساعت و نوع تغییر و توضیح در مورد اشکال یا تغییرات اصلاحی.
- مدیریت ساختار و حفظ ساختار اصلی برنامه بدون این که در عملکرد آن مشکلی به وجود آید.
- آنالیز تأثیرگذاری (برای محاسبه هزینه نگهداری).
- ابزارهایی خودکار برای شناسایی تفاوت دو فایل برنامه.
- ابزارهای شناسایی اشکال و Debugging.
- ابزارهای نوشتن کدهای برنامه که به صورت خودکار تغییرات را نیز رکورد می کنند و در زمان مورد نیاز آن تغییرات را اعمال می کنند.
- ابزارهای اندازه گیری کدها (برای اندازه گیری هزینه نگهداری نرم افزار براساس تعداد خط کد و پارامترهای دیگر برنامه نویسی مانند درجه سختی زبان برنامه نویسی).

مشکلات تعمیر نرم افزار

بزرگ ترین مشکلات تعمیر نرم افزار عبارتند از : درک برنامه، آنالیز ضربه ای و تست برگشت.

۱- درک برنامه (Program Comprehension)

هنگامی که یک تغییر روی قطعات نرم افزاری اتفاق می افتد این مسئله خیلی مهم است که نگهدارنده سیستم درک

کاملی از ساختار، رفتار و توابع سیستم در شروع عملیات اصلاح به دست بیاورد. یکی از اساسی ترین این شناخت ها می تواند تولید یک طرح پیشنهادی اصلاح برای انجام هدف تعمیر باشد. نگهدارندگان سیستم مقدار زیادی از وقتشان را صرف خواندن کد و مستندات زمینه برای درک منطق، هدف و ساختار سیستم می کنند. برآوردهای موجود نشان می دهد زمانی که برای درک برنامه برای عمل تعمیر صرف می شود بین ۰۵ تا ۰۹ درصد متغیر است و نگهدارنده سیستم خیلی به ندرت پیش می آید که نویسنده کد برنامه باشد و مستندات کامل و به روز به ندرت در دسترس است.

۲- آنالیز ضربه ای (Impact Analysis)

یکی از چالش های مهم در تعمیر نرم افزار تصمیم گیری برای تأثیر اصلاحات پیشنهادی روی سیستم موجود است. آنالیز ضربه ای شامل عمل برآورد برای تغییر با هدف کمینه کردن تأثیرات غیرمنتظره می باشد. وظیفه آنالیز ضربه ای برآورد تغییرات پیشنهادی، ارزیابی ریسک پذیری پیاده سازی و برآورد تأثیر آن روی منابع، تلاش و زمانبندی می باشد.

۳- تست برگشت (Regression Testing)

بعد از اینکه یک تغییر روی سیستم پیاده شد، سیستم نرم افزاری برای اطمینان از اینکه اجرای آن بر طبق اصلاحات امکان پذیر است دوباره تست می شود. فرایند تست سیستم بعد از اصلاح آن تست برگشت نامیده می شود که به دو منظور انجام می شود.

۱ - کسب اطمینان از اینکه تغییرات درست است.

۲ - اطمینان از اینکه قسمت های تغییر نیافته سیستم تحت تأثیر قرار نگرفته اند.

تست برگشت از تستی که در زمان توسعه سیستم اجرا می گردد متفاوت است. بدین معنی که یک مجموعه از موارد تست ممکن است برای استفاده مجدد در دسترس باشد. تغییراتی که در طول فرایند تعمیر به وجود می آید، معمولاً کوچک است و بنابراین اجرای معمولی همه موارد تست بعد از هر تغییر ممکن است خیلی هزینه بر باشد. هزینه ردیابی خطاها در مراحل بعدی در مدل چرخه حیات افزایش می یابد.

۳-۵

مهندسی معکوس (Reverse Engineering)

فرایند تجزیه و تحلیل سیستم برای شناسایی اجزا و ارتباطات و روابط آنها با هم و ایجاد نمایش سیستم در دیگر اشکال یا در یک سطح انتزاعی بالاتر می باشد. مهندسی معکوس فرایندی نیست که سیستم را تغییر دهد بنابراین درگیر تغییر

سیستم نرم افزاری در هنگام آزمایش نمی گردد .

برخی از اهداف مهندسی معکوس : تهیه یک نسخه کپی سیستم به همراه پیچیدگی های آن، تولید دیدهای متناوب، پوشاندن اطلاعات گم شده، شناخت تأثیرات، ترکیب انتزاع های سطوح بالاتر، آسان سازی استفاده مجدد و ... می باشد .

برخی از حوزه های کاربرد مهندسی معکوس عبارتند از:

شناسایی قابل استفاده مجدد بودن دارایی ها، پیدا کردن اشیاء در برنامه های رویه ای، کشف معماری، محرک ادراکی مدل های داده، شناسایی نسخه برداری ها و تکرارها، انتقال برنامه های دودویی در کد منبع، تجدید کردن رابط های کاربردی، برنامه های ترتیب موازی، ترجمه، فرایند انتقال برنامه از سیستم اصلی به سیستم های کوچک تر و ارزان تر، مهاجرت و بسته بندی کدهای موروثی.

سازماندهی مجدد

سازماندهی مجدد عبارت است از احیاء نظم آغازین یک سیستم. سازماندهی مجدد در مواقعی انجام می شود که نظم آغازین سیستم دچار اختلال شده و سیستم کارایی خود را از دست می دهد. با احیاء نظم آغازین سیستم و انجام عملیات سازماندهی مجدد، کارایی سیستم به حالت اولیه برمی گردد.

مهندسی مجدد (Re-Engineering)

مهندسی مجدد بر روی یک سیستم نرم افزاری به منظور درک بهتر و نگهداری طولانی تر آن صورت می گیرد. مهندسی مجدد نرم افزار هر فعالیتی است که باعث درک نرم افزار گردد یا باعث فراهم کردن یا بهبود خود نرم افزار شود که معمولاً برای افزایش قابلیت تعمیر، قابلیت استفاده مجدد یا قابلیت استنتاج کردن می باشد. (آزمایش و دگرگونی یک سیستم برای به هم پیوستن و پیاده سازی آن در فرم جدید).

— مهندسی مجدد می تواند به کاهش ریسک تکامل یک سازمان و به دست آوردن مبلغ سرمایه گذاری شده در نرم افزار کمک کند.

— می تواند به آسان تر شدن نرم افزار برای تغییر کمک کند.

— مهندسی مجدد یک تجارت بزرگ است.

— CASE قابلیت توسعه ابزار را دارد.

— یک عامل برای خودکار کردن تعمیر نرم افزار به شمار می رود و به عنوان یک سازمان دهنده برای به کار بستن تکنیک های

هوش مصنوعی برای حل مشکلات مهندسی مجدد نرم افزار می باشد.

خلاصه فصل

رویه نگهداری نرم افزار بسیار شبیه و به سختی رویه تولید نرم افزار است و بر مبنای زیر تأکید می‌کند: کنترل روی رویه‌های سیستم، کنترل روی تغییرات سیستم، ایجاد تغییرات برای افزایش کارایی سیستم، جلوگیری از کاهش کیفیت و کارایی سیستم.

نگهداری و بهبود نرم افزار به منظور ایجاد توانایی مواجهه با مشکلات تازه کشف شده و نیازهای جدید می‌تواند زمانی بسیار بیشتر از تولید اولیه نرم افزار را صرف خود کند. در این مرحله نه تنها این امکان وجود دارد که مهندس نرم افزار مجبور به اضافه کردن کد به بخش‌هایی از نرم افزار اولیه گردد که ممکن است در چهار چوب اولیه نگنجد، بلکه حتی درک اینکه نرم افزار اولیه چگونه کار می‌کند می‌تواند نیاز به کوشش فراوانی از سوی مهندس نرم افزار داشته باشد.

تعمیر نرم افزار مجموع فعالیت‌هایی است که برای فراهم کردن هزینه مؤثر پشتیبانی از یک سیستم نرم افزاری مورد نیاز است. فعالیت‌ها در طول مراحل قبل از تحویل و بعد از تحویل اجرا می‌گردند. فعالیت‌های قبل از تحویل سیستم شامل برنامه‌ریزی برای عملیات بعد از تحویل سیستم است که قابل پشتیبانی و تصمیم‌گیری است. فعالیت بعد از تحویل شامل اصلاح نرم افزار، آموزش، یک عامل کمکی و راهنما می‌باشد. بزرگ‌ترین مشکلات تعمیر نرم افزار عبارتند از: درک برنامه، آنالیز ضربه‌ای و تست برگشت.

خود آزمایی

- ۱- به صورت یک فعالیت عملی و پژوهشی، ابتدا پروژه سیستم پرداخت حقوق کارمندان دولت قبل از لایحه مدیریت خدمات کشوری را نوشته و آن را مستندسازی نمایید. پروژه را حداقل برای ۵۰ کارمند نمونه پیاده‌سازی کنید. در بخش دوم، همان پروژه را با لایحه خدمات کشوری که بر مبنای امتیاز می‌باشد، تبدیل کنید و مستند سازی آن را انجام دهید.
- ۲- مدل‌های تعمیر و نگهداری نرم افزار را به اختصار توضیح دهید.
- ۳- تحقیق کوتاهی در مورد مهندسی معکوس انجام داده و آن را به کلاس ارائه دهید.