



المملكة العربية السعودية  
المؤسسة العامة للتدريب المهني والتقني  
الادارة العامة للتدريب المهني والأهلي  
معهد التميز الكندي العالي للتدريب

< CODE



هندسة البرمجيات

# الفصل الأول

## مقدمة الى نظم المعلومات

### Introduction to Information Systems

- 1 تعريف النظام
  - a. مكونات النظام
  - b. أنواع النظم
  - c. نظم المعلومات
  - d. أنواع نظم المعلومات
    - i. نظم المعلومات المكتبية Office Information Systems
    - ii. نظم المعالجات المالية Transaction Processing Systems
    - iii. نظم إدارة المعلومات Management Information Systems
    - iv. نظم اتخاذ القرار Decision Support Systems
    - v. النظم الخبيرة Expert Systems
- 2 دورة حياة تطوير النظام System Development Life Cycle.
  - a. مراحل دورة حياة النظام.
- 3 المعالجة الموحدة Unified Process
- 4 لغة النمذجة الموحدة Unified Modeling Language
- 5 تحليل النظم كائنية التوجه Object Oriented System Analysis.

## 1- تعريف النظام

يعرف النظام على انه مجموعة من المكونات المستقلة والمتفاعلة والتي تكون بمجموعها وحدة متكاملة. يحدد كل نظام بحجمه ويعبر عن هذا الحجم داخل حدود Boundary، محاطا ومتأثرا بمحيطه موصوفا بتراكيبه الداخلية والغرض الذي يصف داليتيه. من الأمثلة على الأنظمة : الإنسان ، السيارة ، الطائرة ، النظام الشمسي ، الخلية ، نظم حاسوبية ، نظم رياضية ، نظام التفكير الأنساني – العقل البشري ، العقل الصناعي ، النظام الاجتماعي ، المؤسسات والوزارات وغيرها كثير.

أن الحقول التي تختص بدراسة الصفات العامة للأنظمة تتضمن:

- علوم الأنظمة System Science
- نظرية الأنظمة System Theory
- نمذجة النظام System Modeling
- هندسة الأنظمة System Engineering
- المعلوماتية السابرية (الحياة عبر الواقع الألكتروني) Cybernetics
- الأنظمة المعقدة Complex Systems
- تحليل النظم وتصميمها System Analysis and Design
- هيكلية النظم System Structuring

كل من هذه الحقول تدرس خصائص النظام من مشاكل وتنظيم. وتدرس ايضا المفاهيم والمبادئ التي تكون مستقلة في مجالاتها وحالاتها وانواعها واحجامها.

معظم الانظمة تشترك بخصائص :

- 1) يمتلك النظام تركيبا (Structure) والذي يحتوي على اجزاء أو مكونات والتي لها علاقة مباشرة او غير مباشرة مع مختلف الاجزاء الاخرى.
- 2) يمتلك النظام تصرفا ، وهي المعالجات التي تحدث داخل النظام كفعالياته أو أغراض النظام.
- 3) تمتلك النظم مفهوم التداخلية ( أو الترابطية ) ، حيث ترتبط الأجزاء والفعاليات عبر علاقات تركيبية او تصرفية.
- 4) بالأمكان تجزئة تركيب وتصرف النظام الى انظمة جزئية ومعالجات فرعية بوحدات اولية اساسية من الأجزاء والفعاليات.
- 5) للنظام تصرفه الخاص نسبة الى أحداث محيطه. والذي بالضرورة سيوصف النظام على أثره بالسريع أو القوي أو الغير فعال.

### a. مكونات النظام

للنظام عدة أجزاء اساسية :

- 1) المدخلات : كل ما يستلمه النظام وما يؤثر على عمله من الخارج او من داخل النظام نفسه.

- (2) المعالجات: كل الفعاليات التي يقوم بها النظام لأداء المهام المكلف بها على اتم وجه.
  - (3) المخرجات: كل ما يقدمه النظام من تقارير وعمليات وردود فعل بما يخدم المستخدم النهائي له.
  - (4) السيطرة: سلسلة الأنتقالات الداخلية للبيانات بين أجزاء النظام لغرض تكاملية عمل النظام.
  - (5) التغذية : قيم البيانات الخارجة والداخلة من مكونات النظام بما يخدم النظام للسيطرة على فعالياته الداخلية.
  - (6) الحدود والواجهات.
  - (7) البيئة.
- b. أنواع النظم:**

تصنف النظم بطرق عديدة :

- (1) نظم فيزيائية أو تجريدية
- (2) أنظمة مفتوحة ومغلقة
- (3) نظم معلومات انسانية الصنع
- (4) نظم معلومات رسمية أو غير رسمية
- (5) نظم معلومات تعتمد على الحاسبة.
- (6) نظم المعالجة بالوقت الحقيقي.

### **c. نظم المعلومات Information System**

نظام المعلومات : هو نظام مكون من الناس والحاسبات والتي تعالج او تترجم المعلومات. قد يستخدم مصطلح انظمة المعلومات للأشارة بالتحديد الى الأنظمة التي تستخدم لتنفيذ مهام حاسوبية لأدارة قاعدة بيانات ، وقد تشير الى نظم حاسبة بشكل عام. أنظمة الحاسبة المعلوماتية هي حقل دراسي متكامل يدرس شبكية الحاسبات والبرمجيات التي يستخدمها الناس والمؤسسات لجمع و تصفية ومعالجة وخلق وتوزيع البيانات.

### **d. أنواع نظم المعلومات**

- i. نظم المعلومات المكتبية **Office Information Systems**
- ii. نظم المعالجات المالية **Transaction Processing Systems**
- iii. نظم إدارة المعلومات **Management Information Systems**
- iv. نظم اتخاذ القرار **Decision Support Systems.**
- v. النظم الخبيرة **Expert Systems**

## **-2 دورة حياة تطوير النظام System Development Life Cycle.**

تتكون دورة حياة تطوير النظام من مجموعة صريحة ومعرفة مسبقا من المراحل الخاصة بالعمل ، تستخدم من قبل مهندسي النظم ومطوري النظم للتخطيط ، التصميم ، البناء ، الفحص

وتسليم أنظمة المعلومات. ككل شيء يصنع بشكل تسلسلي ( تجميعيا ) ، يهدف نموذج دورة حياة تطوير النظام لإنتاج أنظمة عالية الجودة تصل أو تتجاوز طموح الزبون – والذي يأتي بناء على متطلبات الزبون. يمر النظام الهدف بمجموعة المراحل المعرفة ، وفق أطر زمنية مجدولة وتخمينات مالية للكف والفوائد المرتجى من النظام. معظم نظم المعلومات تتصف بالتعقيد وفي الأغلب تربط الى أنظمة تقليدية من الممكن تزويدها من قبل مصنعي برمجيات آخرين.

من أجل إدارة هكذا مستوى من التعقيد ، يستخدم المبرمجون وفرق العمل نماذج عديدة من نماذج تطوير الأنظمة مثل :

- 1) Waterfall.
- 2) Spiral.
- 3) Rapid Prototyping.
- 4) Incremental.
- 5) Synchronize and stabilize.

#### **b. مراحل دورة حياة تطوير النظام:**

تزد دورة حياة تطوير النظام سلسلة من الفعاليات لمصممي النظم ومطوريهها. حيث تتكون من مجموعة من الخطوات او المراحل بحيث تعتمد كل مرحلة على سابقتها. أقدم نموذج دورة حياة تطوير النظام والأفضل للبعض هو نموذج Waterfall او الشلال ، والتي تتكون من مجموعة من المراحل وكما يلي :

- 1) Analysis
- 2) Design
- 3) Implementation
- 4) Verification
- 5) Maintenance

قد تتنوع النماذج المطروحة في مصادر تحليل النظم وذلك بالأعتماد على المكونات الأعظم في كل مرحلة. فتتعدد بذلك مراحل دورة حياة تطوير النظام ولكن المكونات والمراحل الأساسية هي الخمسة السابقة.

(1) **التحليل الابتدائي** : وفيها تحدد الحلول البديلة و وصف الكف والفوائد وأعطاء مخطط أولي مع التوصيات.

(2) **تحليل النظام** : جمع المتطلبات : الهدف من تحليل النظام هو تحديد موقع المشكلة ، كمحاولة لأصلاح النظام. تتضمن هذه المرحلة تقطيع النظام الى قطع مختلفة لتحليل الوضع ، تحليل أهداف المشروع ، تجزئة ما يراد تصميمه والمحاولة بزج المستخدمين بحيث تتم تحديد المتطلبات بوضوح. ومن ثم إعادة تعريف اهداف المشروع الى دوال وطرق إجرائية مبرمجة واضحة. وكذلك لتحليل حاجيات المستخدم النهائي المعلوماتية.

(3) **تصميم النظام** : وفيها يصف الخصائص والدوال والفعاليات بالتفصيل ، متضمنا ترتيب الشاشات ، قوانين العمل ، مخططات المعالجة ، شفرة العمل البرمجي ، ومتطلبات التوثيق

الأخرى. بمعنى آخر ، مرحلة تصميم النظام ، يتم فيها وصف دقيق لكل فعاليات وواجهات وأساليب العمل التوافقية. مخرجات هذه المرحلة ستكون نماذج برمجية أو نظم جزئية. مرحلة التصميم تأخذ المتطلبات المحددة بوثائق طلبية النظام كمدخل أولي. لكل متطلب ، يصمم واحد أو أكثر من العناصر البرمجية المنمذجة والتي تكون نتيجة لمقابلات العمل Workshop, Interviews ، او مقابلات ، أو اي طريقة للحصول على رد فعل من الزبون على النماذج الأولية. العناصر النمذجية البرمجية Design Element تصف خصائص النظام المطلوبة بالتفصيل ، وبشكل عام تتضمن مخططات دالية هرمية ، مخططات وصفية للشاشة ، جداول قواعد العمل ، مخططات الفعاليات ، معالجة العمل ، الشفرات البرمجية ، ومخطط متكامل لنموذج الكائن – العلاقة Entity – Relationship Diagram والذي يختصر الى ERD ، مع قاموس بيانات متكامل. هذه العناصر التصميمية Design Elements خصصت لتصف النظام بشكل كفاء بحيث يستطيع مطوري و مصممي النظم تصميم النظام بالأتماد عليها في وقت مبكر.

(4) **التنفيذ Implementation أو التطوير Development:** هنا حيث يبدأ المبرمجون عملهم بتحويل المفاهيم المصممة الى برنامج.

(5) **التدقيق والفحص Verification, or Testing, or Integration:** وفيها جمع كل قطع النظام الجزئية الى بيئة الفحص ومن ثم فحص الأخطاء – إزالة الأخطاء Debugging - وتداخلية برامج الأنظمة الجزئية. كذلك تحتوي هذه المرحلة على الكثير من الخطوات الداخلية ، فبعد تصميم النظام وتنفيذه يتم عمل التوافقية بحيث يتحول النظام من مرحلة تصميمية الى مرحلة تنفيذية وتحويله الى بضاعة يتم تسليمها للزبون.

(6) **الصيانة Maintenance:** وفيها وبعد أن تم تسليم البرنامج التنفيذي الى الزبون ، يتم صيانة الأخطاء التي يجدها الزبون او اضافة تنقيحاته ومن ثم يتم تقييم نهائي للعمل البرمجي وتسليمه Disposal الى الزبون مع حفظ كل مراحل العمل البرمجي للمشروع.

ملاحظة : بالأمكان دراسة دورة حياة تطوير النظام في مصادر هندسة البرمجيات.

### 3- المعالجة الموحدة Unified Process:

"معالجة تطوير البرمجيات الموحدة" او "المعالجة الموحدة" هي عبارة عن نموذج تطوير برمجي مشهور يتبع اسلوب التطوير الدوري Iterative والترايدي Incremental لنظم كائنية التوجه (بمعنى ان البرنامج مكون من مجموعة من الأصناف المتفاعلة) ، يتبع حالات استخدام النظام Use Cases وينمذج على اساسها.

هذا الأسلوب فيه مجموعة من المراحل التي يمر بها النظام بشكل دوري ويتطور النظام فيه تراكميا بحيث يزداد حجمه بكثره مروره الدوري على تلك المراحل. تتألف المعالجة الموحدة من أربع مبادئ تصميمية أساسية:

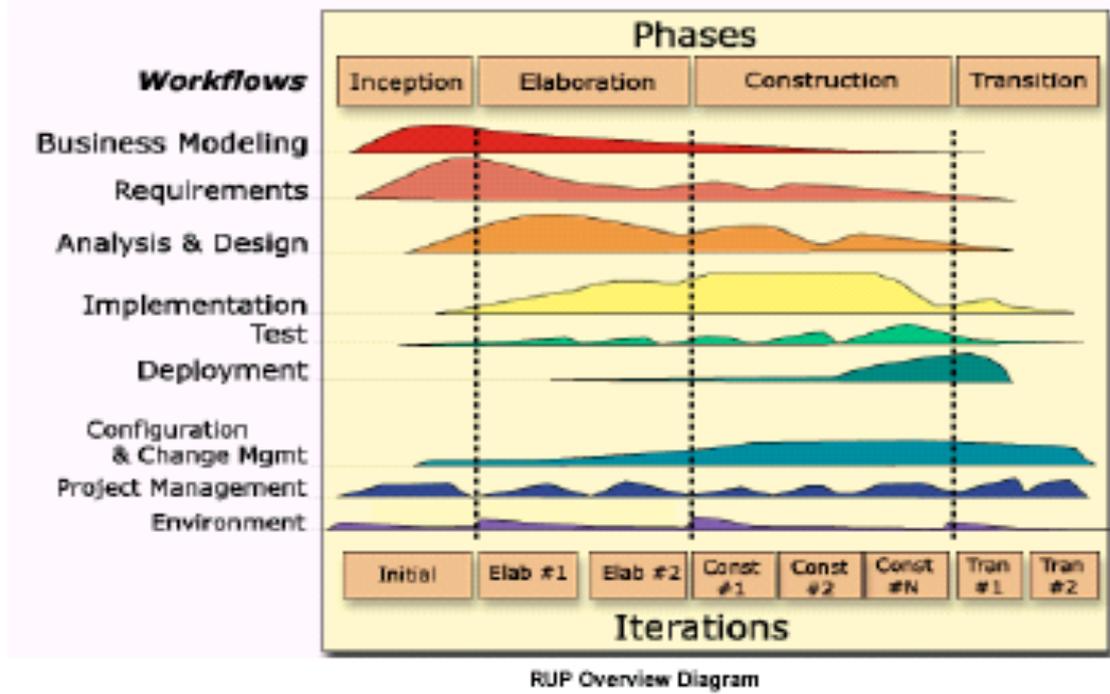
1- الأستهلال او الأبتداء (Inception)

2- الأعداد (Elaboration)

3- التركيب (البناء) (Construction)

4- الأنتقال (Transition)

وهي تساعد المبرمجين على تحليل القليل ، و نمذجة هذا القليل ، وتصميم هذا القليل واقعيًا كبرمجة. وهي تساعد كل المشاركين في عملية تصميم وإدارة وتقييم النظام بالمرور بكل مرحلة من مراحل بسرعة ودقة. وهي بشكل عام عبارة عن نموذج الشلال (دورة حياة تطوير النظام) مصغر ويمرر النظام على مراحل بشكل متكرر ودوري. بحيث يتولد لدينا نسخة جديدة من النظام المبرمج عند نهاية كل دورة. يسمى النسخة الجديدة الناتجة عن كل دورة بزيادة Increment إشارة إلى الزيادة الحاصلة في البرنامج بعد الإضافات الجديدة في الدورة الأخيرة.



## 1- الأستهلال او الأبتداء (Inception):

الأستهلال هي المرحلة الأصغر في المشروع. ويجب ان تكون قصيرة قدر الأمكان. أن أهداف مرحلة الأستهلال هي :

- أنشاء ملفه عمل للمشروع.
- أنشاء مجال المشروع – محددات المشروع ضمن بيئة العمل.
- تحرير حالات الأستخدام والمتطلبات التي ستؤسس للتصميم اللاحق.
- تشكيل النموذج المعماري الذي سيقوم على اساسه المشروع.
- تحديد المخاطر المحتملة.
- تحضير جدول المشروع الأولي وتخمين الكلف.

## 2- الأعداد (Elaboration)

خلال مرحلة الأعداد ، يتوقع من فريق المشروع معرفة كامل متطلبات النظام System Requirements. على كل حال ، الأهداف الرئيسية لمرحلة الأعداد هي تحديد عوامل المخاطر المعروفة و التثبت من معمارية النظام – الأسلوب والمنهج الذي يعمل على وفق خوارزمياته

النظام المقترح. تحدث عدة عمليات خلال مرحلة الأعداد تتضمن خلق مخططات حالات استخدام النظام و مخططات مبدئية ( كخطط الصنف بشكل ابتدائي ) ومخططات الحزمة البرمجية (Package Diagrams) وبقية المخططات التي سيتم دراستها لاحقا. أن الفعاليات الرئيسية في مرحلة الأعداد تتضمن :

- تحليل مجال المشكلة.
- تعريف ، التثبيت من ، وتأسيس النموذج المعماري.
- التدقيق في الأفكار المستخدمة لبناء حالات استخدام النظام.
- خلق وتأسيس خطط التصميم لمرحلة التصميم.
- تحسين العمل المؤسسي لفريق العمل بما يساعد على تطوير النظام بشكل سريع.
- تحسين معمارية المكونات المنمجة بما يحدد ما يجب بناؤه او شراؤه او اعادة استخدامه.
- تحديد جدول العمل
- تحديد المكونات التي تسبب مخاطر كبيرة ضمن النظام.

### 3- التركيب (البناء) (Construction):

وهي اكبر واطول مرحلة في حياة النظام ضمن الدورة الحالية. وفيه يتم برمجة العمل و تنفيذ المخططات والنماذج تنفيذا برمجيا. أن أهم الفعاليات في مرحلة التركيب هي :

- أكمل تطوير النظام وفحصه.
- تقييم النظام المصمم مقابل "نموذج تقييم" - مفهوم يدرس في هندسة البرمجيات.
- أكمل كل المتطلبات المتبقية الى المنتج البرمجي.
- تأكيد الإدارة الفاعلة للمصادر والمكونات البرمجية.

### 4- الانتقال (Transition)

وهنا يتم أخراج المنتج البرمجي الى بيئة العمل على أنظمة تشغيل الحاسبة كالوندوز وغيره. الهدف من هذه المرحلة هي تأكيد وجود المنتج البرمجي للمستخدم النهائي بما يلائم متطلباته.

## 4- لغة النمذجة الموحدة Unified Modeling Language

**لغة النمذجة** عبارة عن لغة مصطنعة ممكن استخدامها للتعبير عن المعلومات او المعرفة او الأنظمة بتراكيب معرفة بمجموعة من القوانين. تستخدم هذه القوانين لترجمة معاني المحتويات المتواجدة في التركيب. لغة النمذجة قد تكون رسومية او كتابية.

**لغة النمذجة الرسومية** عبارة عن لغة تتخذ المخططات مع مسمياتها كوسيلة لتمثيل المفاهيم و الخطوط كوسيلة لربط تلك المفاهيم بعلاقات محددة بكلمات على تلك الخطوط. بينما **لغة النمذجة الكتابية** فقد تستخدم كلمات مفتاحية مخصصة مع معطيات لتعالج التعابير الرياضية الممثلة للنموذج الرياضي.

لغة النمذجة الموحدة UML عبارة عن لغة نمذجة متعددة الأغراض تختص بحقل هندسة البرمجيات. وهي تزود طريقة قياسية لأظهار ( عرض ) تصميم النظام. توفر لغة النمذجة الموحدة طرقاً لعرض معمارية النظام بحيث يعرض :

- الفعاليات Activities
- مكونات النظام وكيفية تفاعلها.
- تنفيذ النظام.
- واجهات المستخدم الخارجية.

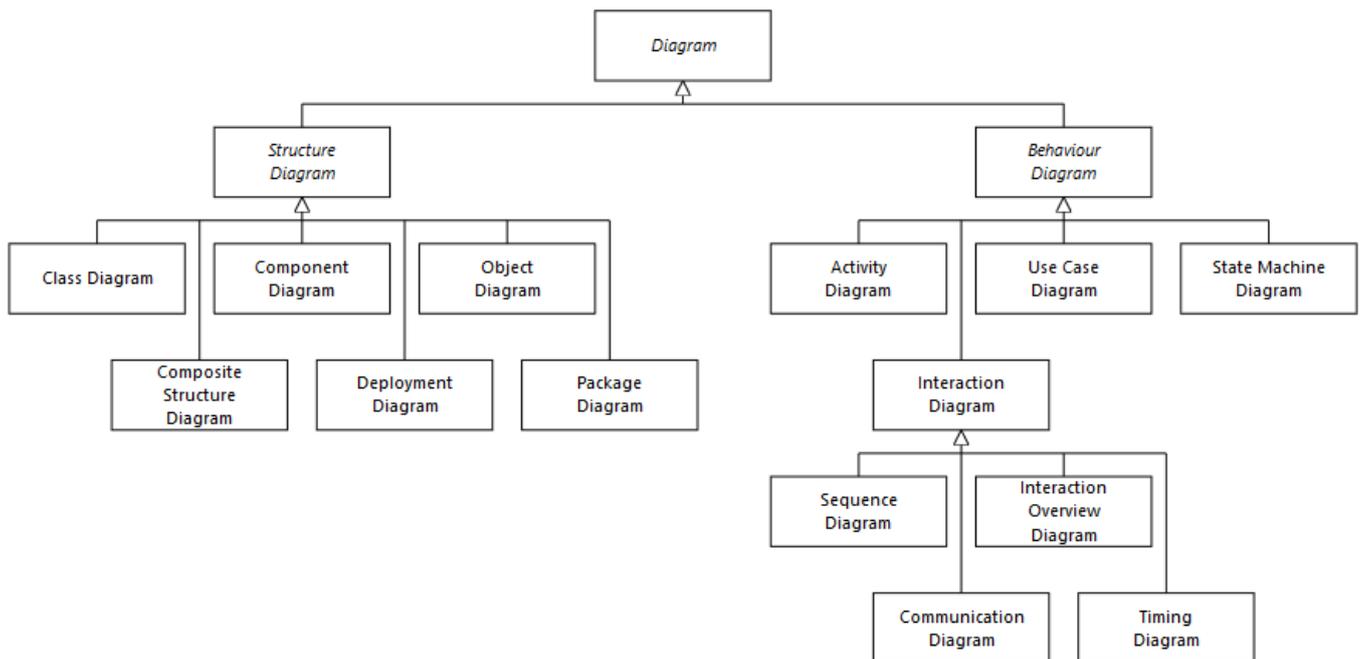
على الرغم من اشتهار لغة النمذجة الموحدة في بناء أنظمة كائنية التوجه وتوثيقها Documentation Purposes إلا أنها استخدمت في بناء نظم أخرى ولاقت استحساناً في مجالات علمية أخرى كوسيلة لتمثيل المفاهيم وتسلسل المعايير.

من المهم جداً التفريق بين لغة النمذجة الموحدة و بين مجموعة مخططات النظام. المخطط هو تمثيل رسومي جزئي لنموذج نظام. لغة النمذجة الموحدة تمتلك مجموعة من المخططات التي تمثل منظور مصممها لنموذج يعكس النظام الواقعي. ليس على النموذج ان يستخدم كل المخططات وليس بالضرورة ان تكون النمذجة المستخدمة واصفة للنظام الفعلي.

مخططات لغة النمذجة الموحدة تمثل معيارين مختلفين لنموذج النظام:

1- المعيار الثابتة ( التركيب ) : تخص التركيب الداخلي للنظام باستخدام الكائنات والخصائص والعمليات والعلاقات. والمعيارية التركيبية تتضمن المخططات التركيبية.

2- المعيار المتغيرة ( التصرفية ): تخص التصرف المتغير للنظام عبر اظهار التعاون والتغيير بين الكائنات وحالاتهن الداخلية. وهي تتضمن مخططات التصرف Behavioral Diagrams.



## 5- تحليل النظم كائنية التوجه. Object Oriented System Analysis.

الهدف من اي فعالية تحليل في دورة حياة برنامج هو تكوين نموذج يؤدي (ينفذ) المتطلبات الدالية -الوظيفية للنظام بشكل مستقل عن محددات او عوائق تطوير النظام. الفرق بين التحليل كيانى التوجه و بقية الأنواع من التحليلات هي أن في طريقة التحليل كيانى التوجه ترتب المتطلبات حول الكائنات Objects ، حيث يمكن للكائنات ان تعبر عن التصرف Behavior (المعالجات التي يقوم بها الكائن Processes) و البيانات Data أن تتمذج حالته. بينما في طرق التحليل الأخرى تمثل كل من المعالجات والبيانات بشكل منعزل كليا عن بعضها البعض فمثلا: تتمذج البيانات باستخدام نموذج الكائن العلاقة Entity-Relationship Diagram ، بينما تتمذج المعالجات باستخدام المخططات الأنسيابية Flow Charts او المخططات التركيبية Structural Charts.

على كل حال ، فان المهام الرئيسية في التحليل كيانى التوجه (Object Oriented Analysis OOA) هي :

1. أيجاد الكائنات
2. تنظيم الكائنات.
3. وصف كيفية تفاعل الكائنات.
4. تعريف تصرف الكائنات – كل على حدة وفيما بينها.
5. تعريف دواخل الكائنات – بيانات الكائنات.

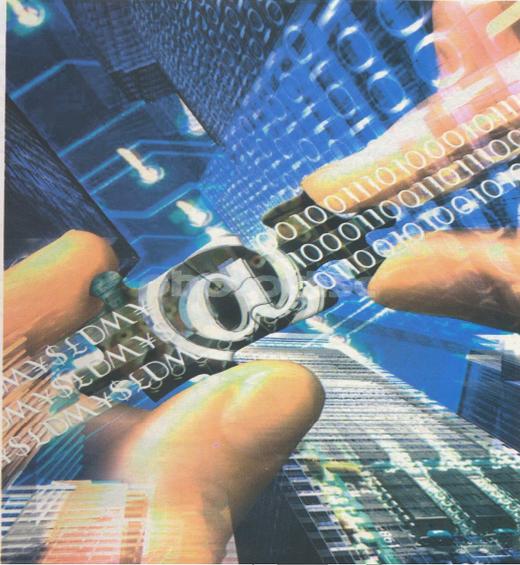
# بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## هندسة البرمجيات

### المقدمة:

### البرمجيات SOFT WARE:

الحاسب الآلي بدون برمجيات كإنسان بلا روح ، كما أن التطور الذي يحدث في أجهزة الحاسب



الشكل (1). [1]

الآلي ومكوناته يصاحبه أيضا تطور وتحديث دائم في عالم البرمجيات. [4]

والبرمجيات بصفة عامة هي عبارة عن مجموعة من الأوامر المرتبة منطقيا ، ويتم تنفيذها بواسطة وحدة المعالجة المركزية للحاسب الآلي ، ويختلف مستوى ونوع البرمجيات طبقا لعلاقاته وقربه من الحاسب الآلي من ناحية ، أو من قربه وعلاقته بالمستخدم من ناحية أخرى ، فنجد أن نظام التشغيل **OPERING SYSTEMS** بشكله الأولي هو الملتصق مباشرة بوحدة المعالجة المركزية CPU بينما نجد على الطرف الآخر ، التطبيقات البرمجية **APPLICATIONS**

هي الأكثر قربا وسهولة بالنسبة للمستخدم.

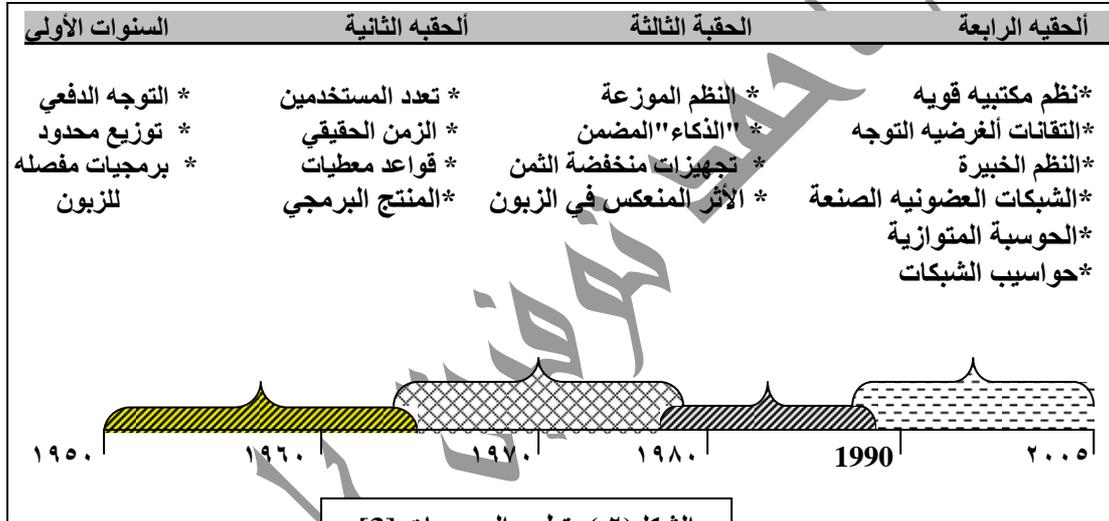
هندسة البرمجيات **Software engineering** هي فرع من فروع المعلوماتية يهدف إلى تطوير مجموعة أسس وقواعد تهدف إلى تحسين طرق تصميم وتطوير البرامج علي جميع المستويات وذلك بطريقه تلبي احتياجات المستخدمين.

وهندسة البرمجيات لا تهتم بكتابة البرنامج نفسه أي بكتابة شفرته بل تحاول تحسين عملية تطوير وصنع البرنامج ابتداء من المواصفات التي يضعها المحترف وانتهاء عند مشكلة صيانة البرنامج أو توسعه. وهي تقوم علي دراسة احتياجات المستخدم وتصميم البرنامج المناسب لها قبل كتابة شفرته، وهناك العديد من الجوانب كالقدرة علي تطوير البرنامج بسهولة لاحقا، أو السرعة، أو إمكانية إضافة ملحقات له بشكل ديناميكي.

[2]

## ١,١ - تاريخ هندسة البرمجيات:

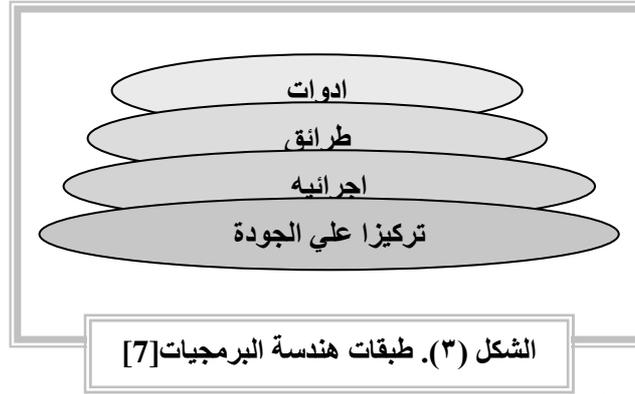
استخدمت هندسة البرمجيات كمفهوم نظري من حين لآخر في أواخر الخمسينيات و بداية الستينيات من القرن الماضي. أما الاستخدام الرسمي الأول لهذا المصطلح فكان في مؤتمر عقد من قبل اللجنة العلمية في منظمة حلف شمال الأطلسي ١٩٦٨ حول البرمجيات، وقد أخذ هذا المصطلح بالانتشار منذ ذلك الحين و لاقى اهتماماً متزايداً في نواح مختلفة. عقد المؤتمر لمعالجة ما يعرف "أزمة البرمجيات" والتي ظهرت بسبب استخدام الوسائل التقليدية في بناء البرمجيات مما أدى إلى ظهور برمجيات تحتاج إلى وقت كبير لتطويرها، وكلفة مالية عالية أكثر مما هو مخمن لها وكفاءة ضعيفة في إنجاز الوظائف المطلوبة. [3]



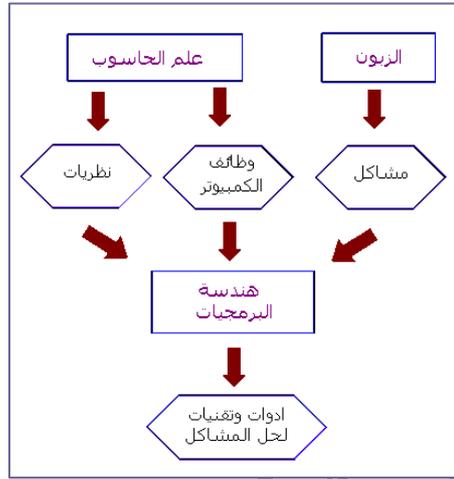
الشكل (٢) تطور البرمجيات [3]

## ١,٢ - مفهوم هندسة البرمجيات:

البرمجية (Software) شيء غير ملموس إلى حد ما بالمقارنة مع المنتجات الأخرى كالعتاد المادي (Hardware). وتمثل البرمجية سلسلة من آلاف أو ملايين الأوامر التي تطلب من الحاسوب إجراء عمليات معينة مثل عرض المعلومات أو إجراء الحسابات أو تخزين البيانات. هذه البرمجيات هي بمثابة الروح من الجسد في النظام الحاسوبي و هي في توسع دائم وازدياد في التعقيد و المتطلبات والمهام التي تقوم بتنفيذها. أما هندسة البرمجيات فهي فرع من فروع الهندسة يقوم على مجموعة أسس و قواعد تهدف إلى تصميم و تطوير البرامج بوفرة و نوعية عالية تلبي احتياجات المستخدمين، هذا الفرع من الهندسة يتميز بأنه لا يحتاج إلى رأس مال كبير و بالتالي الخسارة فيه قليلة على عكس بقية الهندسيات، كما لا يكفي لإيجاد البرمجية المتكاملة و الجيدة عمل شخص واحد وإنما يتطلب ذلك فريقاً من المهندسين الجيدين. و قد أصبحت مهنة البرمجة مهنة دارجة جداً يقوم بها كثير من الأفراد غير المحترفين، لذلك كان من الضروري إيجاد هندسة البرمجيات لوضع الأسس والمعايير التي تصون هذه المهنة من المتخصصين بحيث يصبح بالإمكان تمييز البرنامج الجيد من غير الجيد.



ولفهم علاقة هندسة البرمجيات بعلوم الكمبيوتر، يمكن أخذ هذا المثال عن علم الكيمياء واستخدامه في حل المشاكل التي نقابلها في حياتنا اليومية.



يهتم الكيميائي بدراسة المواد الكيميائية (تركيبها وتفاعلاتها، والنظريات التي تحكم سلوكها). بينما المهندس الكيميائي يستخدم النتائج التي توصل إليها الكيميائي لحل المشاكل التي يطلب منه إيجاد حل لها.

أي أنها من وجهة نظر الكيميائي هو موضوع الدراسة بحد ذاتها.

أما من وجهة نظر المهندس الكيميائي فالكيمياء هي أداة **Tool** تستخدم لايجاد الحلول لمشاكل عامة (وقد لا تكون هذه المشكلة ذات طبيعة كيميائية بحد ذاتها).

الشكل (٤). علاقة هندسة البرمجيات بعلوم الكمبيوتر. [9]

والفكرة نفسها يمكن النظر إلى علم الحوسبة **Compute science** حيث يكون تركيزنا على الحواسيب ولغات البرمجة لدراستها وتطويرها في حد ذاتها. أو يمكن النظر إليها والتعامل بها على إنها أدوات نستخدمها عند تصميم وتطوير حل لمشكلة ما تواجهنا أو تواجه الآخرين. [1]

### ١,٣ - الفرق بين البرمجة و هندسة البرمجيات:

تعتبر البرمجة أن كتابة الكود هي أهم عملية في بناء البرامج بغض النظر عن الجدوى من البرنامج أو إمكانية قبول المستخدم له أو حتى قابلية التطوير، في حين أن هندسة البرمجيات تعمل على بناء النظام البرمجي كمشروع متكامل و دراسته من كافة الجوانب: البناء البرمجي، الدعم الفني والصيانة، التسويق والمبيعات، التطوير والتدريب على استخدامه، وبذلك يمكنها بناء الأنظمة الكبيرة لاستخدامها نظام فريق العمل في حين أن البرمجة الفردية تعجز عن ذلك. [1]

## ٤, ١ - مهندس البرمجيات software Engineer :

مهندس البرمجيات **software engineer** هو الشخص الذي تقع على عاتقه تطوير المنتجات البرمجية التي تباع للزبائن أو التي يحتاج إليها العملاء والزبائن. ويجب عليه إن يتبنى أسلوباً منظماً ونظامياً في عمله لكي يحقق الأهداف المرجوة من استخدام علم هندسة البرمجيات، كما يتحتم عليه استخدام الأدوات المناسبة (كاختيار لغة برمجة مناسبة من لغات البرمجة عالية المستوى) والتقنيات الضرورية (كالخوارزميات مختلفة الأعراض)، وذلك كله اعتماداً على نوع المشكلة التي يقوم بحلها وقيود التطوير المفروضة والموارد المتاحة (المادية منها والبشرية). يقوم مهندسو البرمجيات بجعل الأشياء تعمل، فهم يطبقون النظريات والطرق والأدوات حيثما تكون هذه الأدوات مطلوبة، لكنهم يستخدمون تلك الأدوات بانتقائية ويحاولون اكتشاف الحلول حتى ولو لم تكن هناك نظريات تطبيقية أو طرق دعم. ويدرك المهندسون أيضاً انه يجب عليهم العمل من خلال القيود التنظيمية والمالية، لذلك يبحثون عن الحلول ضمن هذه القيود. ولا يهتم مهندس البرمجيات فقط بالعمليات التقنية لتطوير البرمجيات، ولكنه أيضاً يهتم بكل الأنشطة مثل إدارة مشروع البرمجيات وتطوير الأدوات والطرق والنظريات التي تدعم إنتاج البرمجيات.

أي إن هندسة البرمجيات تعنى بتصميم وتطوير برامج ذات جودة عالية.

من يشارك في هذه العملية ؟

المشاركون في عملية صناعة البرنامج، عادة ما يندرجون تحت ثلاث مجموعات:

- **الزبون: Customer** وهو الشركة (أو الشخص) الممولة لمشروع تطوير البرنامج المطلوب
- **المستخدم: User** الشخص (أو مجموعة الأشخاص) الذي سوف يقوم فعلاً باستعمال البرنامج، والتعامل معه مباشرة.
- **المطور: Developer** وهو الشركة (أو الشخص) الذي سوف يقوم بتطوير البرنامج لصالح الزبون.

الشكل التالي يظهر العلاقة بين الفئات الثلاثة السابقة:

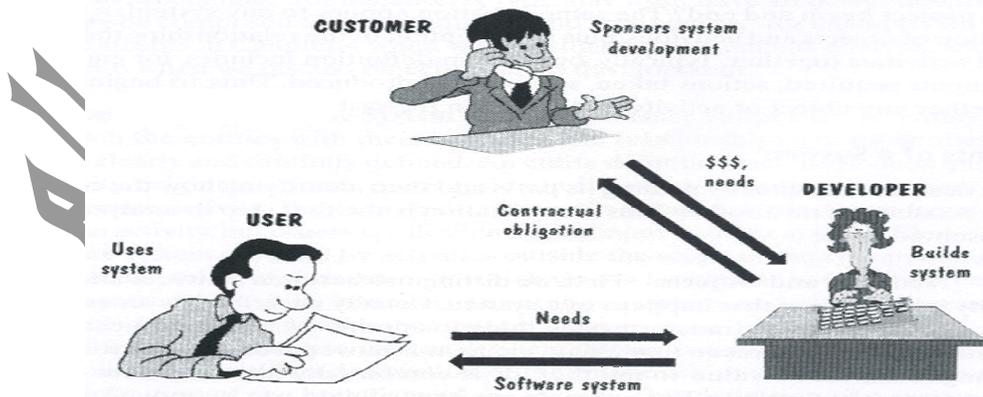


FIGURE 1.7 Participants in software development.

المصدر: المرجع رقم 1

الشكل (٥). مشاركون في عملية البرنامج [9]

**\*المجالات المختلفة التي له علاقة بهندسة البرمجيات:**

- **الرياضيات:** يحتوى أغلب البرنامج على عناصر رياضية مثل **algorithms** لذلك مطوري البرامج عندهم معرفة بالعديد النواحي الرياضية. الرياضيات تعمل بشكل أفضل إذا كانت صغيرة وهناك صعوبة في حالة الزيادة.
- **العلوم:** البرامج له مواصفات علمية قياسية عديدة مثل الأداء حجم البرنامج تنوع الأحمال. **Network speed** المعادلات الرياضية الطرق الحديثة لقواعد البيانات.
- **علم الهندسة.**
- **التصنيع:** البرامج عبارة عن مجموعة من الخطوات. كل خطوة يتم تحديده وتنفيذ بدقة. مثل الكثير من الصناعات، لتحسين وتطوير خطوط الإنتاج والوصول إلى مستوى الجودة المطلوب.
- **إدارة المشروعات:** سواء كان تجاريا أو غير تجارى فأنة يحتاج إلى إدارة. مثل جدول زمني وتكلفة تخصص له. عوامل بشرية للإدارة ومصادر مثل مكتب وأجهزة كمبيوتر.
- **الفن:** واجه (**interface user**) يجب أن تكون ممتعة فنيا للمستخدم. الكود يجب أن يكون ممتع للمبرمج. من القضية الهمة هي أن البرمجة فن.
- **الأداء:** كتابة البرامج تحتاج من المبرمجين إلى استعداد الطاقة للبحث عن إجابة للأسئلة خلال فترة تواجدهم أمام لوحة المفاتيح. البعض يقول أن هندسة البرمجيات تحتاج أحيانا إلى ألهم.

[9]

**١,٦ - مبادئ هندسة البرمجيات :**

هناك مجموعة من المبادئ والأسس الهندسية **principles of software engineering** والتي من خلال تطبيقات جيدا عند تصميم البرنامج، يمكننا تحقيق الأهداف المنشودة لهندسة البرمجيات.

وتتمثل مبادئ هندسة البرمجيات في النقاط الآتية :

- (١) التجريد **abstraction**
- (٢) إخفاء المعلومات **information hiding**
- (٣) الوحدة **modularity**
- (٤) المحلية **localization**
- (٥) التجانس **uniformity**
- (٦) التكاملية **completeness**
- (٧) الصلاحية **conformability**

**١,٧ - مكونات النظام البرمجيات :**

المشاريع التي يتم تطويرها لن تعمل في الفراغ، فعليها أن تتفاعل مع مستخدمين، أجهزة ومعدات متنوعة، نظم تشغيل وبرامج وملفات وقواعد وبيانات..... الخ... وربما حتى أنظمة الحواسيب أخرى.



لهذا يجب تعريف حدود النظام ومكوناته جيدا. أي يجب تعريف ما الذي يشتمل عليه النظام وما الذي لا يشتمل عليه.

الشكل (٦). مكونات النظام من (١٠) [1]

أي نظام هو عبارة عن مجموعة من الكائنات **Objects** والنشاطات **activities** بالإضافة على وصف للعلاقات التي تربط تلك الكائنات والنشاطات معا. مع تعريف قائمة المدخلات المطلوبة والخطوات المتبعة والمخرجات الناتجة لكل نشاط .

[1]

من مكونات النظام عامه:

- البرامج.
- ملفات التكوين ( تسمى أحيانا بالبيانات )، يتم استخدامها لإعداد البرامج.
- مستندات توثيق النظام الذي تصف هيكل النظام، وتحتوي على وثائق تعليمات استخدام النظم، الموجهة لمستخدمي النظام.

أول خطوات تحليل المشكلة هو فهم ماهية المشكلة وتعريفها بوضوح، لذا علينا أولاً إن نصف النظام بتحديد مكوناته والعلاقات التي تربط بين هذه المكونات.

١- **النشاطات والكائنات** : النشاط هو عملية تحدث بالنظام وعادة ما يوصف كحدث يتم من خلال حافز ، النشاط يغير شئ ما إلى آخر بتغيير خواصه (صفاته). هذا التغيير يمكن أن يعنى تحويل احد عناصر البيانات من موقع إلى آخر، أو تعديل قيمته إلى قيمة مختلفة.

هذه العناصر تسمى كائنات **objects** وهي عادة ما تكون مرتبطة ببعضها البعض بشكل أو بآخر. مثلا الكائنات يمكن إن تكون مرتبة في مصفوفة أو سجل ( قيد). وصف هذه الكائنات نوعها، النشاطات التي يمكن إجراؤها عليها .. يجب وضعها بدقة هي أيضاً.

٢- **العلاقات وحدود النظام System Boundary Relationships** بعد تعريف الكائنات والنشاطات جيداً، يمكن أن نربط بين كل كائن والنشاطات المتعلقة به بدقة، تعريف الكائن يتضمن الموقع الذي سوف ينشأ به ( بعض العناصر يمكن أن تكون موجودة بملف سبق إنشاؤه، والبعض قد يتم إنشاؤه خلال حدث ما) والهدف من إنشائه ( بعض الكائنات تستخدم من نظم أخرى كمدخلات **Input**)، لذا يمكن التعبير أن لأي نظام حدوداً **boundary** بعض الكائنات يمكن إن تعبر هذه الحدود إلى داخل النظام ، والبعض الأخر هي مخرجات من ذلك النظام ويمكن إن ترحل إلى نظم أخرى .

بهذا يمكن إن نعرف النظام **A System** على انه تجمع من :-

- مجموعة من الكائنات **entities**
- مجموعة من الأنشطة **activities**
- وصف للعلاقات بين الكائنات والأنشطة **Relationship** .
- تعريف لحدود النظام **boundary**

[2]

**١,٧,١ - أنواع المنتجات البرمجية الأساسية:**

هناك نوعان أساسيان من المنتجات البرمجية، هما:

**1\_ برمجيات عامة شاملة generic software :**

وهي نظم مستقلة، تنتج بواسطة مؤسسات أو شركات وتباع في السوق لأي عميل، وأحياناً يطلق عليها اسم البرمجيات المغلفة مثل قواعد البيانات ومعالجات النصوص وحزم الرسوم.

**2\_ البرمجيات الجاهزة (المخصصة) customized software :**

وهي نظم مخصصة لعميل معين يطلب تجهيزها، ويتم تطويرها بواسطة شركة أو مطور خصيصاً لهذا العميل، ومنها أنظمة التحكم في المعدات الإلكترونية والآلات والنظم الخاصة بأعمال معينة.

الفرق الهام بين هذين النوعين من البرمجيات هو إن النوع الأول هو نوع يتم وضع مواصفاته وخصائصه وواجهات الاستخدام ووظائفه بواسطة شركة التطوير، بينما في النوع الثاني يتم فيه التطوير المواصفات حسب طلب الزبون نفسه ومن ثم تقوم شركة التطوير بتنفيذه بناء على طلبات الزبون.

[1]

**١,٧,٢ - كيف نبني نظاماً ؟**

إذا طلب منا عميل تطوير نظام (برنامج) له ، لحل مشكلة معينة تواجهه في عمله ، فمثلاً يحتاج نظام حماية لشركة أو نظام صرف إلى لبنك ، أو ممكن إن يكون صاحب مكتبة أو متجر ويريد تغيير نظام البيع والشراء أو العرض ليتم بشكل أفضل .

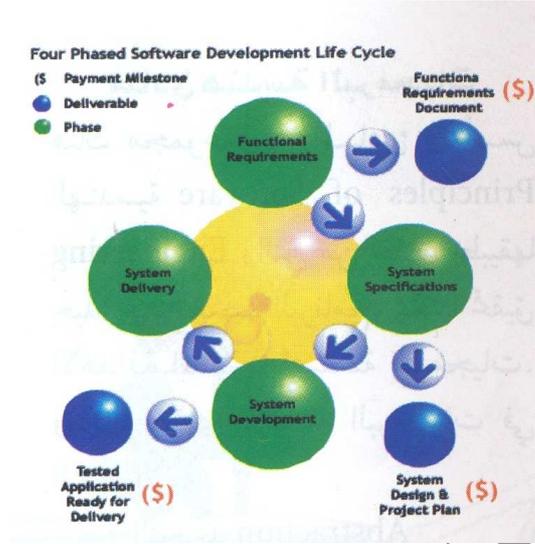
**يجب اتباع الخطوات التالية لبناء هذا النظام:**

١. عقد اجتماع من العميل لتحديد متطلباته، هذه المتطلبات تشمل وصف النظام بجميع مكوناته التي شرحنا.
٢. وضع تصميم عام للنظام يحقق المتطلبات التي حددها العميل، وعرضه على العميل ليوضح له الشكل الذي سيظهر عليه النظام عند الانتهاء، ومراجعته معه لأخذ موافقته عليه.
٣. بعد موافقة العميل على التصميم يتم العمل على وضع التصميم التفصيلية لأجزاء المشروع.
٤. كتابة البرنامج.
٥. اختباره، وإعادة مراجعة المتطلبات التي وضعها العميل للتأكد من تحققها في البرنامج.
٦. تسليم النظام إلى العميل.
٧. بعد تسليم العميل للنظام قد تظهر بعض المشاكل أو الأخطاء التي لم تظهر خلال عمله الاختبار، والتي تجب على المطور إصلاحها فيما يعرف بصيانة النظام.

[2]

## دورة حياة تطوير النظام Software development life cycle

دورة حياة تطوير النظام هي مجموعة من الأطوار **phases** المترابطة والمتماصة والنتائج المرتبطة بها ( المطلوبة لتطوير وإنتاج نظم برمجية يمكن الاعتماد عليها للقيام بمختلف الوظائف التي أحر، هي العمليات إلي البرمجيات بالشكل الذي يتلائم مع متطلبات الذي يتلاءم مع متطلبات الزبائن وجمهور المستخدمين إجمالاً .



تم تنفيذ غالبية هذه الأطوار بواسطة مهندسي ومطوري البرمجيات. ويجب أن ننوه ونحن بصدد الحديث عن دورة حياة تطوير النظام إلى إن هذه الأطوار قد لا تتطابق بالضبط مع الأطوار المستخدمة في شركة ما. كما إن بعض من العمليات التي تكون مناسبة أكثر من غيرها لبعض أنواع التطبيقات، حيث إذا تم استخدام عمليات لا تتناسب مع طبيعة التطبيق فأنه ينتج عن ذلك منتجات برمجية تتسم بجودة أقل وفائدة أقل. أيضا إن الاسم المحدد المقترن بكل طور يمكن أن يختلف من شركة إلى أخرى. والأسماء المستخدمة هنا للأطوار المختلفة قد تم اختيارها على ضوء ما هو مستخدم ومتداول بين شريحة واسعة من كبرى الشركات العالمية. [1]

الشكل (٧). دورة حياة تطوي النظام [1]

### ٢،١ - أطوار دورة حياة تطوير النظام :

- ١ - تحديد مواصفات النظام **specifications phase** : يتم تحليل طلبات الزبون في هذه الطيور وتقدم على هيئة يعرف بـ "مستند المواصفات" الذي يعرض العمليات التي يفرض أن يقوم بها النظام قيد البناء. بمعنى آخر، يهتم هذا الطور بمعرفة ما الذي يجب على النظام أن يفعله، وما هي قيود تطويره، كما يعني بتعريف وظيفة **functionality** النظام وقيود العمليات التي يجربها. يسمى هذا الطور أحيانا باسم .
- ٢ - تطوير النظام **development** : يتمثل في إنتاج نظام برمجي بحيث يحقق المواصفات المطلوبة .
- ٣ - التحقق أو التثبيت **validation** : هي عبارة عن فحص واختيار للنظام للتأكد من إن النظام يحقق ما يريده الزبون بالضبط.
- ٤ - ارتقاء أو تحديث النظام **Evolution** : يتمثل ففي تغير وتحديث النظام كاستجابة طبيعية لمقتضيات التغير . تقوم بعض عمليات البرمجيات المختلفة بتنظيم هذه الأطوار بطرق مختلفة ووصفها بمستويات مختلفة من التفاصيل، ويختلف توقيت الأطوار كما تختلف نتائج كل نشاط منها.

إن عمليه بناء أي منتج تمر بعدة مراحل يطلق عليها عادة ( دورة الحياة )\_ (life Cycle) فان دورة حياة تطوير أي نظام برمجي تتضمن المراحل التالية:-

- ١- تحديد وتعريف المتطلبات ( Requirements analysis and definition )
- ٢- تصميم النظام System design
- ٣- تصميم البرنامج Program design
- ٤- كتابة البرنامج ( تطويره ) program implementation
- ٥- اختبار وحدات البرنامج unit testing
- ٦- اختبار النظام system testing
- ٧- تسليم النظام system delivery
- ٨- الصيانة maintenance

كل مرحلة من تلك المراحل تتضمن العديد من الخطوات أو النشاطات ولكل منها مداخلاتها ومخرجاتها وتأثيرها على جودة المنتج النهائي ( البرنامج ).  
دورة حياة أي منتج تبدأ بأول خطوة وهي تحديد المتطلبات وتندرج إلى باقي الخطوات كما هي مرتبة حتى الوصول إلى آخر خطوة وهي تسليم البرنامج وصيانته ( إن دعت الحاجة ) ، إلا إن التجارب العلمية تظهر إن هذا ليس ضروريا وان دوره حياة تطوير البرامج قد تأخذ أشكالا (أو أنماطا) مختلفة.  
[2]

## ٢, ٢- نماذج دورة حياة تطوير النظام :

**النموذج** عبارة عن تمثيل مبسط لدورة حياة تطوير النظام حيث تعرض هذه العمليات من منظور خاص من أمثلة منظور العمليات المستخدمة. منظور مخطط تتابع العمل وتتابع الأطوار، ومنظور تدفق البيانات ( تدفق المعلومات )، ومنظور قواعد وأعمال (تحديد أعمال) والنماذج بطبيعتها هي تبسيط لدورة حياة تطوير النظام عبارة عن موجز مجرد للعمليات الفعلية الموصوفة، وقد يحتوي على الأطوار التي هي جزء من عمليات البرمجيات التي ينشغل بها العاملون في هندسة البرمجيات .

### ١- النموذج الانحداري Waterfall Model:

في هذه النموذج تسيير دورة الحياة بشكل تدريجي بدأ من الخطوة ( ١ ) وحتى الخطوة (٨). يتميز النموذج الانحداري بالبساطة ، ولذا فانه يسهل على المطور توضيح كيفية سير العمل بالمشروع للعميل ( الذي عادة لا يعرف الكثير عن صنع البرمجيات ) والمراحل المتبقية من العمل ، وقد كان هذه النموذج أساس عمل كثيرا من المؤسسات لفترة طويل مثل وزارة الدفاع الأمريكية ، واستنبط منه العديد من النماذج الأكثر تعقيدا.

**الإلا إن لهذا النموذج العديد من العيوب ،** أهمها انه لا يعكس الطريقة التي يعمل بها المطورون في الواقع، فباستثناء المشاريع الصغيرة والبسيطة ( أي إنها مفهومه بشكل جيد للمطور ) فان البرمجيات عادة ما تنتج بعد قدر هائل من التكرار والإعادة ، في حين إن هذا النموذج يفترض أن يكون الحل واضحا ومفهوماً وسبق تحليله بالكامل قبل مباشرة مرحلة التصميم وهو أمر يكاد يكون شبه مستحيل مع الأنظمة الضخمة ، وحتى إن كان ممكناً فإنه يأخذ وقتاً طويلاً جداً (ربما سنوات)!

باختصار النموذج الانحداري سهل الفهم وبسيط في إدارته، لكن مميزاته تبدأ في التداخي بمجرد أن يزداد في تعقيد المشروع.

### التطوير على مراحل Development Phased:

حسب النموذج الانحداري فإنه يجب على المطورين إنهاء مرحلة تحليل المشروع بشكل تام قبل البدء في التصميم ، وكما وضحنا فان هذه المرحلة قد تتطلب وقتا طويلا في بعض المشاريع وقد تمر عدة سنوات قبل ان يرى البرنامج النهائي .  
ولكن هل يمكن لسوق العمل الانتظار كل هذه الوقت ؟  
الإجابة بالطبع لا .

لذا كان لا بد من إيجاد طرق أخرى لتقليل زمن تطوير المشروع إحدى هذه الطرق هي التطوير على مراحل **Development Phased** حيث يتم تطوير النظام على عدة مراحل ، بتقديم إصدار من البرنامج به بعض الوظائف للتعليق والعمل على تطوير الإصدار الأخرى الذي سوف يقدم له بقية الوظائف .

\*يوجد عدة طرق يمكن بها تنظيم عملية تطوير إصدارات البرنامج ، ومن أشهرها :-

### ٢- النموذج التزايدى Incremental model:

حيث يتم تقسيم النظام المطلوب تطويره إلى عدة أجزاء حسب الوظائف التي يتعين عليه القيام بها، يبدأ أول إصدار بأحد تلك الأجزاء ومع الوقت يتم إضافة المزيد من الأجزاء(الوظائف) حتى يتم الانتهاء من تطوير النظام بشكل تام وحسب متطلبات العميل .

### ٣- النموذج التكراري Iterative model:

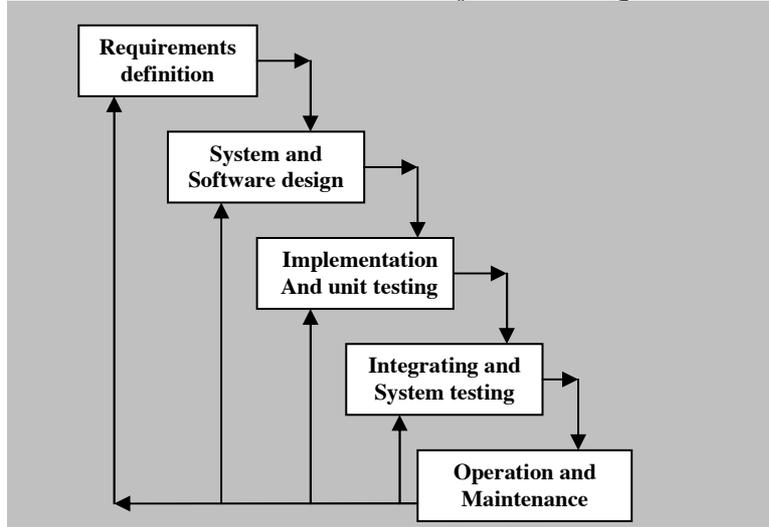
هذه المرة يتم تسليم برنامج بكامل الوظائف من أول مرة ولكن يتم تعديل وتغيير بعض تلك الوظائف مع كل إصدار من البرنامج .  
من مميزات هذه الأسلوب أنه يمكن المطورين من الحصول على ملاحظات وتقييم الزبون مبكرا وبصورة منتظمة ، ورصد الصعوبات المحتملة قبل التماذي بعيدا في عمليات التطوير كما انه يمكن من اكتشاف مدى حجم وتعقيد العمل مبكراً .

### ٤- النموذج اللولبي spiral Model:

وهو شبيه لدرجة كبيرة بالنموذج التزايدى والتكراري ، ولكن فيه يتم دمج فعاليات التطوير مع إدارة المخاطر **risk** من أجل التحكم بها وتقليلها . يبدأ النموذج اللولبي بمتطلبات العميل مع خطة العمل المبدئية ( الميزانية ، قيود النظام ، والبدائل المتاحة ) ثم يتقدم خطوة إلى الأمام بتقدير المخاطر وتمثيل البدائل المتاحة قبل تقديم ما يعرف بـ " وثيقة العمليات " **Concept Operations** التي تصف وبشكل عام كيف يجب على النظام أن يعمل ، بعدها يتم تحديد وتدقيق المتطلبات للتأكد من إنها تامة ودقيقة إلى أقصى حد ممكن . بذلك يتكون وثيقة العمليات هي المنتج من الطول الأول، و المتطلبات في المنتج الأساسي من الطور الثاني وفي الطور الثالث تتم عملية التصميم ، أما الاختبار فيتم خلال الطور الرابع .  
في كل طور أو مرحلة يساعد تحليل المخاطر على تقدير البدائل المختلفة في ضوء متطلبات وقيود النظام وتساعد النمذجة على التحقق من ملائمة أي بديل قبل اعتماده .

**٥- نموذج الشلال (WATER FALL):**

نموذج الشلال يمثل أطوار دورة حياة تطوير النظام في مراحل عمليات مستقلة مثل تحديد مواصفات النظام والتصميم والتنفيذ والاختبار والصيانة. ويتم تطوير النظام بإتباع كل مرحلة على حدة ومن ثم الانتقال إلى المرحلة التي تليها. يبين نموذج الشلال تتابع الأطوار في دورة حياة تطوير النظام مع مداخلها ومخارجاتها. ويمكن تمثيل هذا النموذج بالشكل التالي:



الشكل (٨,١) (نموذج الشلال waterfall) [1]

**٥,١ - إما مراحل نموذج الشلال فتتلخص فيما يلي:**

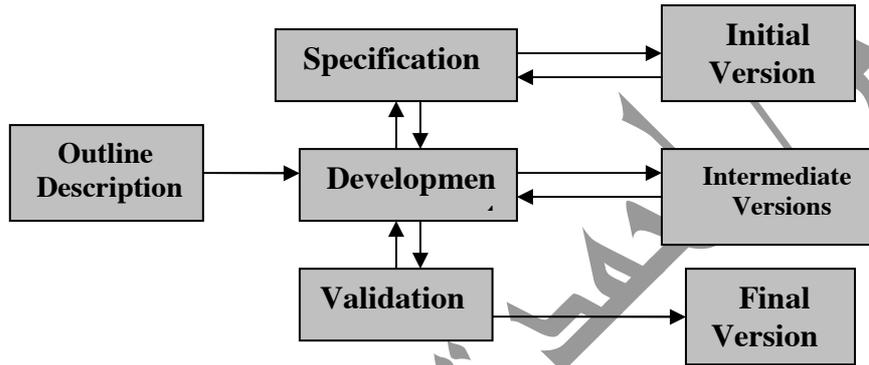
- تصميم النظام وتصميم وحدات البرمجيات  
**System and software design**
- تنفيذ واختيار وحدات النظام  
**Implementation and unit testing**
- تجمع النظام واختياره  
**Integrating and system testing**
- عمل النظام وصيانته  
**Operation and maintenance**

وينبغي ملاحظة إن هذه المراحل قد تختلف من مطور إلى آخر، كما قد تختلف من شركة إلى أخرى. وقد تتجزأ بعض تلك المراحل إلى عدة مراحل فرعية، وقد يتم دمج بعض المراحل مع بعضها البعض، لمنها في إجمالي العمليات لا تخرج عن هذا النطاق.

**ومشاكل نموذج الشلال** تتخلص في إن التقسيم غير المرن للمشروع إلى مراحل منفصلة يزيد من صعوبة الاستجابة لمتطلبات الزبون المتغيرة، لهذا يصبح هذا النموذج مفيدا ومرغوبا عند التفهم الكامل لمتطلبات الزبون.

## ٦- نموذج التطوير الارتقائي ( Evolutionary development ):

**التطوير الارتقائي:** هو نموذج تطوير لإنتاج نظم برمجية، تتداخل في هذا النموذج أطوار تحديد مواصفات النظام والتطوير والتنشيط. وفي هذا النموذج يتم وضع خطوط وصف عامة. ثم تتم متابعة العمل في أطوار متزامنة لتحديد المواصفات التي تعطي نماذج أولية التي بدورها لتغيرها أو تعديلها. ثم من طور تحديد المواصفات تبدأ أعمال التجهيز التي توفر إصدارات وسيطة تتفاعل بدورها مع طور التطوير حيث تؤثر فيه تتأثر أيضا به. ثم يتم التحقق من النظم إي طور التحقيق أو التثبيت للوصول إلى الإصدار النهائي للنظام. كما تلاحظ أن الطور تحديد مواصفات النظام والتطوير والتحقيق أو التثبيت تتفاعل مع بعضها البعض.



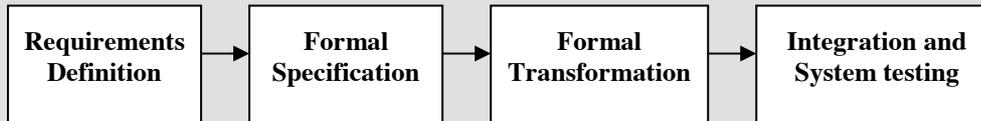
الشكل (٨،٢) (نموذج التطوير الارتقائي) [1]

**من المشاكل التي يعاني منها نموذج التطوير الارتقائي** عدم وضوح أطوار دورة حياة تطوير النظام، وفقر هيكلية النظام، كما إن هذه النموذج يحتاج إلى مهارات خاصة بلغات برمجية خاصة تسمح بإصدار النماذج الأولية السريعة **Rapid prototyping**. يمكن تطبيق نموذج التطوير الارتقائي في النظم الصغيرة والمتوسطة الحجم؛ وفي أجزاء من النظم الكبيرة مثل واجهة المستخدم؛ وفي النظم قصيرة الأمد.

## 7- نموذج تطوير النظم الأساسي أو المنهجي ( Formal system Development ):

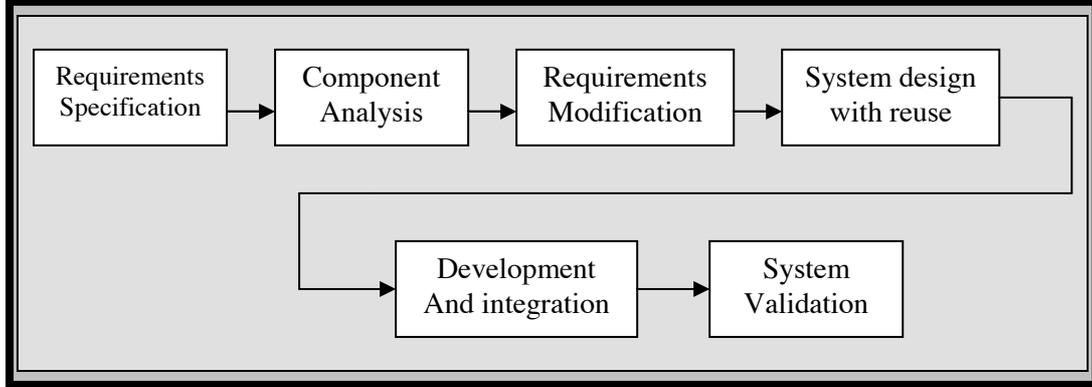
يقوم هذا النموذج بتحويل المواصفات الرياضية عبر عدة عمليات إلى برامج تنفيذية، كما إن هذا النموذج يجسد منهجية التطوير النظيف للبرمجيات. تتدرج مراحل هذا النموذج من تعريف المتطلبات (تحديد مواصفات النظام) وضع مواصفات النظام الأساسية وتحويل أساسي، ثم في الأخير يتم تجميع واختيار النظام تتمثل مشاكل نموذج التطوير الأساسي أو المنهجي في الحاجة إلى مهارات وتدريب خاص، بالإضافة إلى أن هناك أجزاء النظام مثل واجهة المستخدم يمكن تطبيق نموذج التطوير الأساسي عالية من الأمان والسرية.

الشكل (٨.٣) مراحل نموذج تطوير النظم الأساسي أو المنهجي [1]



## 8- نموذج التطوير المبني على إعادة الاستخدام (Reuse-based development) :

يعتمد هذا النموذج على إعادة الاستخدام التقليدي؛ حيث يتم تجميع النظام من عدة مكونات موجودة مسبقاً أو من نظم متوفرة.



الشكل (٨،٤) خطوات نموذج التطوير المبني على إعادة الاستخدام [1]

### 8.1- مراحل العمليات لهذا النموذج هي:

- تحليل المكونات component analysis
- تعديل المتطلبات Requirements modification
- تصميم النظام بإعادة الاستخدام System design with reuse
- التجهيز والتجميع Development and integration

تتمثل خطوات نموذج التطوير المبني على إعادة الاستخدام فيما يلي :

- ١ . توصيف متطلبات النظام.
- ٢ . تحليل المكونات.
- ٣ . تعديل المتطلبات.
- ٤ . تصميم النظام بإعادة الاستخدام .
- ٥ . التنفيذ والتجميع.
- ٦ . التحقق من النظام .

### ٩- نموذج تكرار العمليات (Process iteration):



الشكل (٨،٥) تكرار العمليات [1]

دائماً ما يتم استخراج متطلبات النظام أثناء تنفيذ أطوار النظام لهذا تتكرر عملية الحصول على متطلبات جديدة - علي مطوري النظام العمل علي تحقيقها لكي يطابق النظام مع متطلبات الزبون التي تم توثيقها في مستند الواصفات - ويعاد العمل علي المراحل المبكرة من الشروع خاصة في النظام الكبيرة .

٩,١ - هناك منهجيتان لتكرارهما:

- التطوير المتزايد **Incremental development**.
- والتطوير الحلزوني **Spiral development**.

[1]

### ٥- التطوير المتزايد: Incremental development:

يعد التطوير المتزايد الخطوة الخامسة من أطوار دورة حياة تطوير النظام، فبدلاً من التواصل لإعداد النظام مرة واحدة يقسم طور تطوير النظام إلى أجزاء متعددة تزيد كلما دعت الحاجة إلى ذلك، ويقوم كل جزء منها بالقيام بوظيفة معينة مطلوبة. وتكون لمتطلبات المستخدمين اعلي أولوية ، وتوضع المتطلبات ذات الأولوية الأعلى في الأجزاء الأولى من النظام . وما إن يبدأ تطوير جزء حتى يبدأ تجميد المطلبان التي تنتمي إليه وذلك حتى يمكن الاستمرار في الجزء التالي.

### ٦- التطوير الحلزوني: Spiral development:

عد التطوير الحلزوني المرحلة السادسة من أطوار دورة حياة تطوير النظام، وهو يمثل تطوير العمليات على هيئة حلزون لولبية بدلاً من تتابع متتال الأطوار النظام مع الرجوع عكسياً للتحسين . وتمثل كل حلقة من الحلزون مرحلة واحدة من مراحل العملية ، ولا توجد مراحل ثابتة تحديد مواصفات النظام أو التطوير ، ويتم اختيار الحلقات في الحلزون بناء على ما هو مطلوب، ويتم تقدير المخاطر **risks** وتحليلها وحل مصاعبها خلال العمليات . في الربع الأول من الحلزون يتم تحديد الأهداف **objectives** والبدائل **alternatives** والقيود **constraints**، أما في الربع الثاني فيتم تقييم البدائل وتعريف وتحليل المخاطر. ويتم التطوير في الربع الثالث والتأكد من منتج المرحلة التالية، وفي الربع الرابع يتم تخطيط المرحلة الثانية.

### ١٠- نموذج تدفق البيانات (نموذج الأنشطة) :

ويسمى كذلك نموذج المهمة والفعل، ويتم فيه- تمثيل مهام الأشخاص القائمين بعمليات البرمجيات، وكذلك الأطوار المسؤولين عنها.

### ٣- دراسة متطلبات النظام :

وهو أهم خطوة في تطوير البرامج وهي تحديد متطلبات النظام **Capturing the requirements**.

الهدف من تحديد المتطلبات هو فهم ما يتوقعه العميل والمستخدم من النظام ( ما الذي يمكن للنظام أدائه وما لا يمكنه أدائه) فقد يكون النظام المطلوب تصميمه بديل لنظام أو لطريقة مستخدمة لأداة مهمة محددة ، أو ممكن أن يكون نظام جديد يقدم خدمة جديدة لم يسبق تقديمها من قبل فإلّا كل نظام برمجي وظيفية معينة ، تحدد بما يمكن له أن يقوم به من جل أداء تلك الوظيفة.

**المتطلبات:** هي تعريف لشكل النظام أو وصف لما يستطيع هذه النظام أن يقوم به لأداء وظيفته التي سيصمم من أجلها.

[2]

## ٣,١ - خطوات تحديد المتطلبات:-

أولاً:- الاجتماع مع العميل للتعرف على المتطلبات :-

وهذه الخطوة هامة جداً إذ أن بقية الخطوات التالية تعتمد عليها بشكل أساسي. لذا يجب علينا أن نستخدم كافة التقنيات المتاحة لنكتشف ما الذي يطلبه العميل والمستخدم نبدأ بفهم وتحليل المشكلة التي تواجه المستخدم بكل أبعادها ، نتعرف على العمليات والمصادر التي تتضمنها المشكلة والعلاقات التي تربطها معا ونحدد حدود النظام ، وهذا يمكن إن يتم من خلال:

- طرح الأسئلة على العميل، ومن المفيد أن أحيانا أن نطرح نفس السؤال ولكن بأسلوب مختلف أكثر من مرة فهذا يساعدنا على التأكد من أننا نفهم ما يقصده العميل بالتحديد.
- عرض نظم مشابه للنظام المطلوب سبق تصميمها من قبل.
- تصميم وعرض نماذج لأجزاء من النظام المطلوب أو للنظام بالكامل.

تقسم المتطلبات إلى عدة عناصر تشمل :-

- البيئة المحيطة بالنظام **Physical Environment**.
  - وجهات الاستخدام **Interfaces**.
  - المستخدمين وإمكاناتهم **Users and human factors**.
  - وظائف النظام **Functionality**.
  - التوثيق **Documentation**.
  - البيانات **Data**.
  - المصادر **Resources**.
  - الأمن **Security**.
  - ضمان الجودة **Quality Assurance**.
- ويجب التأكد من أن نناقش جميع هذه العناصر.

ثانياً:- تسجيل هذه المتطلبات في وثائق أو قاعدة بيانات ، وعرضها على العميل ليوافق عليها باعتبار إنها ما يطلبه بالفعل:

المتطلبات لا تصف فقط تدفق البيانات والمعلومات من وإلى النظام، وأما تصف كذلك القيود المفروضة على عمل النظام، وبذلك فإن عملية تحديد المتطلبات تخدم ثلاثة أغراض:

**أولاً:-** تمكن المطورين من شرح فهمهم للطريقة التي يود المستخدم أن يعمل بها النظام.

**ثانياً:-** توضح للمصممين ماهية الوظائف والخصائص التي سيمتاز بها النظام.

**وثالثاً:-** توضح المتطلبات لفريق الاختبار ما الذي يجب إثباته لا قناع الزبون أن النظام الذي تم تطويره هو ما سبق أن طلبه بالضبط.

لذلك ولضمان إن كلا من المطورين والزبون متفاهمون تماما على ما يجب القيام به ، فإن المتطلبات المسجلة حتى هذه الخطوات يجب أن تكون لها الصفات التالية :-

١. أن تكون صحيحة **Correct** وخالية من الأخطاء
٢. أن تكون ثابتة **consistent** بمعنى أن لا يكون هناك أي تعارض بين متطلب وآخر.
٣. أن تكون تامة **Complete** يجب أن يتم ذكر جميع الحالات المختلفة للنظام ، والمدخلات، المخرجات المتوقعة منه .
٤. أن تكون واقعية **Realistic** بمعنى أن تكون قابلة للتطبيق في الواقع .
٥. أن تكون متعلقة بأمور ضرورة للعميل ، ويتطلبها النظام .
٦. أن يكون من الممكن التحقق منها **verifiable**.

٧. أن تكون قابلة للتتبع **traceable**.

يطلق على هذه الوثائق وثائق تعريف المتطلبات **Requirement Definition Document**.

### ثالثاً:- إعادة تسجيل المتطلبات بشكل رياضي mathematical ليقوم المصممون بتحويل تلك المتطلبات إلى تصميم جيد للنظام في مرحلة التصميم:

لسنوات عديدة كان يتم الاكتفاء بوثيقة تعريف المتطلبات ( التي تحدثنا عنها قبل قليل) والتي تكتب باستعمال اللغة الطبيعية ( لغة البشر ) لوصف وتسجيل متطلبات النظم بحيث يمكن للعميل أن يفهم كل كلمة موجودة بها، إلا أن ذلك يسبب العديد من المشاكل التي يعود سببها في اغلب الأحيان إلى سوء تفسير بعض التعبيرات للمستخدمين من قبل المصمم أو العكس ، فعلى سبيل المثال قد يطلق المستخدم على النظام التعبير ( متوقف عن العمل ) إذا كان النظام مشغول بعملية تسجيل احتياطي **backup** باعتبار إن لا يستجيب لأوامر المستخدمة في هذه الحالة ، بينما يعتبر المصمم النظام في هذه الحالة (مستمر في العمل ) لأنه يقوم بمهمة أساسية ! لذا فإن الاعتماد على اللغة البشرية بشكل تام قد يؤدي إلى أخطاء كثيرة عند تصميم النظام ، وينتج عنها نظام لا يقبله العميل لأنه لا يلبي متطلباته التي حددها من قبل ، ذلك يتم كتابة نوع ثان من الوثائق تسمى ( وثائق مواصفات المتطلبات ) (**Requirement specification Document**) وهي تكتب باستعمال وسائل وطرق خاصة ابتكرها مهندسو البرمجيات لكتابة المتطلبات بأسلوب تقني بحت . منها على سبيل المثال : لغة النمذجة الموحدة **UML Unified Modeling Language** وهي لغة نمذجة رسمية تقدم لنا صيغة لوصف العناصر الرئيسية للنظم البرمجية .

### رابعاً:- الثبوت والتحقق من المتطلبات:

التي تم تسجيلها في كلا من وثيقة تعريف المتطلبات (والتي تقدم للعميل ) ووثيقة مواصفات المتطلبات ( والتي تقدم للمصمم ) للتأكد من صحتها وشموليتهما وان كلا منهما لا تعارض الثانية في أي نقطة ، وإلا فإن النتيجة سوف تكون نظام لا يلبي طلبات العميل!

### ٤ - تصميم النظام:

#### **ما هو التصميم ؟**

التصميم هو عملية إبداعية لإيجاد حل لمشكلة ، كما تطلق عادة كلمة تصميم على وصف هذا الحل.

حيث نستفيد من المتطلبات التي حددناها في الخطوة السابقة في التعرف على المشكلة ، ثم نبدأ في التفكير في الحل الذي يفي بجميع الشروط والمواصفات التي تحددها المتطلبات ، وغالباً ما يمكن إيجاد عدد غير محدود من الحلول يمكن لنا أن نختار احدها والذي نجده الأنسب من بينها.

عند الانتهاء من خطوة تحديد المتطلبات، فإننا ننتهي بوثيقتين ( كما ذكرنا فيما سبق) الأولى هي ( وثيقة تعريف المتطلبات ) ويتم تقديمها للعميل والثانية ( وثيقة مواصفات المتطلبات) وتم تقديمها للمصمم.

ودور المصمم هو تحويل هذه الوثائق إلى نظام يرضي العميل ( يلبي احتياجاته) وفي نفس الوقت يرضي المطور (يمكن تطبيقه).

[2]

لذا فإن عملية التصميم في عملية تكرارية iterative من خطوتين :-

**أولاً:-** يتم إنتاج التصميم التصوري **Conceptual design** والذي يوضح للعميل ما الذي سيقوم به النظام بالتحديد وفي حال موافقة العميل على هذا النظام يتم الانتقال للخطوة التالية .  
**ثانياً:-** تحويل التصميم التصوري إلى وثيقة بها تفاصيل أكثر عن التصميم يطلق عليها اسم **التصميم التقني technical design** والذي يجب أن يظهر للمطور ما هي المعدات والبرمجيات اللازمة لبناء النظام.  
 أحياناً يتطلب الأمر للعودة إلى الخطوة الأولى ( التصميم التصوري ) والتعديل عليه ، لذا فإنها عملية تكرارية حتى الوصول إلى التصميم الذي يرضي العميل ويمكن تطبيقه على أرض الواقع في ظل الإمكانيات المتاحة للمطورين .

(1) التصميم التصوري Conceptual design:

يركز هذا التصميم على وظائف النظام **functions** ويكتب بلغة يمكن للعميل أن يفهمها (لغة البشر) ليجيب عن أسئلة العميل حول ماذا (WHAT) يعمل النظام ويجب أن يكون خالي تماماً من إي تفاصيل برمجية أو فنية ، والأهم إن يحقق كل المتطلبات التي تم تحديدها سابقاً.

(2) التصميم التقني technical design:

هذا التصميم سوف يتم تقديمه إلى مطوري النظام ليقوموا هم بتحويله إلى النظام المطلوب، لذا يجب أن يقدم هذا التصميم إجابة شافية لأسئلة المطور عن كيفية (How) تطوير النظام ، ولمنع إلى تضارب في المفاهيم فإن هذا التصميم عادة ما يكتب باستعمال تعبيرات وأساليب تقنيه .

[6:9]

٥ - كتابة البرنامج واختباره:الجزء الأول: كتابة البرامج :

بعد وضع التصميم للنظام واختيار لغة البرمجة المناسبة، تبدأ الخطوة التي سوف تنقل التصميم المكتوب على الورق إلى واقع. نناقش أهم القواعد التي على المبرمج اتباعها أثناء كتابة برامجه ، ولكن قبل ذلك نجيب على هذا السؤال التالي:

س: لماذا علينا إتباع هذه القواعد؟

ج: إذا كان الفرد (المبرمج) يعمل منفرداً في كتابة برامجه، فإن إتباعه لقواعد وأساليب قياسية في البرمجة سوف تساعده على تنظيم أفكاره لتجنب الوقوع في الأخطاء كما أنها ستساعده على اكتشاف أي أخطاء قد تحدث بسرعة وبسهولة.

أما إذا كان الفرد يعمل ضمن فريق برمجي ، فإن إتباع القواعد والأساليب القياسية في كتابة أجزاء البرامج التي يطلب منه كتابتها، سوف تساعده وبقيّة الفريق من تنسيق أعمالهم وتنظيمها، كما إنها ستقلل من عدد الأخطاء في البرنامج وتساعد على اكتشاف ما يقع منها في أسرع وقت ممكن .

تفرض الكثير من شركات البرمجة على مبرمجها إتباع قواعد قياسية في كتابة برامجهم، وذلك لضمان التكامل في جميع البرامج، كما إن بعض الشركات تعين فرق لاختبار البرامج، غير الفريق الذي قام بالبرمجة ولذلك يجب أن يكون الكود البرمجي مكتوب بطريقة واضحة لجميع من يقرأه، وليس لمن قام بكتابته فقط .

٦ - بعض قواعد البرمجة Programming Guidelines :

لغة البرمجة:

لغة الاله، لغة باسكال **Bascal**، لغة بيسك **Basic**، لغة فيجول بيسك **Visual Basic**، لغة أوراكل **Oracle**، لغة سي بلاس **C++/C**، **C#** وغيرها من اللغات .

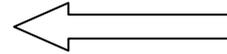
لغة الآلة **MACHINE ANGUAGE** : والتي تعتمد على رموز رقمية تكون في صورتها البسيطة من الرقمين ( ١ ، ٠ ) لغة تجميعية أعلى قليلا في مستوى تعقيدها وتسمى لغة التجميع **ASSEMBLY LANGUAGE** ، وتعتمد على رموز حرفية بدلاً من الرموز الرقمية ، كما في لغة الآلة أنواع البرمجيات :

- نظم التشغيل **OPERATING SYSTEMS**- المترجمات **COMPILERS**- التطبيقات **-APPLICATIONS**- نظم إدارة قواعد البيانات **DATA BASE MANAGEMENT SYSTEM**٦, ١ - هياكل التحكم Control Structures :

يقصد بها تلك الهياكل التي تتحكم في مسار عمل البرنامج ( مثل if- else ، Goto ) وأثناء كتابته هذه الهياكل علينا أن نحاول أن نجعلها واضحة وسهلة التتبع ، وخالية من القفزات الواسعة قدر الإمكان .

```
Benefit = minimum;
if ( age < ٧٥ ) goto A;
Benefit = maximum;
goto C;
if ( age < ٦٥ ) goto B;
if ( age < ٥٥ ) goto;
A: if ( age < ٦٥ ) goto B;
Benefit = benefit * 1.5 + bonus;
goto C;
B: if ( age < ٥٥ ) goto A;
C: next statement
```

انظر لهذا المثال



نفس الكود يمكن كتابته على هذا النحو :

```
if (age<٥٥) benefit = minimum;
else if (age<٦٥) benefit = minimum + bonus;
else if (age<٧٥) Benefit = minimum +*15 bonus;
Else Benefit = maximum
```

عالم البرمجة هناك قاعدة تقول أن العمومية ميزة **generality is a Virtue**، لذلك حاول دائماً أن تجعل شفراتك البرمجة عامة، لتتمكن من إعادة استعمالها في بقية برامجك بأقل قدر ممكن من التعديل، ولكن حاذر من التماذي في ذلك !  
لا تستخدم أبداً أسماء لا معنى لها لمتغيرات أو بارمترات برنامجك (أريد برنامجاً سريعاً) وكلنا نريد ذلك ولكن ما هو الثمن؟  
عندما تفكر في جعل برنامجك أسرع ما يمكن، عليك أن تفكر كذلك في الثمن الذي ستدفعه مقابل ذلك :

١. البرنامج السريع قد يتطلب منك كتابة كود معقد يتطلب منك (ومن فريق العمل) المزيد من الوقت والجهد في كتابته.
٢. الوقت الذي تحتاجه عليه اختبار البرنامج المعقد في مختلف حالاته.
٣. الوقت والجهد الذي تحتاجه لتعديل هذا الكود أو لتطويره.

زمن تنفيذ البرنامج ما هو إلا جزءاً من معادلة كبيرة لحساب تكلفة البرنامج، لذلك عليك أن تعادل بين سرعة، والجودة واحتياجات الزبون، ولا تضحى بالبساطة والوضوح من أجل السرعة.  
[1]

### الجزء الثاني: اختبار البرنامج:

وصلنا الآن إلى آخر مرحلة من تطوير النظام، وهي اختبار البرنامج للتأكد من أنه يعمل على النحو الذي يتوقعه الزبون.  
قبل تسليم النظام النهائي إلى الزبون تجرى عليه الكثير من الاختبارات، بعضها يعتمد على ما الذي يتم اختباره مثلاً:

( احمد مكونات البرنامج – مجموعة من المكونات – جزء من النظام – النظام بالكامل ).

والبعض الآخر يعتمد على ما الذي نريد معرفته من هذه الاختبارات مثلاً:-

- هل يعمل النظام وفقاً لما ورد في المتطلبات؟
- هل يعمل النظام وفقاً لما ورد في التصميم؟
- هل يعمل النظام كما يتوقعه الزبون منه؟

**مراحل الاختبار:-**

عند العمل على اختبار نظام من الحجم الكبير ، فان عملية الاختبار تتم على عدة مراحل موجزها في ما يلي:-

**١. اختبار المكون Component testing أو Module testing:**

أول مراحل اختبار النظم ، هي اختبار كل مكون على حدة بمعزل عن بقية مكونات النظام ، للتأكد من عمله على النحو المتوقع منه ، باختبار المعلومات المتحصل عليها ( **Output** ) منه بعد إمداده بالبيانات اللازمة له ( **input** ) .

**٢. اختبار التكامل: Integration Testing:**

بعد اختبار كل مكونات النظام والتأكد من سلامة تصميمها ، يجب أن نتأكد من أنها ستعمل معا بشكل صحيح وانه لا يوجد تضارب بين بعضها البعض بحيث أن المعلومات المنقولة بين هذه المكونات تصل بالهيئة المتوقعة لها ، وهذا هو الهدف من اختبار التكامل .

**٣. اختبار الوظيفية Function Testing:**

ويقصد به اختبار النظام بعد تجميع كل مكوناته للتأكد من أنه يؤدي الوظيفية التي يتعين عليه القيام بها ، والموضحة في وثائق متطلبات النظام ، عندما يجتاز النظام هذا الاختبار يمكننا اعتبار هذا النظام على انه نظام عامل

**Functioning system.****٤. اختبار الأداء performance testing:**

في هذه الخطوة يتم اختيار أداء البرنامج في بيئة عمل الزبون للتأكد من أن النظام متوافق مع بقية المتطلبات عند اجتياز النظام لهذا الاختبار يتم التصديق على النظام **Validated system** وبهذا فأنا نعتبر إن النظام أصبح جاهز حسب مفهومنا لما طلبه الزبون.

**٥. اختبار القبول Acceptance test:**

يتم إجراء هذه الاختبار للتأكد من أن النظام المحقق موافق لما توقعه الزبون ، وبعدها يعد النظام مقبول عند المستخدم والزبون **Acceptance test**

**٦. اختبار التثبيت Installation test:**

الاختبار الأخير يتم فيه تثبيت النظام في بيئة العمل الخاصة به والتأكد من انه يعمل كما هو مطلوب منه.

**٧- لغة النمذجة الموحدة :**

طريق البرمجيات هي منهجية لتطوير البرمجيات بغرض تسهيل إنتاج برمجيات عالية الجودة بطريقة اقتصادية.

كانت الطرق الأولى ظهرت في السبعينات من القرن الماضي، تمثل في التحليل الهيكلي **DeMarco 1978 structured analysis** ((وطريقة **JSD Jackson 1983**)) وحاولت هذه الطرق تعريف المكونات الوظيفية لبرامج ما وما زالت هذه الطرق الموجهة بالوظائف (الوظائفية المنى) **function- oriented methods** مستخدمة على نطاق واسع. وفي الثمانينات وتسعينات القرن الماضي ثم استكمال هذه الطرق بالطريق الكائنة المنحى **object- oriented methods** وتجمعت هذه المنهجيات المختلفة في منهجية واحدة موحد مبنية على لغة النمذجة الموحدة **unified modeling language uml** وقد بنيت كل هذه الطرق على فكرة نماذج تطوير

الأنظمة تمثلها بالرسم ، وباستخدام هذه النماذج كمواصفات نظام **specification**، أو تصميم **design** ، يجب إن تحتوي الطرق على عدد من المكونات المختلفة .

ويجب التنويه إلى أنه لا توجد طريقة نموذجية معينة، إذ إن لكل طريقة من الطرق سאלفة الذكر مجالات مختلفة لتطبيقها. وكمثال على ذلك فإن الطرق كائنية المنحى تكون مرغوبة في النظم التفاعلية **interactive systems**، لكنها ليست كذلك في نظم متطلبات الوقت الحقيقي **stringent real- time requirements**.  
الدرجة.

[1]

## ٨- هندسة البرمجيات بمساعدة الكمبيوتر CASE:

يشير مصطلح **case** إلى العبارة التالية **computer-aided software engineering** الذي تعني هندسة البرمجيات بمساعدة الكمبيوتر. هندسة البرمجيات بمساعدة الكمبيوتر عبارة عن نظم برمجية توفير دعماً ألياً لأطوار دورة حياة تطوير النظام، كما تستخدم نظم **CASE** لدعم طرق ومنهجيات هندسية البرمجيات.

تقنية **CASE** تغطي نطاقاً واسعاً من أنواع البرامج المختلفة التي تستخدم في دعم أطوار دورة حياة النظام مثل تحليل المتطلبات **requirements analysis system modeling** ونمذجة النظام **system modeling** واكتشاف وتصحيح العلل والأخطاء **debugging**، والاختيار **testing** .

وترتبط كل طرق هندسة البرمجيات حالياً مع تقنية **CASE**، مثل المحررات التي تستخدم لتسجيل الملاحظات ( التدوين ) **notations**، ووحدات التحليل **analysis modules** التي تختبر نموذج النظام بناء على قواعد الطريقة المستخدمة، ومولدات التقارير التي تساهم في إنشاء توثيق النظام **system documentation**.

وقد تحتوي **CASE** أيضاً على مولد شفرة **code generator** الذي يقوم ألياً بتوليد شفرة المصدر **source code** من نموذج النظام. كما يمكن إن يحتوي **CASE** على بعض موجهات البرمجيات عما سيفعله في الخطوة التالية.

[1]

## ٩ - خصائص البرمجيات الجيدة :

تسعى طرق ومنهجيات هندسة البرمجيات إلى إنتاج نظم برمجية تحقق مجموعة من الخصائص المرتبطة بالبرمجيات والتي تعكس جودتها. ولا تتعلق هذه الخصائص بما تفعله البرمجيات مباشرة، بقدر ما تعكس سلوك هذه البرمجيات عند تنفيذها، وأيضاً بدر ما تعكس من هيكل تنظيم البرنامج المصدر والتوثيق المرتبط بهذه البرمجيات. وأحياناً تسمى هذه الخصائص بـ السمات غير الوظيفية **(non – functional attributes)** ومن هذه الخصائص الأتي:

### i. قابلية الصيانة maintainability:

تعني أنه يجب إن تقبل النظم البرمجية احتياجات التغيير. أي أنه يتم كتابة البرنامج بطريقة تلبي احتياجات تغيير يحتاجها الزبون أو المستخدم. وهذه خاصة حرجة لتغييرات البرامج نتاج حتمي لتغييرات بيئة العمل.

ii. الموثوقية dependability:

تعني ضرورة إن تكون البرمجيات جديرة بالثقة ( أي موثوق بها ) **trustworthy** وهذه الخاصية تشمل على نطاق واسع من الخصائص، التامين **security**، والأمان **safety**، الاعتماد عليها **reliability**، فالبرمجيات التي يعتمد عليها لا تسبب ضرراً تلفاً فيزيائياً أو اقتصادياً في حالة حدوث انهيار للنظام.

iii. الكفاءة efficiency:

تعني إلا يكون هناك إهدار لموارد النظام **system resources** حيث أنه لا يجب على البرامج إهدار موارد النظام مثل الذاكرة ودورات المعالج **processor cycles** هذه يعني كفاءة النظم تتضمن : الاستجابة **responsiveness** ، ووقت المعالجة **processing time** ، واستخدام الذاكرة الأمثل **memory utilization** وغيرها .

v. قابلية الاستخدام usability:

تعني استخدام البرمجيات بواسطة المستخدمين لما هي مصممة له. بمعنى آخر، إن تكون البرمجيات قابلة للاستعمال بدون مجهود لا مبرر له، وهذا يستلزم وجود واجهة مستخدم مناسبة تحتوي على مستندات التوثيق الكافية للرجوع إليها عند الطلب.

iv. قابلية فهم شفرة البرنامج understandability of program code:

وفي الأخير ننوه إلى إن مجموعة الخصائص التي يجب توقعها من أي نظام برمجيات تعتمد بديها على التطبيق ذاته ، لهذا فان النظم البنكية على سبيل المثال يجب إن تكون مؤمنة **secure** ، بينما نظم الاتصالات الهاتفية يجب إن تكون موثوقاً بها يعتمد عليها **reliable** ، إما برامج الألعاب فيجب إن تكون حساسة التفاعلية **interactive responsive**. إن مهندسي البرمجيات الذين يقومون بعمل التحليلات وتحديد الخصائص وتصميم وتطوير واختيار وصيانة البرمجيات ، هم في الحقيقة المسؤولون عن تحقيق وتطبيق الخصائص التي تلائم المنتجات البرمجية التي يبنونها.

[1:2]

## المراجع:-

١- بشير علي علي النصيف(٢٠٠٦): "هندسة البرمجيات"، مجلة تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات - العدد(٦١) يوليو ٢٠٠٦م- تصدر عن وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات-اليمن، ص[٢٢-١٤].

٢- ماجد محمد الصباري(٢٠٠٦): " هندسة البرمجيات"- مجله الحرس الجمهوري -العدد (٢٠) أكتوبر ٢٠٠٦م- تصدر عن قيادة قوات الحرس الجمهوري - ص [69-77] .

٣- د/عبد الواسع العزاني(٢٠٠٦): "هندسة البرمجيات"- مركز الحذيفي -أمام كلية العلوم- جامعة صنعاء- الجمهورية اليمنية.

٤- د/علي الحمدي (ديسمبر- ٢٠٠٦):"محاضره تقارير"-كلية الهندسة- جامعة صنعاء- الجمهورية اليمنية.

5- Shari Pflieger,; software – Engineering – Theory and practice, 2nd Edition

\*مواقع انترنت، عن موضوع هندسة البرمجيات:

- 6- <http://www.yemensoft.com> 2/12/2006  
 7- <http://www.rspa.com> ---/1/2007  
 8- <http://www.google.com/software engineering> 9/11/2006

تم بحمد الله