

บทที่ 1

บทนำ



1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แบบจำลองข้อกำหนดรูปนัย (Formal Specification Modeling) เป็นการใช้เทคนิคแบบจำลองรูปนัยที่สามารถอธิบายความหมายของระบบโดยใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ เช่น เซต (Set) ตรรกศาสตร์ (Logic) และฟังก์ชัน (Function) มาช่วยในการพิสูจน์ความถูกต้อง [1, 2] ซึ่งมีข้อดีคือ สามารถตรวจสอบความถูกต้อง ลดความกำกวม และทำให้สามารถนิยามความหมายของข้อความหรือแผนภาพได้ชัดเจนมากขึ้น [3] อย่างไรก็ตามสัญลักษณ์คณิตศาสตร์ที่ได้จากข้อกำหนดรูปนัยนั้นเป็นอุปสรรคต่อการทำความเข้าใจและการนำไปใช้สำหรับผู้ที่ไม่มีความรู้ และความเข้าใจทางด้านคณิตศาสตร์ รวมทั้งทำให้ใช้เวลามากในการเรียนรู้ต่อการนำไปใช้

โดยทั่วไปผู้พัฒนาระบบจะใช้วิธีการเขียนข้อกำหนดแบบจำลองกึ่งรูปนัย (Semi-Formal Specification Modeling) ได้ถูกนำมาใช้กันอย่างแพร่หลาย เพราะเป็นการนำเสนอด้วยข้อความบรรยาย (Text Description) ร่วมกับแผนภาพหรือสัญลักษณ์รูปภาพ (Graphical Notation) แบบง่ายในการสร้างข้อกำหนดเพื่อให้ง่ายและเกิดความเข้าใจกันระหว่างผู้พัฒนาระบบ และผู้ใช้

เทคนิคแบบจำลองเชิงวัตถุ (Object-Oriented Modeling Techniques) ที่กำลังเป็นที่นิยม และเป็นที่ยอมรับ ได้แก่ ยูเอ็มแอล (UML: Unified Modeling Language) [4, 5, 6, 7] เป็นภาษาที่ช่วยในการวิเคราะห์และออกแบบซอฟต์แวร์ โดยเป็นลักษณะของภาษาที่ใช้สร้างแบบจำลอง (Modeling Language) ทำให้ผู้พัฒนาระบบ และผู้ใช้สามารถทำความเข้าใจได้ตรงกัน [4, 5]

งานวิจัยนี้ได้ทำการสร้างเครื่องมือที่ช่วยในการแปลงแผนภาพคลาส (Class Diagram) และแผนภาพซีควเอนซ์ (Sequence Diagram) ไปเป็นแอ็บสแตร็คแมชชีนบี โดยใช้แนวคิดของการจำลองโอเปอเรชันที่มีการเรียก และถูกเรียกระหว่างกันของคลาส ซึ่งอาศัยแนวคิดจากงานวิจัยของฮง เลอดง [9, 10] จึงสามารถทำการสร้างแอ็บสแตร็คแมชชีนบีได้ แล้วทำให้ได้รายละเอียดข้อกำหนดของภาษาบีจากแผนภาพคลาส และแผนภาพซีควเอนซ์

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อทำการแปลงชุดของแผนภาพคลาส และแผนภาพซีควเอนซ์จำนวนหลายแผนภาพในยูเอ็มแอลเป็นแอ็บสแตร็คแมชชีนบี

- 2) เพื่อออกแบบ และพัฒนาเครื่องมือซอฟต์แวร์ที่ใช้แปลงชุดของแผนภาพคลาส และแผนภาพที่ควอนซ์จำนวนหลายแผนภาพเป็นแอ็สแตริคแมชชีนบี

1.3 ขอบเขตงานวิจัย

- 1) ข้อมูลนำเข้าคือชุดของแผนภาพคลาส และแผนภาพที่ควอนซ์อยู่ในรูปแบบของ เอ็กซ์เอ็มไอ (XMI Format – XML Metadata Interchange Format)
- 2) ชุดของแผนภาพคลาสที่เป็นข้อมูลนำเข้าจะต้องมีองค์ประกอบอย่างน้อยต่อไปนี้
 - ชื่อคลาส
 - ชื่อของคุณลักษณะ
 - ชนิดของคุณลักษณะ
 - ชื่อของโอเปอเรชัน
 - ชนิดค่าที่ส่งคืนของโอเปอเรชัน

ชุดของแผนภาพที่ควอนซ์ที่เป็นข้อมูลนำเข้าจะต้องมีองค์ประกอบอย่างน้อยต่อไปนี้

- ชื่อของโอเปอเรชัน
 - โอเปอเรชันจะสามารถจัดให้อยู่ในรูปแบบการเรียกโอเปอเรชันย่อยได้
 - โอเปอเรชันจะไม่ทำการเรียกในตัวเอง (Recursive Call)
- 3) อนุประโยค (Clause) โอเปอเรชันในแอ็สแตริคแมชชีนบีที่ได้จากการแปลงจากชุดของแผนภาพคลาส และแผนภาพที่ควอนซ์จะระบุเฉพาะชื่อของโอเปอเรชันเท่านั้น
 - 4) ทำการตรวจสอบความถูกต้องของแอ็สแตริคแมชชีนบีที่ได้จากการแปลงโดยใช้โปรแกรมสนับสนุน เช่น บีทูลคิต (B-Toolkit)
 - 5) จำนวนกรณีศึกษา (Case Study) ที่ทำการแปลงชุดของแผนภาพคลาส และแผนภาพที่ควอนซ์เป็นแอ็สแตริคแมชชีนบีใช้อย่างน้อย 3 กรณีศึกษา
 - 6) ใช้ข้อกำหนดของยูเอ็มแอลรุ่น (Version) ที่ 1.5

1.4 วิธีดำเนินการวิจัย

- 1) ศึกษาความรู้ และคุณสมบัติของแผนภาพคลาส และแผนภาพที่ควอนซ์ในยูเอ็มแอล
- 2) ศึกษาความรู้ และวิธีการสร้างแอ็สแตริคแมชชีนบีในรูปแบบสัจพจน์บี
- 3) ศึกษาแนวคิด และวิธีการในการสร้างแอ็สแตริคแมชชีนบีจากแผนภาพคลาส และแผนภาพที่ควอนซ์

- 4) ออกแบบ และพัฒนาเครื่องมือซอฟต์แวร์เพื่อใช้ในการแปลงแผนภาพคลาส และแผนภาพซีควเอนซ์เป็นแอ็บสแตร็คแมชชีนบี
- 5) ทำการทดสอบ แก้ไขขั้นตอนวิธี และแก้ไขข้อผิดพลาด
- 6) ทำการสรุปผลการทดลอง และจัดทำรายงานการวิจัย

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1) พัฒนาทักษะ และแนวความคิดในกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์
- 2) ได้ทราบขั้นตอนวิธีการแปลงแผนภาพคลาส และแผนภาพซีควเอนซ์ในยูเอ็มแอลเป็น แอ็บสแตร็คแมชชีนบี
- 3) เหมาะสำหรับผู้ที่สนใจทางด้านแบบจำลองข้อกำหนดรูปนัย ทำให้ได้เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างแอ็บสแตร็คแมชชีนบีจากแผนภาพคลาส และแผนภาพซีควเอนซ์ในยูเอ็มแอล
- 4) เป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างแอ็บสแตร็คแมชชีนบีจากแผนภาพต่าง ๆ ในยูเอ็มแอล