

اطلاعیه دفاع

نام دانشجو:		نام استاد راهنما:	
محمدصادق دهقان		جناب آقای دکتر علی اکبری	
مقطع: کارشناسی ارشد	رشته: مهندسی کامپیوتر	گرایش: نرم افزار	
نوع دفاع:		تاریخ: ۱۴۰۲/۰۶/۰۸	
<ul style="list-style-type: none"> • دفاع پروپوزال <input type="checkbox"/> • دفاع پایان نامه <input checked="" type="checkbox"/> • دفاع رساله دکترا <input type="checkbox"/> 		ساعت: ۰۹:۳۰	
		مکان: ۱۱۷	
عنوان: ارائه ی روشی مبتنی بر داده کاوی برای بهبود پیشنهاد بازیبن کد در فرایند توسعه ی نرم افزارهای متن باز			
داوران خارجی: جناب آقای دکتر رحمانی		داوران داخلی: جناب آقای دکتر نشاطی	
<p>چکیده: بازیبنی کد، یکی از روش های مهم برای تضمین کیفیت نرم افزار است. در این روش، تمامی کدهای نوشته شده توسط فرد دیگری به جز نویسنده ی کدها، بررسی شده و تأیید می شوند. بررسی کدها توسط فرد دیگر، منجر به بالا رفتن احتمال کشف خطا در کدها و تولید نرم افزارهای باکیفیت می شود. امروزه بازیبنی نوین کد که روشی ابزارمحور و چابک است، به صورت گسترده در شرکت های نرم افزاری و پروژه های متن باز استفاده می شود. یکی از چالش های موجود در این زمینه، انتخاب فرد مناسب برای بازیبنی کد است.</p> <p>انتخاب بازیبن مناسب، تأثیر زیادی در زمان صرف شده و کارایی این فرایند دارد. در پروژه های بزرگ، با توجه به حجم بالای درخواست ها و تعداد زیاد افراد، پیدا کردن فرد مناسب به عنوان بازیبن می تواند کاری زمان بر و طاقت فرسا باشد. هرچقدر انتخاب بازیبن ها سریع تر انجام شود، کارایی فرایند بالاتر رفته و توسعه ی نرم افزار بهتر انجام می شود. در سال های اخیر، پژوهش های مختلفی در این حوزه انجام شده است که تمرکز اصلی آن ها بر افزایش دقت بوده و به سرعت اجرای روش پیشنهادی توجهی نشده است. در این پژوهش، برای پیشنهاد بازیبن کد روشی مبتنی بر گذر زمان بر داده کاوی با هدف افزایش دقت در عین حفظ سرعت اجرا، ارائه می شود. همچنین در این روش تأثیر تجربه ی افراد با استفاده از روش های یادگیری ماشین در نظر گرفته می شود.</p> <p>روش ارائه شده بر روی ۱۷ پروژه ی متن باز در گیت هاب و گریت ارزیابی شده و نتیجه ی آن ها گزارش شده است. نتایج نشان می دهد که رویکرد پیشنهادی، روش پایه را هم از نظر سرعت و هم از نظر دقت شکست می دهد.</p>			