



معماری نرم افزار	نام درس
۳	تعداد واحد
تخصصی الزامی	نوع درس
1. L. Bass, P. Clements, and R. Kazman, "Software Architecture in Practice," 3rd Edition, Addison-Wesley, 2013. 2. R. C. Martin, "Clean Architecture- A Craftsman's Guide to Software Structure and Design," Pearson Education Inc., 2017. 3. G. Fairbanks, "Just Enough Software Architecture," Marshall and Brainerd, 2010. 4. R. N. Taylor, N. Medvidovic, and E. M. Dashofy, "Software Architecture: Foundations, Theory, and Practice," John Wiley & Sons, 2010. 5. S. Brown, "Software Architecture for Developers," Leanpub, 2012.	مراجع
دکتر محمد مهدی اثنی عشری اصفهانی	مدرس
۱. مباحث مقدماتی، تعاریف موجود از معماری نرم افزار، معرفی پیشرانها و نقش معیارهای کیفی در آنها ۲. تاکتیک‌های قابل استفاده جهت طراحی معماری به ازای معیارهای کیفی مختلف شامل: ○ دسترس پذیری ○ کارایی ○ تعامل پذیری ○ امنیت ○ تست پذیری ○ تغییر پذیری ۳. الگوهای معماری مطرح و مرسوم ۴. معماری تمیز، لایه‌ها، جهت گیری وابستگی در لایه‌ها، نقش معماری در سامانه‌های تعبیه شده ۵. جایگاه معماری نرم افزار در پروژه‌های چابک ۶. راهکارهای طراحی معماری ۷. مستندسازی معماری و زبان‌های توصیف معماری ۸. روش‌های ارزیابی معماری نرم افزار ۹. معماری خط تولید نرم افزار ۱۰. معماری سرویس‌گرا ۱۱. معماری محاسبات ابری ۱۲. معماری سامانه‌های لبه	مباحث