

ソフトウェア工学研究室案内 (中所武司、6507室) (実験室、6405室)

- R&Dとは、ゆとりサーチ & あそんでベロップメント
- 情報化社会のキーテクノロジーであるソフトウェアのパラダイムシフトをめざす。

★★ 新しいコンセプト (パラダイム) を提案して、
プロトプログラムで実現可能性を示す。★★

1. ソフトウェア開発環境 (ソフトウェアアーキテクチャ、CASE)

ツールの使い勝手が良いソフトウェアアーキテクチャとは？

★★★脱UNIX(脱ツールボックス)

情報とプロセスの融合 (SEDBとプロセスプログラミングの組み合わせ)

(例) データモデル/情報モデルとプロセスモデルをオブジェクト指向で統一

2. ソフトウェア設計技法 (新しいパラダイム、オブジェクト指向設計技法)

★★★” やわらかい ” ソフトウェアの作り方 (ふるまいが主)

動的仕様と検証、柔軟性 (拡張性、移行性、分散化)

核の部分を簡単に作って、簡単に検証できること

使いながら簡単に機能を充実させていけること

3. プログラミング技法 (オブジェクト指向プログラミング、クラスライブラリ構築)

C++のプログラミングスタイルとは？

OOPの効果を達成するためのクラスライブラリの構築法、動的検証方法

汎用の抽象データ型ではなく、問題向き (Domain-specific) のライブラリ

★★★C++の第4世代言語 (OOPは魅力的だが、C++は難しい言語)

4. ソフトウェア工学への人工知能応用 (マルチパラダイム型言語、エージェントモデル、秘書システム)

人間が頭の中にもっているプログラムそのものを簡単にコンピュータ化する方法

(プログラミング能力のコンピュータ化ではない: cf. ニューラルネットワーク)

脱プログラミング: コンピュータに教えるのになぜプログラムが要るの？

★★★人間のプログラムはマルチパラダイム、柔軟性、適応性、、、あり。

5. ソフトウェアに関する本人がやりたいこと

●ゼミナール予定

C++の習得 → テキスト: M.A.Ellis and B. Stroustrup著

THE ANNOTATED C++ REFERENCE MANUAL (Addison-Wesley)

研究室紹介オープン用 Takeshi Chusho 93/4/26 1:44 PM