

# Clonarea Informatica

Acest **curs** prezinta **Clonarea Informatica**.

In acest PDF poti vizualiza cuprinsul si bibliografia (daca sunt disponibile) si aproximativ doua pagini din documentul original.

Arhiva completa de pe site contine 11 fisiere, intr-un numar total de **203 pagini**.

Fisierele documentului original au urmatoarele extensii: pdf.

## Cuprins

- 1.introducere
- 2.procese de clonare
- 3.ortogonalitatea fisierelor
- 4.clonarea software
- 5.clonarea datelor
- 6.clonarea interfetelor om-calculator
- 7.aspecte juridice ale clonarii informatice
- 8.matrici ale clonarii
- 9.alte aspecte ale clonarii informatice
- 10.concluzii
- 11.anexa

## Extras

### INTRODUCERE

Dezvoltarea societatii informationale presupune un nou mod de abordare a productiei si circulatiei de software.

Obiectivul acestui studiu este definirea conceptelor de clonare informatica, a proceselor specifice clonarii. Este introdus un sistem riguros de indicatori care masoara elementele de structura si de comportament ale programelor pentru a evidentia situatiile în care un produs program este clona.

Necesitatea clonelor este impusa de dezvoltarea produselor program prin reutilizare si prin lucrul în echipa, cu trecerea de la o versiune la alta sau de la o generatie la alta de software.

Procesele de clonare influenteaza dinamica dezvoltarii de tehnici si metode de analiza - proiectare - codificare - testare - implementare software atât timp cât sunt mentinute în limite normale si se deruleaza în

companiile producătoare de software.

Fiecare produs program este definit prin caracteristici constructive la producător și, respectiv, prin mod de comportament la utilizator.

În lucrare sunt definiți indicatori cu ajutorul cărora se măsoară atât caracteristicile constructive cât și cele de comportament, precizându-se prin proceduri riguroase modul în care se culeg datele și se efectuează calcule.

Fiecare indicator este însoțit de exemplificări care evidențiază cazurile normale de definire a programului cât și situațiile în care se obțin valori particulare.

Din mulțimea indicatorilor se extrag cei mai importanți, obținându-se o sublistă recunoscută în continuare sub denumirea de amprentă a programului.

O amprentă a programului este definită în unul din următoarele trei moduri:

v lista de indicatori formată din reuniunea sublistei indicatorilor de structură și, respectiv, cu sublista indicatorilor de comportament;

v indicator agregat fără diferențiere a importanței factorilor de influență;

v indicator agregat după o nouă procedură cu luarea în considerare a diferențierii factorilor de influență.

Problema clonării informatice capătă o nouă valență în contextul dezvoltării tehnicilor și metodelor de realizare a aplicațiilor distribuite și de creștere spectaculoasă a costurilor de asigurare a protecției și securității tuturor tranzacțiilor. De asemenea, realizarea de noi aplicații cu caracter deschis orientate spre utilizatorul cetățean care are acces la un terminal amplasat într-un loc public necesită crearea unor noi tehnologii. Acestea presupun preluarea masivă a componentelor software aflate în uz curent și includerea lor într-un produs în care interfețele om - calculator permit derularea de tranzacții de către cetățeni în condiții de maxim confort și de siguranță.

Copierea unei dischete sau a unui CD se realizeaza cu comenzi ale sistemului de operare si costurile obtinerii unor còpii sunt date de costul suportului destinatie. Deci, în urma copierii se obtine clona unui program, unui text, unei baze de date, a unui fisier în general. Simplificând lucrurile, clona informatica este un fisier de iesire, identic cu fisierul de intrare, obtinuta prin operatia de copiere fisiere.

Problema obtinerii clonelor informatice este mult mai complexa si îmbraca o serie de aspecte atât tehnice, cât si juridice care trebuie cunoscute pentru a putea gestiona corect circuitul complet al produselor informatice.

Stadiul actual al dezvoltarii societatii informationale [GHIL02]

românesti este caracterizat prin:

- atingerea unui nivel ridicat al infrastructurii IT;
- diversificarea tipologiilor de aplicatii informatice;
- crearea de organizatii virtuale orientate pe productie;
- realizarea de magazine virtuale, derularea activitatilor de - comert si de alte afaceri electronice;
- realizarea de noi tipologii de servicii si activitati;
- orientarea economiei spre valorificarea de cunostinte;
- cresterea numarului de utilizatori permanenti;
- orientarea spre rezolvarea problemelor curente (plati, taxe, achizitii, comert);
- dezvoltarea de licitatii electronice;
- crearea de site-uri pentru prezentare structuri organizationale;
- crearea de structuri virtuale pentru muzee;
- realizarea instruirii la distanta în cadrul universitatilor virtuale cu biblioteci virtuale.

.....  
.....  
.....

Documentul complet de 203 pagini il poti citi daca il descarci din [Biblioteca.RegieLive.ro](http://Biblioteca.RegieLive.ro)

# Imagini din documentul complet:



Mai multe detalii se gasesc in [pagina documentului din Biblioteca.RegieLive.ro](https://biblioteca.regielive.ro)