

آیا نرم افزار مهندسی سازه‌ای وجود دارد که کاربر پسند باشد؟



تا به امروز من مطمئن نیستم که این چنین باشد.

همه ما اولین باری را که در مقابل یک صفحه خالی و محدود از المان‌ها نشستیم بودیم و مجبور بودیم به نحوی یک مدل را ترسیم کنیم به خاطر می‌آوریم. اگر خوش شانس بودید یک فرد حرفه‌ای کنار خود داشتید تا از او برای ترسیم کمک بگیرید. اگر این چنین نبود گرفتار یک تلاش بی پایان و همراه با بدبختی می‌شدید که منجر به جست و جوی بسیار زیاد در گوگل و تماس‌های مکرر با همکاران با تجربه‌تان می‌شد تا جایی که شما نهایتاً این کار را انجام می‌دادید.

Junlin Xu، مهندسی از شهر دنور در ایالت کلرادو، یک بار از خود سؤالی مشابه را پرسید؟ آیا نرم افزارهای مهندسی سازه کاربر پسند است؟ پاسخ او نه بود. شما باید تلاش کنید تا یک مدل بسازید و نمی‌دانید که از کجا باید شروع کنید. منوهای وجود داشت به خوبی شناخته نشده بودند... من فکر کردم که من می‌توانم بهتر از این عمل کنم.

این فکر که من می‌توانم بهتر عمل کنم، سبب تغییر دوره‌ای از زندگی Junlin Xu شد. در حال حاضر وی صاحب موفق‌ترین شرکت نرم افزاری (درباره محاسبات و گرافیک) به نام Computations & Graphics است. این شرکت سازنده نرم افزار مهندسی سازه Real ۳D - Analysis است. او این کار را هدف خود قرار داد تا یک نرم افزار پیچیده و کاربر پسند ایجاد کند که از فناوری روز بهره گرفته باشد.

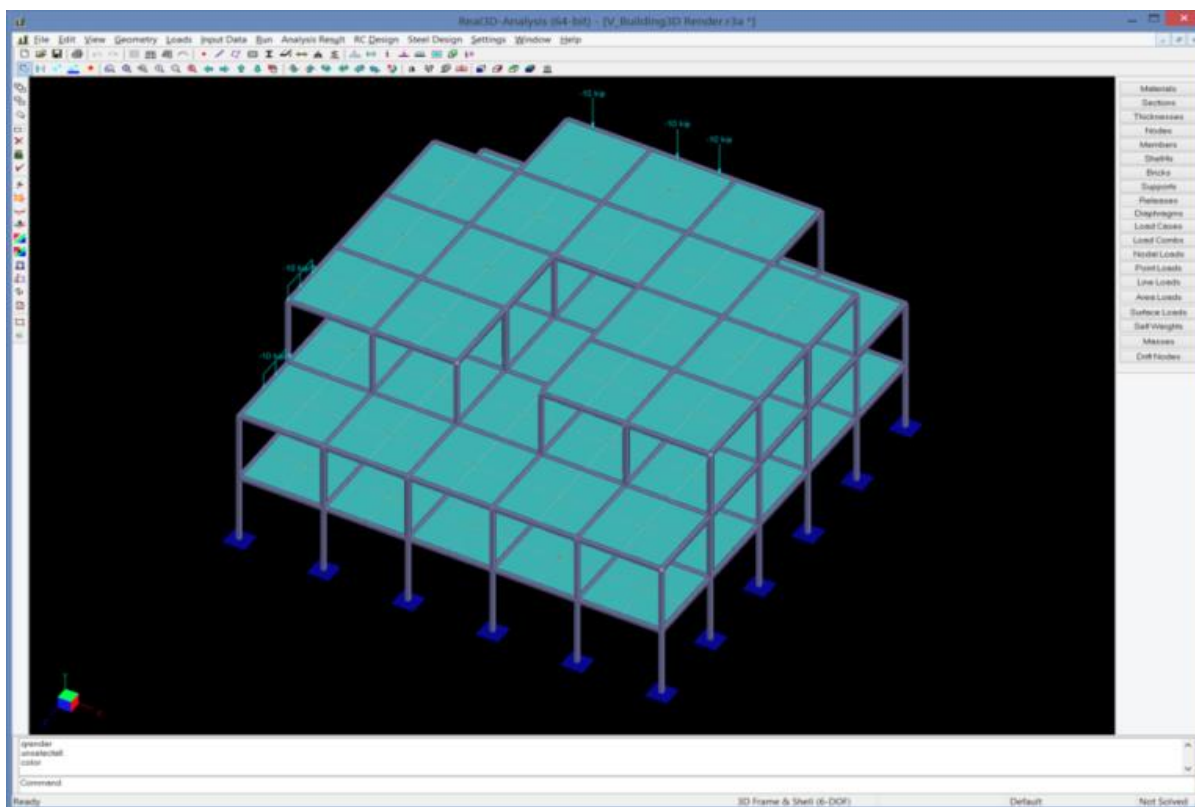
نرم افزار Real ۳D - Analysis چگونه به وجود آمد؟

در سال ۲۰۰۲، Junlin Xu در موسسه سیمان پرتلند (PCA) مشغول به کار بود. شما ممکن است این موسسه را به عنوان بنیان گذار و توسعه دهنده نرم افزارهای معروفی مثل spWall و spColumn بشناسید. هم زمان که در PCA مشغول به فعالیت بود، به دنبال نرم افزارهای رایج و در رقابت با هم بود. او از چیزی که دید ناراضی بود.

در آن زمان من محصولات زیادی را در بازار دیدم که استفاده از آنها واقعاً سخت بود. رابط کاربری نرم افزار طراحی و آنالیز کاربر پسند نبود و علاوه بر این اغلب این نرم افزارها شامل دستورالعمل‌هایی بودند که ۲۰ تا ۳۰ سال پیش نوشته شده بودند. نرم افزارها به صورت یکپارچه طراحی نشده بودند یعنی از فناوری‌های قدیم و جدید با هم استفاده می‌شد.

Junlin Xu دریافت که اگر او نرم افزار شخصی خود را بسازد، می‌تواند از اول شروع کند. او همچنین می‌توانست موتور مصنوعی برای آنالیز برای رابط کاربری مدرن ایجاد کند. زمانی که من نرم افزار را طراحی کردم، همه چیز جدید بود و با هم ایجاد و توسعه داده شد. این سبب می‌شد تا من آزادی بیشتری در نواری داشته باشم.

پس از خروج از PCA در آن سال، Junlin Xu شش ماه را صرف طراحی نرم افزار Real ۳D – Analysis کرد. او گفت که این دوره یک سفر به شدت تنها بود. او روزانه حدود ۱۶ ساعت کار کرد تا بالاخره تهیه نرم افزار به پایان رسید. او گفت: دیوانه کننده بود، من جوان بودم و انرژی بسیار زیادی داشتم. پس از اتمام او نرم افزار مهندسی سازه خود را با همراهی همکارانش برای بررسی جزئیات مورد آزمایش قرار داد. نتیجه آن چیزی بود که او تصور می‌کرد، یک نرم افزار قدرتمند و جدید با رابط کاربری مورد پسند.



پس از آن شرکت او به توسعه و بهبود این نرم افزار بر مبنای کاربر پرداخت. محصولات او در صدها شرکت مهندسی استفاده می‌شود.

یک مهندس گفت که نرم افزار Real ۳D – Analysis به طور قابل توجهی پر سرعت تر از دیگر نرم افزارهای مهندسی سازه و البته معروف تر است. این نرم افزار به خصوص در طراحی مدل‌های پیچیده جالب است. یکی از راه‌های کاهش زمان آنالیز

ارتقای قدرت محاسبات است. راه دیگر پیدا کردن نرم افزاری است که سرعت بالایی داشته باشد. Real ۳D – Analysis گزینه جالبی با توجه به این نیاز است.

نتیجه گیری:

خصوصیات کاربر پسند بودن و سریع حل کردن از مواردی هستند که برای بسیاری از مهندسان مزیت به شمار می‌روند. در نهایت هر مهندس با توجه به عملکرد خود نرم افزار مورد نظر را برای شرکتش انتخاب می‌کند.