

Disciplinas I

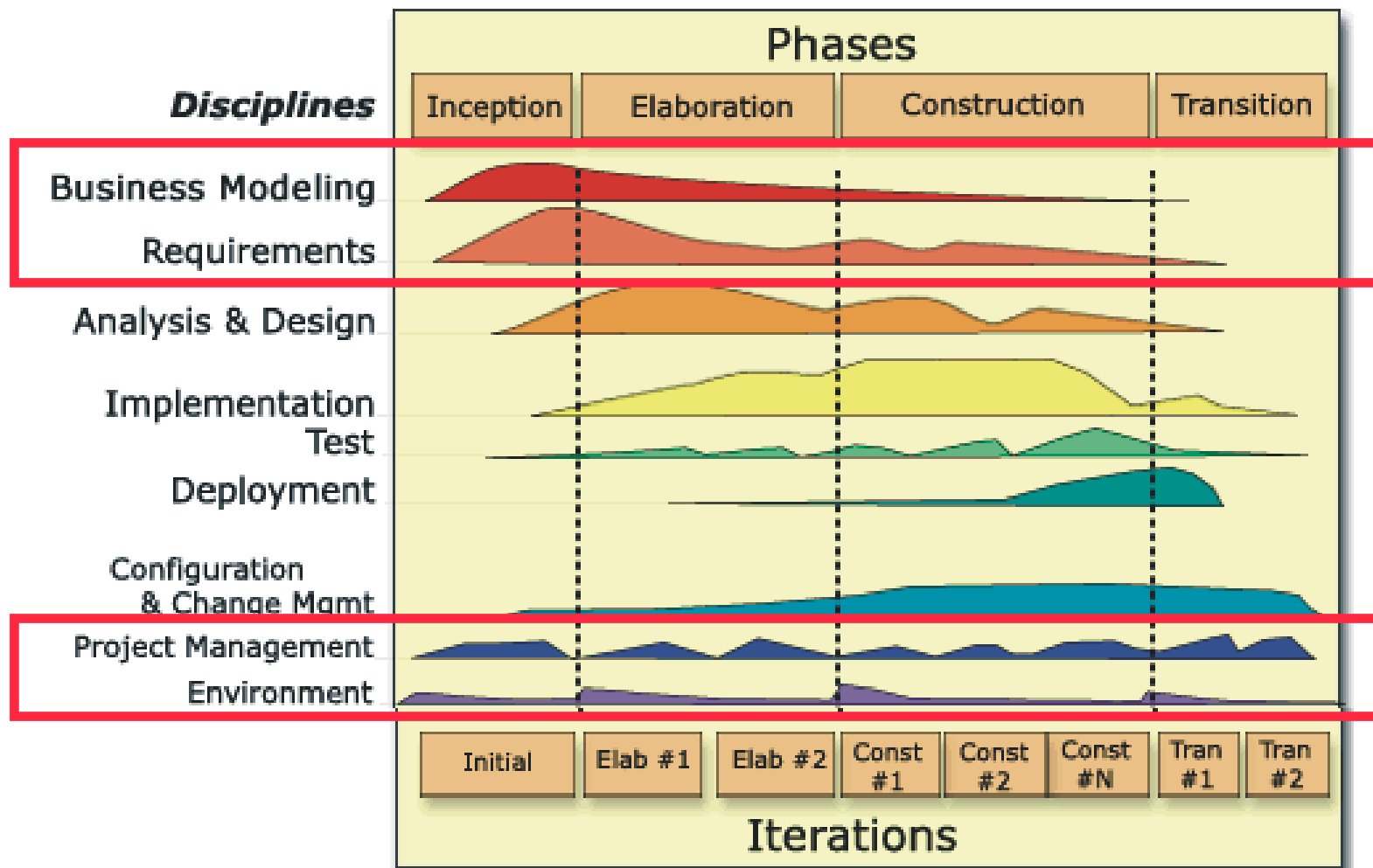
A thick, horizontal yellow brushstroke with a textured, painterly appearance, spanning across the width of the slide and separating the two text elements.

Fundamentos do Rational Unified
Process

Objetivos

- ◆ Entender como modelos resultam das Disciplinas
- ◆ Entender conceitos de disciplinas para:
 - Modelagem de Negócios
 - Ambiente
 - Gerenciamento de Projeto
 - Requisitos

Disciplinas



Conteúdo

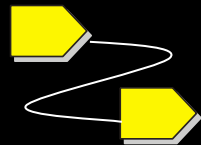
→ Ambiente

- ◆ Gerenciamento de Projeto
- ◆ Requisitos
- ◆ Modelagem de Negócios

Disciplina: Ambiente

- ◆ Objetivo: Apoiar a organização de desenvolvimento com processos e ferramentas

- Configuração de Processo
- Implementação de Processo
- Melhoria de Processo
- Gerenciando Mudanças Organizacionais
- Ambiente de Desenvolvimento



Caso de Desenvolvimento

- ♦ Descreve o processo de desenvolvimento que você escolheu para ser seguido no seu projeto
- ♦ Contido na Disciplina de Ambiente
- ♦ Criado logo na Iniciação
- ♦ Atualizado durante o projeto



Selecionado da base de conhecimento do RUP



Minimiza os custos de definição do processo

**Caso de
Desenvolv.**

Exemplo de Caso de Desenvolvimento

Breve Esboço:

- 1. Introdução:** Objetivo, Escopo, Definições, Referências, Visão Geral
- 2. Visão Geral de Caso de Desenvolvimento:** Ciclo de Vida, Configuração de Disciplina, Classificação de Artefatos, Procedimentos de Revisão, Exemplos de Planos de Iteração
- 3. Disciplinas:** Descreve artefatos usados em cada disciplina.
- 4. Papéis:** Descreve quaisquer mudanças nos conjuntos de papéis

O exemplo abaixo demonstra os artefatos de Requisitos a serem utilizados como definido no Caso de Desenvolvimento

Requirements Artifact Set	How to use	When to use				Tools used
		Incep	Elab	Const	Trans	
Actor	"Casual"	-	X	-	-	Rose
Boundary Class	"Casual"	-	X	-	-	Rose
Glossary	"Formal-External"	X	X	X	-	Microsoft® Word
Software Requirements Specification	"Formal-External"	X	X	X	-	Microsoft® Word
Stakeholder Requests	"Casual"	X	X	-	-	Microsoft® Word
Supplementary Specifications	"Formal-External"	X	X	X	-	Microsoft® Word
Use Case	All use cases are "Formal-External".	X	X	X	-	Rose, Microsoft® Word
Use-Case Model	"Formal-External"	X	X	-	-	Rose
Use-Case Package	"Casual"	X	X	-	-	Rose
Use-Case Storyboard	"Casual"	-	X	-	-	Rose
User-Interface Prototype	"Formal-External"	-	X	-	-	Microsoft® PowerPoint
Vision	"Formal-External"	X	X	-	-	Microsoft® Word

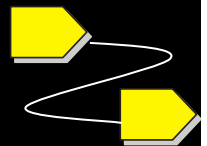
Conteúdo

- ◆ Ambiente
- ➔ Gerenciamento de Projeto
- ◆ Requisitos
- ◆ Modelagem de Negócios

Disciplina: Gerenciamento de Projeto

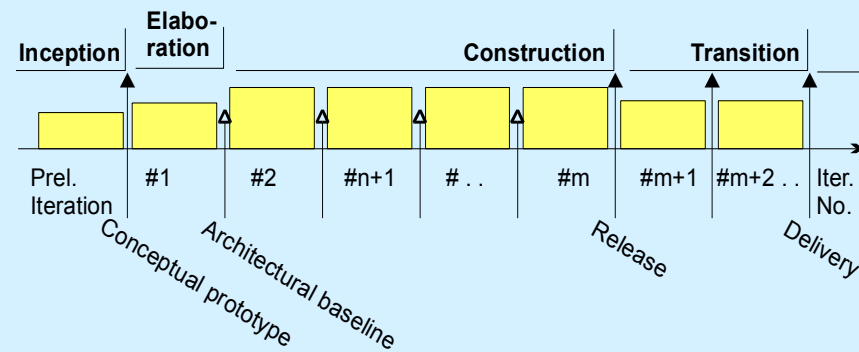
♦ Objetivo:

- Fornecer um framework para o gerenciamento de projetos de software
- Fornecer diretrizes práticas para o planejamento, contratação de pessoal, execução e monitoramento dos projetos
- Fornecer um framework para o gerenciamento de risco

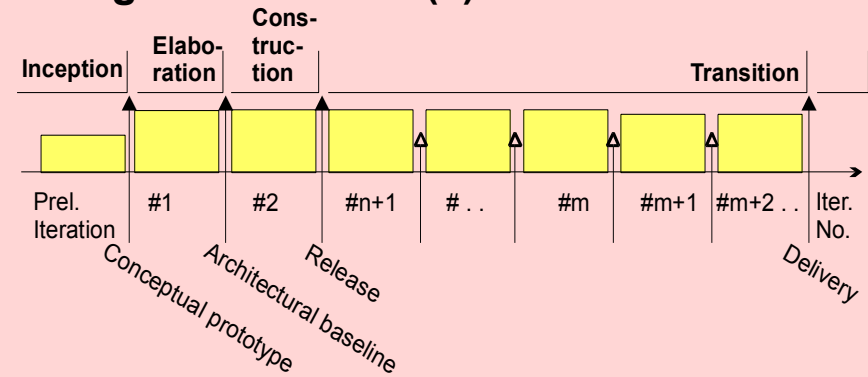


Estratégias para o Desenvolvimento Iterativo

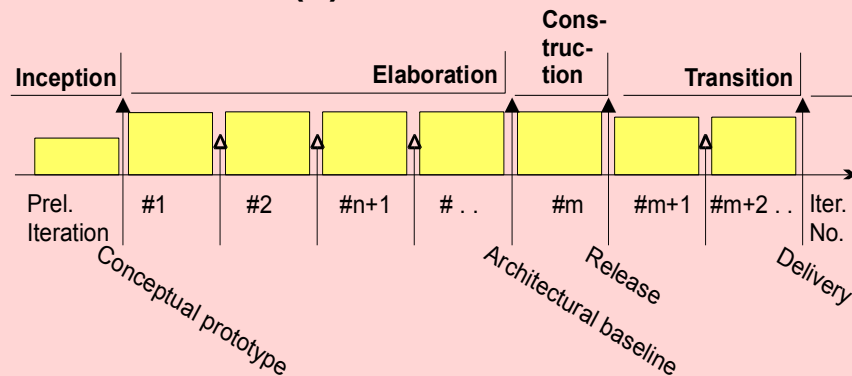
Incremental (1)



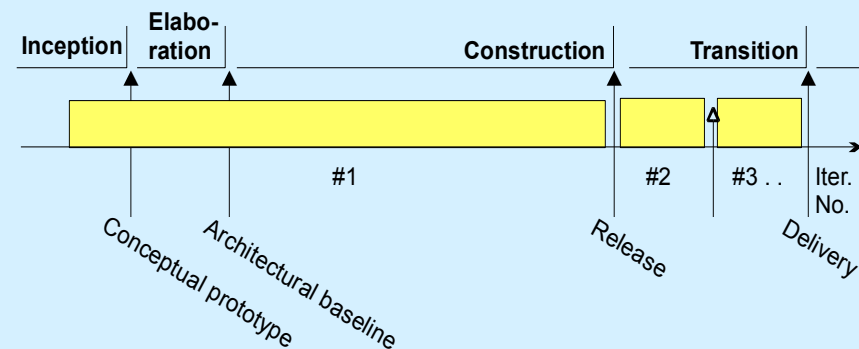
Entrega Incremental (3)



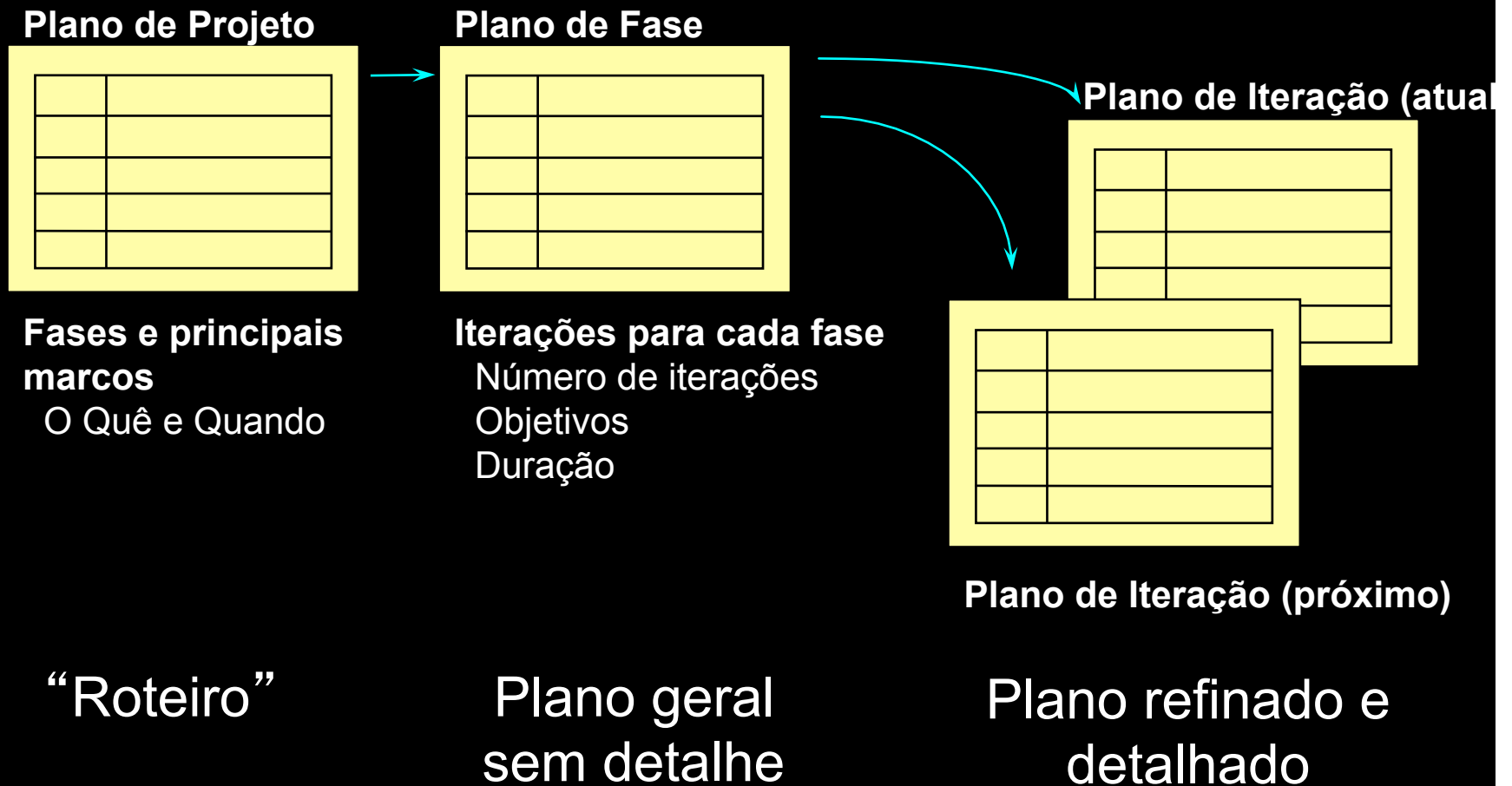
Evolucionário (2)



“Design Principal” (4)



Planejando para o Desenvolvimento Iterativo



Preocupações no Gerenciamento de Projetos

- ◆ Preocupações significativas no desenvolvimento iterativo são:
 - Arquitetura
 - Risco

Preocupações de Arquitetura no Gerenciamento de Projetos

- ◆ Eliminação o quanto antes do risco arquitetural no projeto.
- ◆ Outras Preocupações:
 - Diretrizes consistentes de arquitetura e desenvolvimento
 - Relação entre arquitetura e estruturas organizacionais
 - Separação das preocupações de desenvolvimento, que irão fornecer a base para a separação do trabalho
 - Estabilidade da infra-estrutura técnica
 - Aderência aos padrões
 - Habilidades necessárias

Definição de Risco



Risco é um evento que pode ocorrer sob a forma de ameaças ou de oportunidades , e caso se materialize, influencia o objectivo do projeto, de forma negativa ou positiva

A Redução de Riscos Direciona o Ciclo de Vida Iterativo

- ◆ As primeiras iterações tratam dos maiores riscos
- ◆ Avaliação de risco é um processo contínuo; os riscos mudam com o tempo
- ◆ Perfil de risco por fase
 - Iniciação - baseado em riscos e assuntos desconhecidos
 - Elaboração - baseada em risco e cenários críticos
 - Construção - baseada em caso de uso, características e na conclusão de subsistemas
 - Transição - baseada em indicadores de qualidade

Termos de Risco

- ♦ **Risco direto** - o projeto tem um alto grau de controle
- ♦ **Risco indireto** - o projeto tem pouco ou nenhum controle
- ♦ **Atributos de risco:**
 - Probabilidade de Ocorrência
 - Impacto sobre o projeto (severidade)

Estratégias de Gerenciamento de Riscos

- ◆ Evitar riscos
- ◆ Transferência de riscos
- ◆ Aceitação de riscos
- ◆ Redução de riscos
 - Confrontar riscos
 - Planejar para as contingências
 - Monitorar os riscos
- ◆ Manter uma lista de riscos

Alguns Exemplos de Riscos

- ◆ **Riscos de recursos**

- Pessoas, habilidades, capital

- ◆ **Riscos do negócio**

- Concorrência, ROI, interface com fornecedores

- ◆ **Riscos técnicos**

- Tecnologia não comprovada, escopo incerto

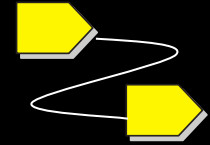
- ◆ **Riscos de cronograma**

- Somente 24 horas em um dia

Módulo 3: Conteúdo

- ◆ Ambiente
- ◆ Gerenciamento de Projeto
 - ➔ Requisitos
- ◆ Modelagem de Negócios

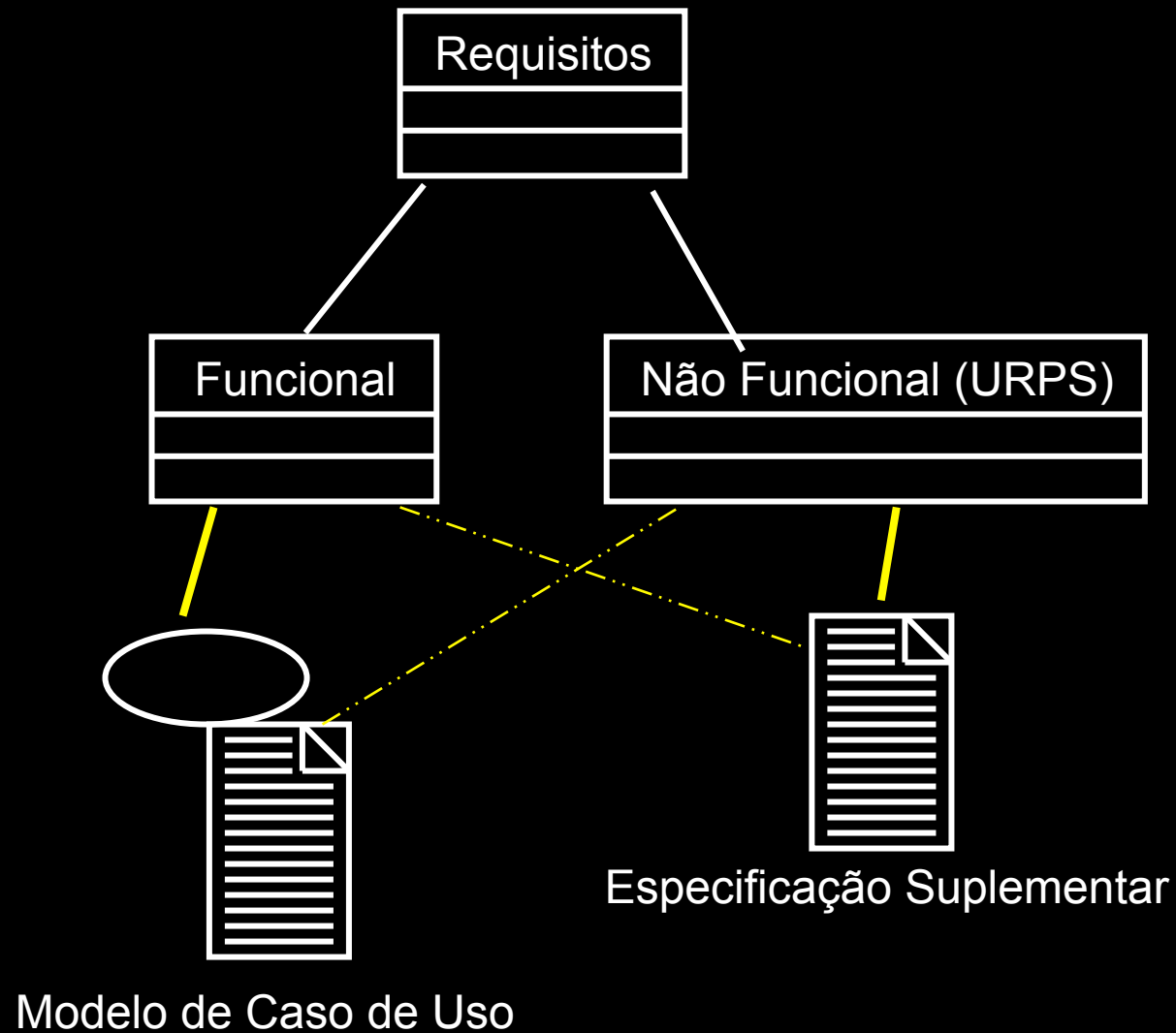
Disciplina: Requisitos



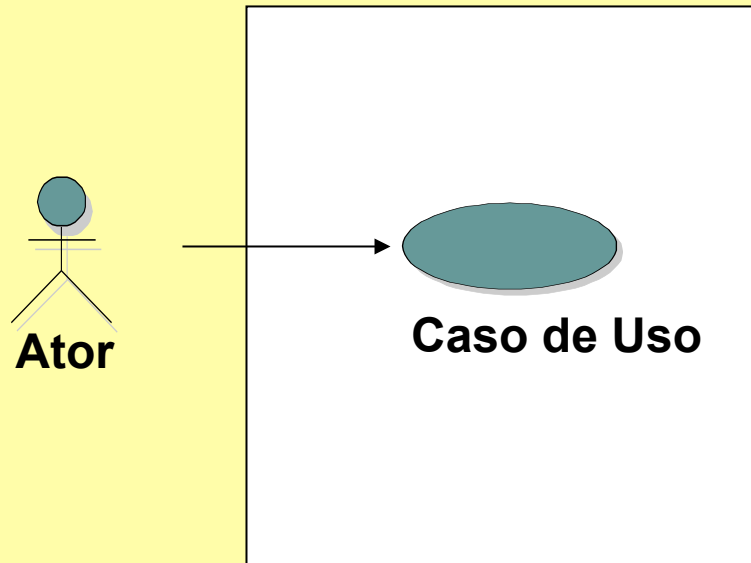
♦ Objetivo:

- Estabelecer e manter acordo com os clientes e outros envolvidos sobre o que o sistema deve fazer.
- Fornecer aos desenvolvedores de sistema um melhor entendimento dos requisitos do sistema.
- Definir a fronteira (os limites) do sistema.
- Fornecer uma base para o planejamento do conteúdo técnico de iterações.
- Fornecer uma base para estimar o custo e o tempo necessários para desenvolver o sistema.

Artefatos Básicos de Requisitos



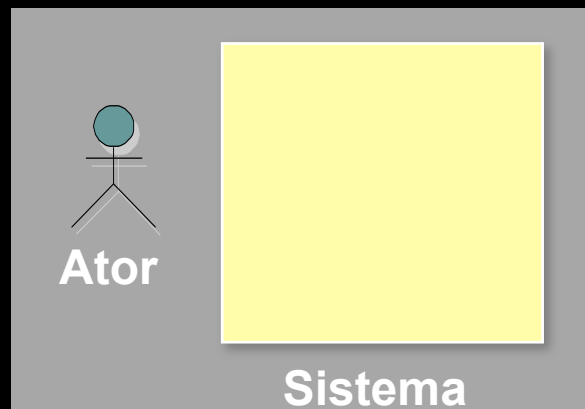
Principais Conceitos no Modelo de Casos de Uso



Um **ator** representa uma pessoa ou um outro sistema que interage com o sistema.

Um **caso de uso** define uma seqüência de ações que um sistema desempenha, produzindo um resultado de valor observável e significativo para um ator.

Ator



- ◆ Atores não são parte do sistema. Eles representam papéis que um usuário do sistema pode vivenciar.
- ◆ Um ator pode trocar informações ativamente com o sistema.
- ◆ Um ator pode ser um receptor passivo de informações.
- ◆ Um ator pode ser um fornecedor de informações.
- ◆ Um ator pode representar um ser humano, uma máquina ou um outro sistema.

Um Usuário Pode Agir como Vários Atores



Charlie

Charlie como gerente
do armazém

Charlie como funcionário
do armazém



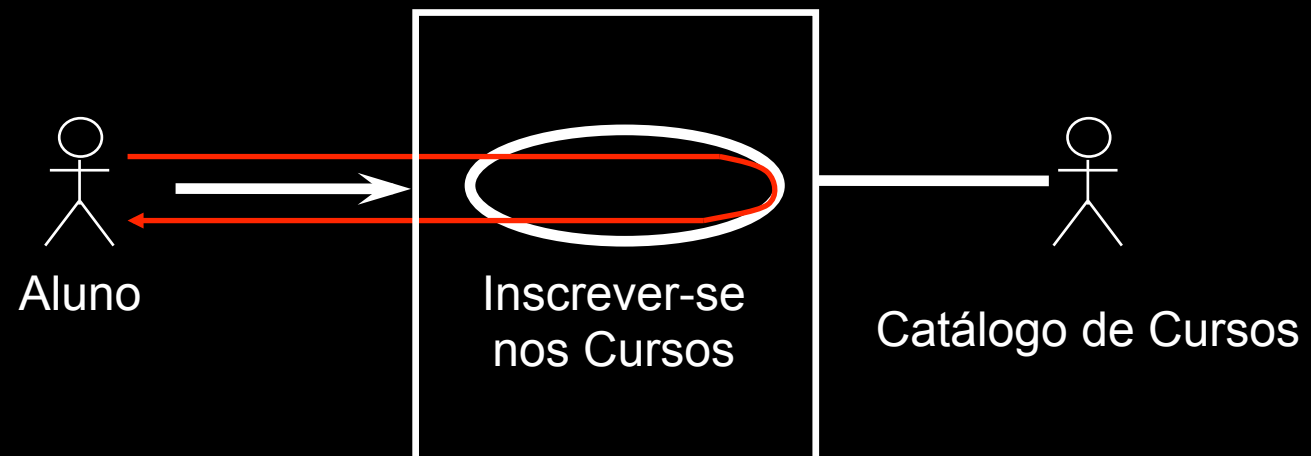


Caso de Uso

- ◆ Um caso de uso especifica um diálogo entre um ator e o sistema.
- ◆ Um caso de uso é iniciado por um ator para chamar uma certa funcionalidade no sistema.
- ◆ Um caso de uso é um fluxo de eventos completo e significativo.
- ◆ Observados juntos, todos os casos de uso constituem todas as possibilidades de utilização do sistema.

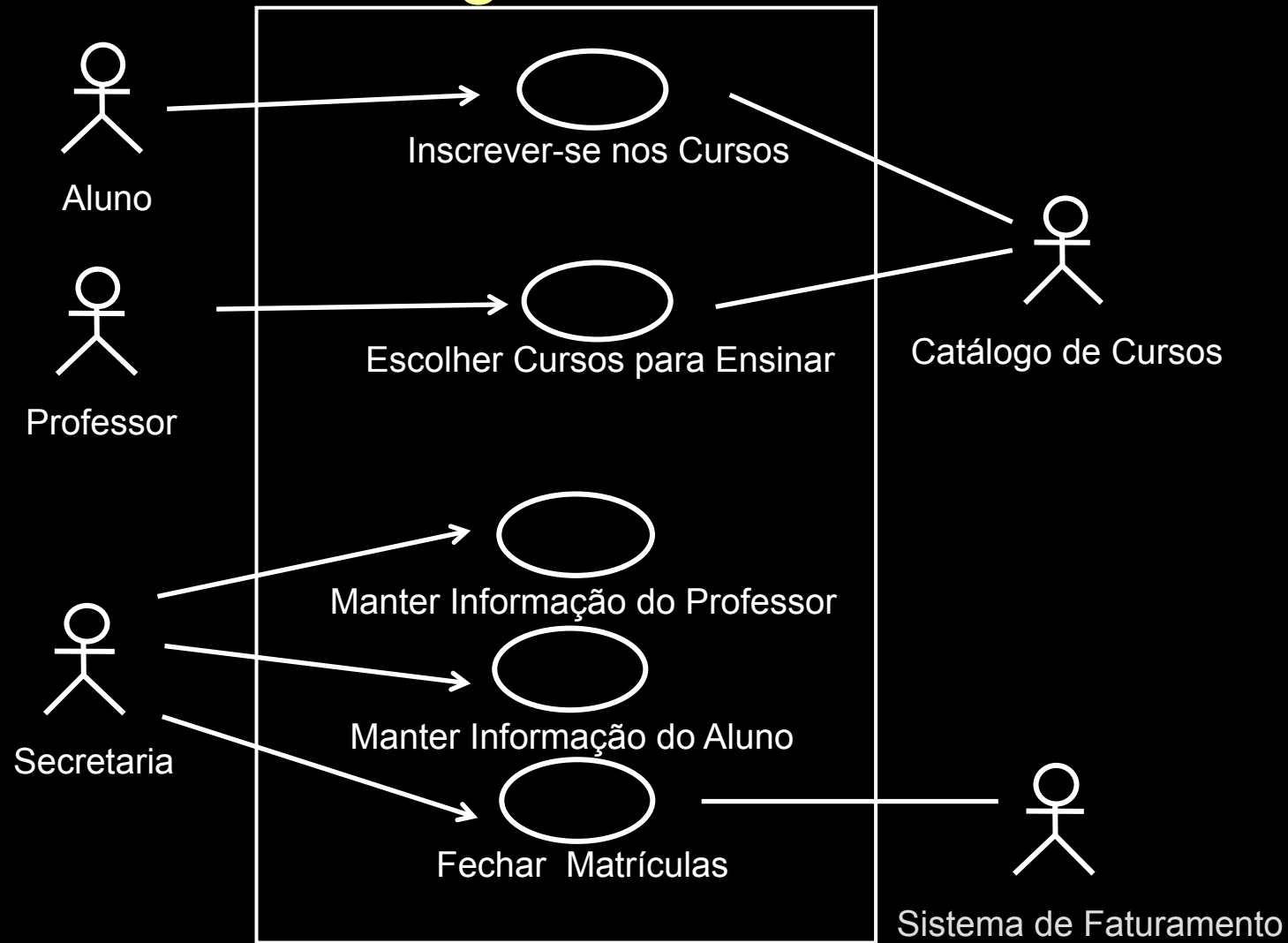
Cenário - Um Caminho pelo Caso de Uso

- ♦ Um caso de uso pode ter muitas instâncias.
- ♦ Um *cenário* é a descrição de uma instância do caso de uso: uma seqüência específica de ações que ilustra o comportamento do sistema.



Exemplo de Diagrama UML: Casos de Uso

Um Sistema de Registro de Cursos



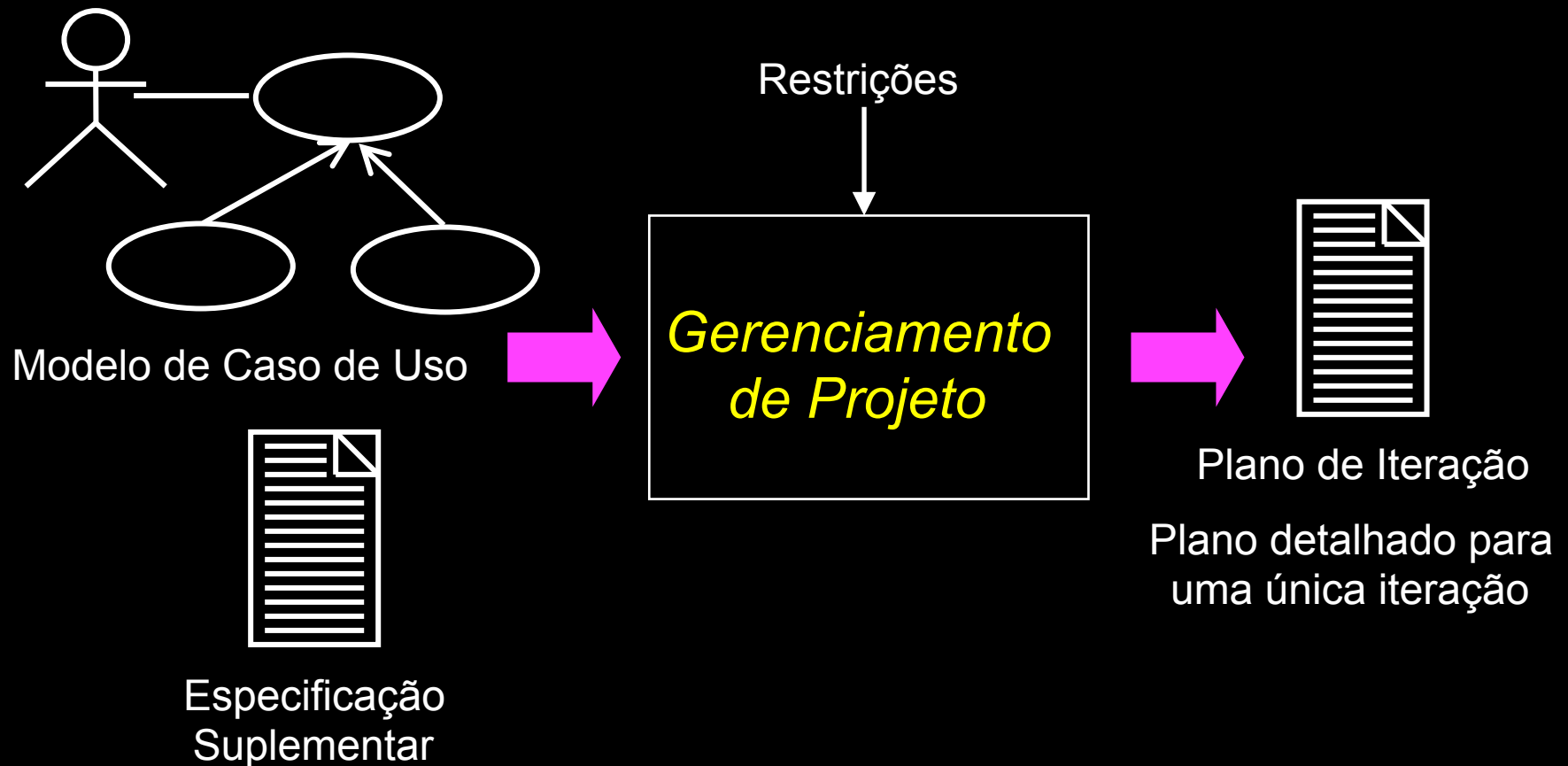
O que está em um Modelo de Caso de Uso?

- ◆ Atores e suas descrições
- ◆ Diagramas de caso de uso demonstrando relacionamentos
- ◆ Para cada caso de uso:
 - Nome e breve descrição
 - Especificação textual de:
 - Fluxo de eventos
 - Pré-condições e pós-condições (opcional)
 - Requisitos especiais
 - Outros diagramas, tais como diagramas de atividade ou de estado

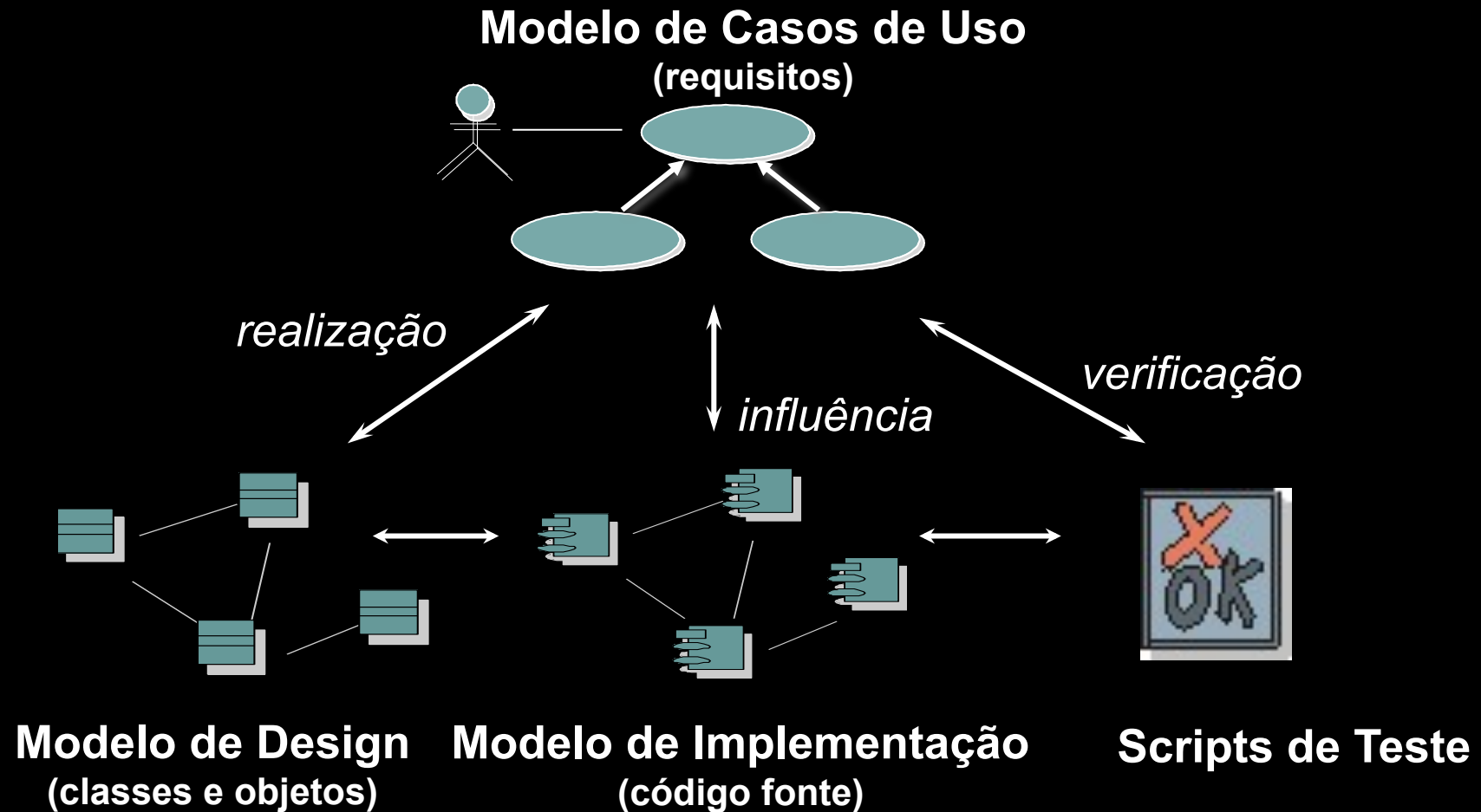
Casos de Uso no Processo de Desenvolvimento

- ◆ Direcionam muitas atividades no processo.
- ◆ Rastreiam para vários modelos.

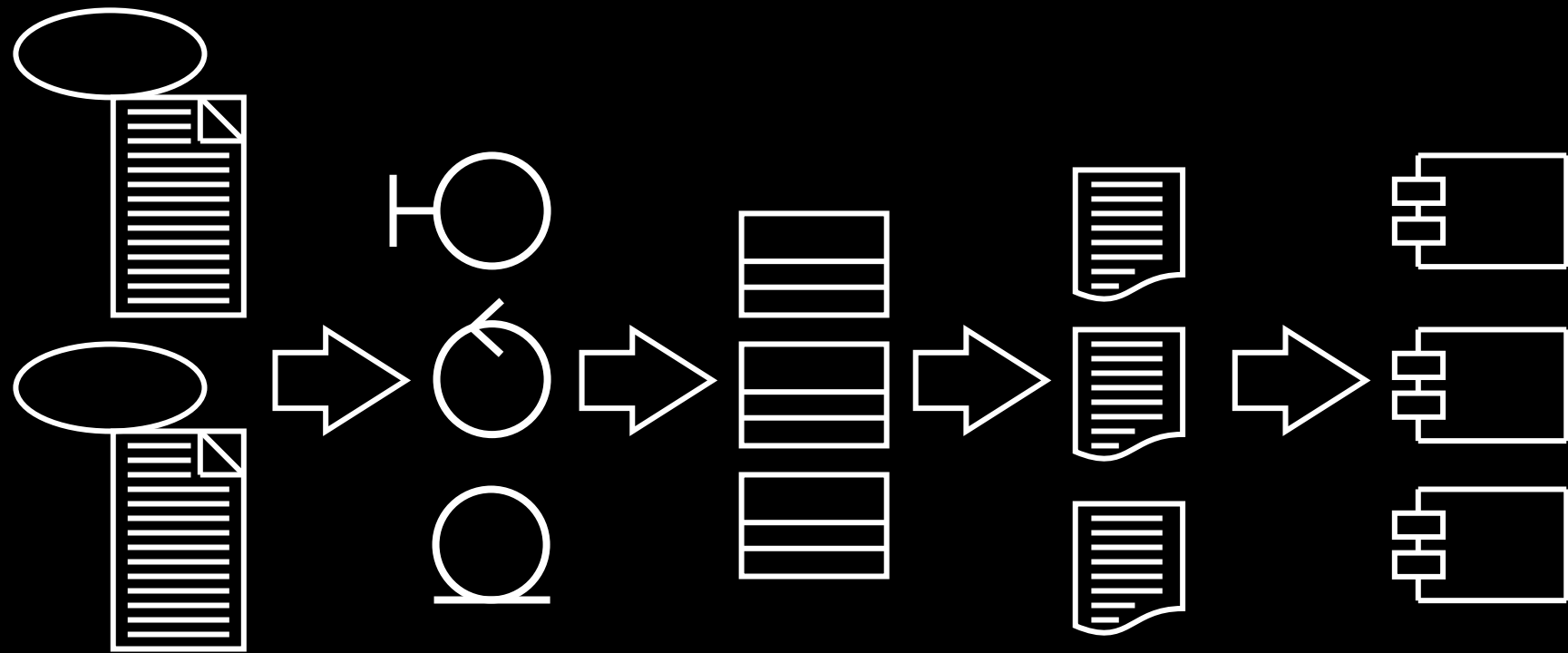
Casos de Uso como Base para o Planejamento de Iterações



Casos de Uso como Base para Modelagem de Sistema (1)



Casos de Uso como Base para a Modelagem de Sistema (2)



Casos
de Uso

Classes
de Análise

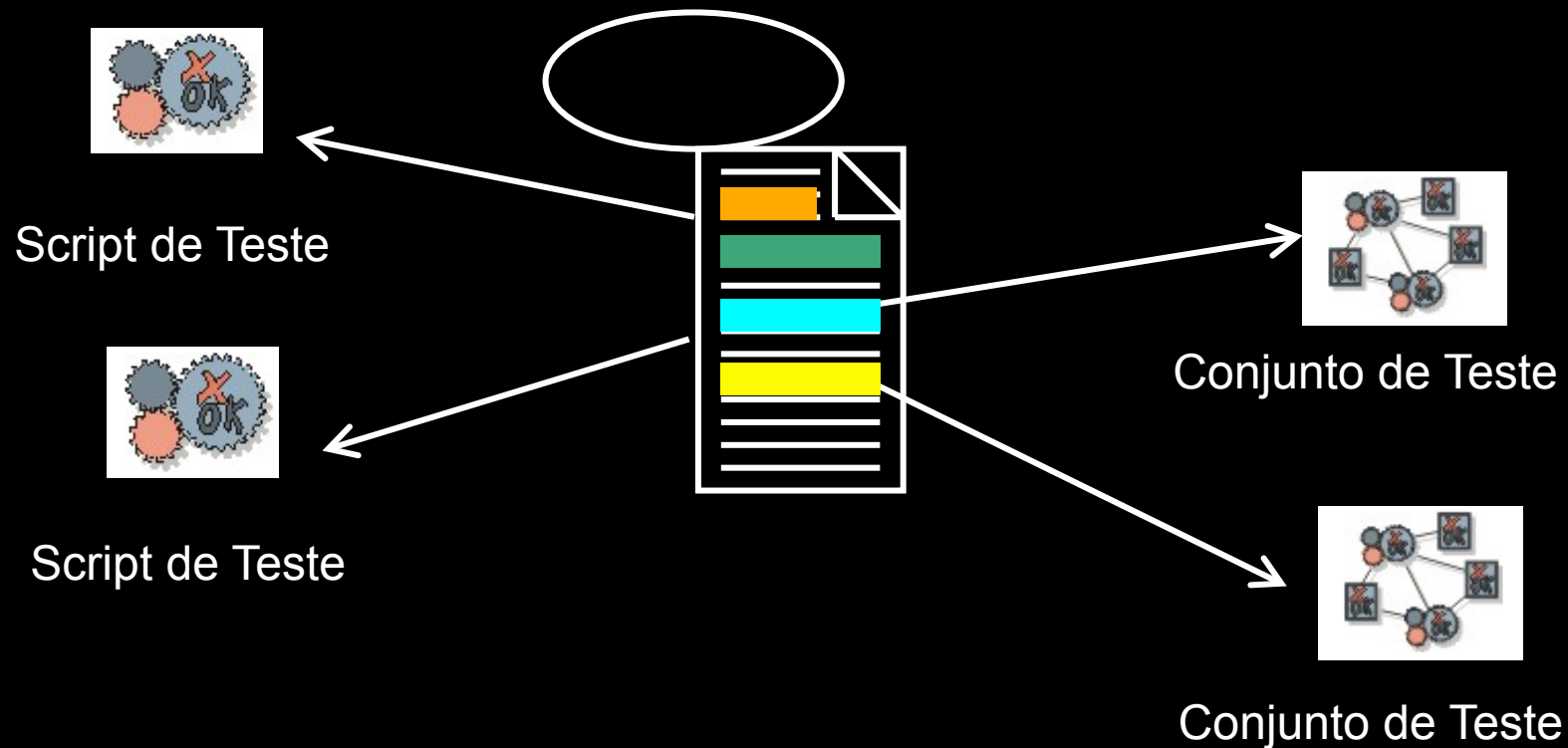
Classes
de Design

Código-
Fonte

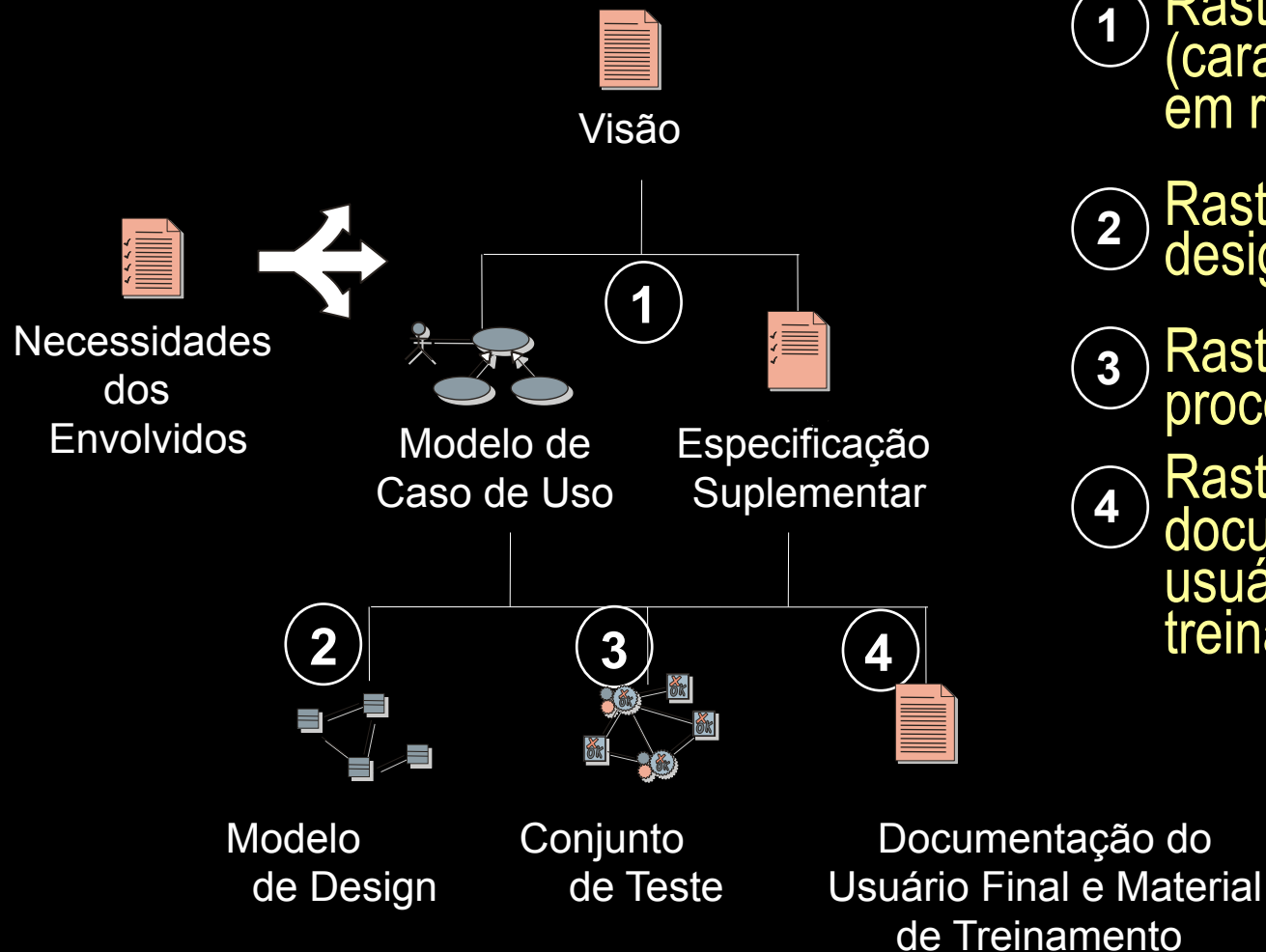
Exec

Casos de Uso como Base para o Planejamento de Testes

O comportamento completo de um caso de uso é testado usando os Scripts e Conjuntos de Teste.



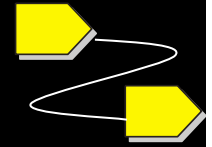
Rastreabilidade de Requisitos



- 1 Rastrear requisitos (características) do produto em requisitos detalhados
- 2 Rastrear os requisitos no design
- 3 Rastrear os requisitos em procedimentos de teste
- 4 Rastrear os requisitos em documentação para o usuário e para material de treinamento

Módulo 3: Conteúdo

- ◆ Ambiente
- ◆ Gerenciamento de Projeto
- ◆ Requisitos
- ➔ Modelagem de Negócios



Disciplina: Modelagem de Negócios

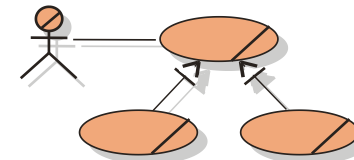
♦ Objetivo

- Entender a estrutura e a dinâmica da organização na qual o sistema será implantado
 - Entender os problemas na organização alvo e identificar melhorias potenciais
 - Assegurar entendimento comum do cliente/ usuário final sobre a organização alvo
 - Obter os requisitos do sistema para apoiar a organização alvo
- ## ♦ Esta disciplina utiliza uma abordagem muito similar àquela de desenvolvimento de sistema.

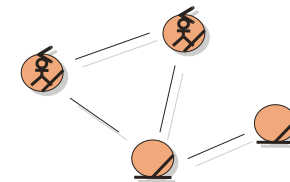
O que um Modelo de Negócio Demonstra

- ◆ Clientes
- ◆ Processos do Negócio
- ◆ Estrutura Organizacional
- ◆ Papéis e Responsabilidades
- ◆ Produtos
- ◆ Produtos internos
- ◆ Eventos

Dois modelos de negócios



Modelo de Caso de Uso de Negócios



Modelo de Objetos de Negócio

Revisão

- ◆ O quão frequentemente você passa por uma disciplina?
- ◆ Como o foco em disciplinas individuais muda no ciclo de vida?
- ◆ Qual é o papel do risco no ciclo de vida iterativo?
- ◆ Qual é o propósito do Modelo de Caso de Uso?