

sweki

Giorgio Giuffrè

Indice

0	Sommario	2
1	Introduzione all'ingegneria del software	2
1.1	Cos'è l'ingegneria del software?	2
1.2	Cosa <i>non</i> è l'ingegneria del software?	2
1.3	Software	2
1.4	Efficacia ed efficienza	3
1.5	Come studiare	3
2	Processi software	3
2.1	Definizione	3
2.2	Anatomia	3
2.3	Processi software, aziende e progetti	3
2.4	ISO/IEC 12207	4
2.5	Organizzazione di processo	5
2.6	Efficienza ed efficacia di un processo	5
3	Ciclo di vita del software	5
3.1	Definizione	5
3.2	Modelli di ciclo di vita	6
3.3	Il modello sequenziale	6
3.4	Il modello incrementale	7
3.5	Il modello evolutivo	7
3.6	Il modello a spirale	7
3.7	Il modello a componenti	7
3.8	I metodi agili	8
4	Gestione di progetto	8
4.1	Progetto	8
4.2	Responsabile di progetto	8
4.3	Ruoli	8
4.4	Profilo professionale	9
4.5	Pianificazione di progetto	9
4.6	Stima dei costi di progetto	10
4.7	Rischi di progetto	10

5	Amministrazione di progetto	10
5.1	Amministratore di progetto	10
5.2	Documentazione di progetto	11
5.3	Ambiente di lavoro	11
5.4	Configurazione e versionamento di un prodotto	12
5.5	Modifiche	12
5.6	Norme di progetto	13
6	Ingegneria dei requisiti	13
6.1	Requisito	13
6.2	Requisiti utente e di sistema	13
6.3	Requisiti di prodotto e di processo	13
6.4	Requisiti funzionali e non	14
6.5	Piano di qualifica	14
6.6	Attività	14
6.7	Studio di fattibilità	15
6.8	Acquisizione e analisi dei requisiti	15
6.9	Specificazione dei requisiti	16
6.10	Validazione dei requisiti	16
7	Progettazione	16
7.1	Definizione	16
7.2	Progettazione architetturale e progettazione di dettaglio	17
7.3	Architettura	17
7.4	<i>Design pattern</i> e stili architettureali	18
7.5	Progettazione architetturale	18
7.6	Progettazione di dettaglio	18
8	Documentazione	19
8.1	Definizione	19
8.2	Specificazione software	19
8.3	Specificazione tecnica	19
8.4	Definizione di prodotto	20
8.5	Analisi dei requisiti	20
9	Progetto didattico	20
9.1	Motivazioni	20
9.2	Revisioni di avanzamento	20
9.3	Documentazione	21
9.4	Revisione dei Requisiti	22
9.5	Revisione di Progettazione	22
9.6	Revisione di Qualifica	23
9.7	Revisione di Accettazione	23
9.8	Ore di lavoro	23
A	Glossario	24

0 Sommario

sweki è un progetto che raccoglie i miei appunti dal corso di Ingegneria del Software tenuto dal prof. Tullio Vardanega nell'anno accademico 2016-2017. Gli appunti sono presi un po' dalle lezioni del professore e un po' dal materiale riportato in bibliografia.

Gli appunti sono disponibili su GitHub all'indirizzo <https://github.com/gigiobello/sweki> in tre formati:

- .html — <https://github.com/gigiobello/sweki>;
- .tex — <https://github.com/gigiobello/sweki/tex/sweki.tex>;
- .pdf — qui.

la versione in \LaTeX è derivata automaticamente da quella in XHTML tramite dei template XSLT e dei terribili script di shell (bash).

Ad oggi gli appunti sono incompleti ma cercherò di migliorarli (ultime parole famose).

1 Introduzione all'ingegneria del software

1.1 Cos'è l'ingegneria del software?

Mentre la scienza è un insieme di principi interpretativi della realtà, l'**ingegneria** è un'*applicazione* della scienza alla realtà (magari in modo originale, ingegnoso). Quindi l'ingegneria non crea nuova conoscenza, come invece fa la scienza. Il termine **software**, invece, si compone di due parti: ware significa "cosa inerte", oggetto; soft aggiunge una connotazione astratta, dato che il software non è altro che una costruzione del pensiero. L'ingegneria del software è l'applicazione dell'ingegneria al software, cioè l'applicazione di un approccio **sistematico, disciplinato** e **quantificabile** allo sviluppo, al funzionamento e al mantenimento del software. Sistematico nel senso che abbraccia un metodo; disciplinato poiché segue delle norme, anzi la best practice; quantificabile poiché si deve sapere a priori quanto si consumerà (in risorse). Le ingegnerie dell'hardware, del software e dei processi sono specializzazioni dell'ingegneria dei sistemi.

1.2 Cosa *non* è l'ingegneria del software?

L'ingegneria del software (d'ora in avanti "IS") non è un ramo dell'informatica; è una disciplina ingegneristica che fa affidamento solo in parte sull'informatica, allo stesso modo in cui l'ingegneria meccanica fa affidamento sulla fisica.

1.3 Software

Per software s'intende il programma con la sua documentazione. A causa dell'assenza di vincoli fisici, il software ha un potenziale illimitato; tuttavia, per lo stesso motivo, esso può velocemente diventare complesso, difficile da capire e costoso da cambiare. Difatti, l'IS si confronta con progetti così impegnativi da richiedere necessariamente un lavoro di gruppo.

1.4 Efficacia ed efficienza

I prodotti software devono presentare due qualità: **efficacia** (conformità alle attese) ed **efficienza** (contenimento dei costi per raggiungere un obiettivo). L'efficienza ha a che fare soprattutto con i bisogni e le risorse¹; l'efficacia, invece, riguarda il prodotto finale. Tuttavia i due termini confliggono: l'efficacia sottintende il verbo "fare", mentre la massima efficienza è proprio il non fare nulla! Bisogna dunque badare a trovare un compromesso, possibilmente in modo sistematico. Ma sappiamo che esiste un ciclo virtuoso tra sistematizzazione ed esperienza. Ecco allora che si ricorre alla best practice, la prassi che per esperienza e per studio abbia mostrato di garantire i migliori risultati in circostanze note e specifiche.

1.5 Come studiare

Due sono i tipi di libri su cui si può studiare: i **libri teorici** espongono i principi ma non l'esperienza concreta; i **libri esperienziali** fanno l'opposto e servono soprattutto per risolvere dubbi. Ingegneria del software va capita studiando con entrambi questi tipi di libri e, soprattutto, partecipando al **progetto didattico**. Inoltre, torna molto utile compilare un proprio **glossario** dei termini.

2 Processi software

2.1 Definizione

In ingegneria, secondo l'ISO, un **processo** è un insieme di attività correlate e coese che trasformano ingressi in uscite, consumando risorse nel farlo. In particolare, un processo software (d'ora in avanti solo "processo") porta ad un *prodotto* software.

2.2 Anatomia

Ogni processo si divide in più **attività**. Ogni attività si divide in **compiti**. Ogni compito si può svolgere usando qualche tecnica, cioè una sorta di ricetta applicata agli strumenti disponibili. Per strumento s'intende un insieme di concetti e di metodi, con delle tecnologie di supporto.

2.3 Processi software, aziende e progetti

Distinguiamo le seguenti tre categorie principali di processi:

- standard di processo — riferimento di base generico usato come stile comune per lo svolgimento delle funzioni aziendali, pensato per una collettività di casi afferenti ad un certo dominio applicativo (quindi una sorta di template);
- processo definito — specializzazione del processo standard necessaria per adattarlo ad esigenze specifiche di progetto;

¹Risorse: persone, tempo, denaro e materiale.

- processo di progetto — istanza di un processo definito che utilizza risorse aziendali per raggiungere obiettivi prefissati (il processo viene calato nella realtà aziendale).

L'organizzazione aziendale si struttura verticalmente in settori (orientati alla specializzazione) e orizzontalmente in processi (che abbracciano più settori specializzati).

Esiste il processo perfetto? Esiste l'insieme ideale di processi? No: nessun progetto è identico a un altro, quindi i processi vanno selezionati e adattati in modo critico, in base al progetto e/o all'organizzazione a cui servono. Selezionare, adattare, applicare e migliorare (evolvere) i processi è compito degli amministratori di progetto.

I processi software, di per sé, non seguono un ordinamento. Le relazioni temporali tra essi sono fornite da un modello di ciclo di vita.

2.4 ISO/IEC 12207

Lo standard ISO/IEC 12207 è il più noto standard di processo. Esso divide i processi in tre famiglie.

- **Processi primari:**

- acquisizione (gestione dei propri sotto-fornitori²);
- fornitura (gestione dei rapporti con il cliente — controparte dell'acquisizione);
- sviluppo — affrontato con approccio costruttivo, non correttivo; svolto anche tramite appalto esterno; *non* solo programmazione (che tra l'altro va affiancata dal testing)!
- gestione operativa (installazione ed erogazione dei prodotti);
- manutenzione (correzione, adattamento, evoluzione).

- **Processi di supporto** (delle specie di "sottoprocedure"):

- documentazione;
- gestione delle versioni e della configurazione;
- accertamento della qualità;
- qualifica: verifica e validazione ("V&V"), due processi distinti ma collegati;
- revisioni congiunte con il cliente;
- verifiche ispettive esterne;
- risoluzione dei problemi.

- **Processi organizzativi** (l'"ambiente" del sistema):

- gestione dei processi;
- gestione delle infrastrutture;

²Gli acquirenti di software non sono solo utenti "laici" ma anche (e soprattutto) altre case di software: il maggior acquirente di software è Google!

- miglioramento del processo;
- formazione del personale.

Un ingegnere del software sa fare qualsiasi processo tra i suddetti.

2.5 Organizzazione di processo

Per essere disciplinati si ha bisogno di una forma di standardizzazione, per "tenere alta" la qualità di un lavoro ripetitivo che rischia continuamente di degradare. Ecco perché un buon processo si auto-migliora, in modo continuo, secondo lo **schema PDCA** (ciclo di Deming):

1. Plan — individuare obiettivi di miglioramento;
2. Do — eseguire ciò che si è pianificato;
3. Check — verificare se ha funzionato;
4. Act — agire per correggersi.

2.6 Efficienza ed efficacia di un processo

Un buon esempio di valutazione dell'efficienza e dell'efficacia è la misurazione di questi due aspetti a livello di processo. Efficienza di un processo, attività o compito è il rapporto tra le **risorse** realmente consumate e quelle che si era previsto venissero consumate; efficacia di un processo, attività o compito è il rapporto tra i **prodotti** realmente ottenuti a partire dal processo e i prodotti che si volevano ottenere.

3 Ciclo di vita del software

3.1 Definizione

Caratteristico di un prodotto di IS è il suo ciclo di vita, cioè l'insieme degli **stati** che il prodotto assume dal concepimento al ritiro³. Senza di esso non esisterebbe la figura dell'ingegnere del software. Conviene vedere il ciclo di vita come una macchina a stati, in cui gli stati sono il grado di maturazione del prodotto e gli archi rappresentano attività (suddivise in processi) che servono a far avanzare il prodotto nel suo grado di maturazione. La durata temporale entro uno stato del ciclo di vita e un altro è detta **fase**. Misura del successo di un prodotto è un ciclo di vita lungo, speso per lo più in manutenzione, magari con un buon feedback da parte degli utenti. Distinguiamo tre tipi di manutenzione:

- correttiva : (per correggere difetti;
- di adattamento : | per adattare il sistema a variazioni di requisiti;
- evolutiva ;) per aggiungere funzionalità al sistema.

Esempio di manutenzione evolutiva è Firefox.

³Per ritiro s'intende il momento in cui il prodotto cessa di essere seguito dai creatori.

3.2 Modelli di ciclo di vita

I processi software, di per sé, non seguono un ordinamento; le relazioni temporali e logiche tra essi sono fornite da un **modello** di ciclo di vita. Esistono diversi possibili cicli di vita, che si distinguono non per numero o significato degli stati, bensì per le transizioni tra essi e le loro regole di attivazione. Alcuni modelli di ciclo di vita sono:

- sequenziale — tipo catena di montaggio;
- incrementale — realizzazione in più passi, con numero crescente di funzionalità;
- evolutivo — con ripetute iterazioni interne;
- a spirale — contesto allargato e modello astratto;
- agile — dinamico, a cicli iterativi e incrementali.

È bene tenere a mente che i vari modelli, per quanto differiscano tra di loro in questo o in quel dettaglio, si possono dividere in due grandi famiglie: quelli sequenziali e quelli iterativi; i modelli incrementale, evolutivo, a spirale e agile sono tutti esempi di modelli iterativi.

In genere un modello del ciclo di vita di un *prodotto*⁴ include un modello del ciclo di vita dello *sviluppo*⁵ (più eventuali altri processi che riguardano fornitura, manutenzione, evoluzione...). Attenzione: il ciclo di vita dello sviluppo non deve per forza seguire lo stesso modello del ciclo di vita dell'intero prodotto!

I modelli di ciclo di vita nascono per perseguire la qualità più difficile da soddisfare in IS: la quantificabilità.

3.3 Il modello sequenziale

Nel 1970, grazie a Winston Royce, venne ideato il modello sequenziale (o a cascata), ispirato alle catene di montaggio. Questo è una successione di **fasi** rigidamente sequenziali. Il modello originale prevede che non si possa mai essere in due stati diversi allo stesso tempo e che non si possa tornare ad uno stato precedente. Il passaggio da una fase alla successiva è basato sulla documentazione: ogni fase produce documenti che la concretizzano e devono essere approvati per il passaggio alla fase successiva. Nello specifico, ogni fase viene definita in termini di:

- attività previste;
- prodotti attesi in ingresso;
- prodotti attesi in uscita;
- ruoli coinvolti;
- scadenze di consegna.

⁴Per ritiro s'intende il momento in cui il prodotto cessa di essere seguito dai creatori.

⁵Per ritiro s'intende il momento in cui il prodotto cessa di essere seguito dai creatori.

Questo modello ha il pregio di individuare fasi distinte e ordinate nelle quali decomporre il progetto. Suo difetto principale è l'eccessiva **rigidità**. Tuttavia questo approccio può funzionare se il cliente è consapevole (e abbastanza sicuro) di ciò che vuole, pur tenendo conto che il modello genera software vero e proprio molto tardi nel ciclo di vita.

Allora, si pensò di correggere il modello creando un "ibrido", introducendo dei prototipi "usa e getta" oppure la possibilità di tornare ad uno stato precedente. Tuttavia risalire la cascata fa risalire il progetto nel tempo e genera iterazioni, non incrementi.

3.4 Il modello incrementale

Per superare le difficoltà del modello sequenziale ibrido, nacque il modello incrementale: in esso, i cicli non sono più iterazioni ma **incrementi** — con l'eccezione dell'analisi e della progettazione, che si affrontano all'inizio e non vengono ripetute. Il modello prevede rilasci multipli e successivi; ciascuno realizza un incremento di funzionalità, approssimando sempre meglio la soluzione. Un grande vantaggio è che le funzionalità più importanti vengono affrontate all'inizio. Questo modello è meno idealista ma più gentile.

3.5 Il modello evolutivo

Il modello evolutivo, che è incrementale, prevede che gli incrementi successivi siano versioni (prototipi) usabili dal cliente. Più versioni possono essere mantenute in parallelo e ogni fase ammette iterazioni multiple.

3.6 Il modello a spirale

Nel 1988 Barry Boehm propose il modello a spirale, che introduce il concetto di "rischio di progetto" (cercando di contenere tali rischi). Lo sviluppo procede a cicli sempre più lenti; difatti i cicli esterni sono così lenti che possono aderire, ognuno, ad un altro modello di ciclo di vita. Ad ogni ciclo si analizzano i rischi e si compiono simulazioni. Misura del successo di un progetto è il diametro della spirale. Questo modello viene usato solo da chi intraprende progetti sperimentali, che nessuno ha mai realizzato, e richiede forte interazione tra committente e fornitore. Un ciclo si articola generalmente in quattro fasi:

1. definizione degli obiettivi;
2. analisi dei rischi;
3. sviluppo e validazione;
4. pianificazione della successiva iterazione.

3.7 Il modello a componenti

Più pragmatico è il modello a componenti, che prevede l'integrazione di componenti già implementati. L'idea nasce dal fatto che molto di quel che ci serve fare è già stato fatto e molto di quel che faremo ci potrà servire ancora. Difatti, l'IS è un insieme di best practices che assembla cose già esistenti, più che crearle ex novo.

3.8 I metodi agili

I metodi agili nascono alla fine degli anni '90 come reazione all'eccessiva rigidità dei modelli allora in vigore. Si basano su quattro principi:

- individuals and interactions over processes and tools;
- working software over comprehensive documentation;
- customer collaboration over contract negotiation;
- responding to change over following a plan.

4 Gestione di progetto

4.1 Progetto

Un progetto è un insieme di **compiti** da svolgere a fronte di un assignment. Alcune **attività** (intese come insiemi di compiti) possono essere svolte individualmente ma il progetto è sempre collaborativo. Tutti i compiti sono pianificati dall'inizio alla fine, secondo specifici obiettivi e vincoli; i vincoli sono dati dal tempo disponibile, le risorse utilizzabili e i risultati attesi.

4.2 Responsabile di progetto

La gestione di un progetto è compito del **responsabile di progetto**⁶ e consiste di:

- istanziare processi nel progetto;
- stimare i costi e le risorse necessarie;
- pianificare le attività e assegnarle alle persone;
- controllare le attività e verificare i risultati.

4.3 Ruoli

Ogni persona, in un progetto, ha un ruolo (o funzione, in azienda⁷). Il ruolo può essere di quattro tipi:

- sviluppo (responsabilità tecnica e realizzativa);
- direzione (responsabilità decisionale);
- amministrazione (gestione dei processi);
- qualità (gestione della qualità).

Allocare le risorse per un progetto significa assegnare attività a ruoli e ruoli a persone.

⁶Project manager.

⁷Project manager.

4.4 Profilo professionale

Ogni persona ha un profilo professionale, cioè un insieme di competenze (tecnologiche e metodologiche) e un'esperienza (espressa in anni e partecipazione a progetti) che fanno da requisiti per l'assunzione di un ruolo in un progetto. Esistono vari profili professionali.

- **Analista** — a partire dal bisogno del cliente, individua il problema (di cui conosce il dominio) da fornire al progettista; solitamente non segue il progetto fino alla fine. In un certo senso, l'analista è la giuntura che collega gli utenti agli sviluppatori.
- **Progettista** — ha competenze tecniche e tecnologiche⁸ aggiornate e ha vasta esperienza professionale; a partire dalle specifiche del problema fornitogli, sviluppa una soluzione e rimane finché la soluzione non è stata implementata; spesso si assume la responsabilità di gestione del progetto.
- **Programmatore** — implementa (una parte de) la soluzione del progettista; sta a lungo nel progetto poiché può essere coinvolto nella manutenzione. Ha competenze specifiche; visione e responsabilità circoscritte.
- **Verificatore** — verifica il lavoro prodotto dai programmatori.
- **Responsabile di progetto** — pianifica il progetto, assegna le persone ai ruoli giusti e rappresenta il progetto presso il fornitore e il committente.
- **Amministratore di progetto** — ruolo "orizzontale": deve controllare che ad ogni istante della vita del progetto le risorse (umane, materiali, economiche e strutturali) siano presenti e operanti; inoltre, gestisce la documentazione e controlla il versionamento e la configurazione.
- **Controllore della qualità** — funzione aziendale (e non ruolo di progetto) che accerta la qualità dei prodotti.

4.5 Pianificazione di progetto

Il ruolo più importante del responsabile di progetto è quello di pianificare. La pianificazione è l'identificazione del da farsi e di come farlo. È bene notare come lo stato di avanzamento di un prodotto sia rilevante solo se dà informazioni sulla pianificazione. Tre strumenti notevoli per la pianificazione di un progetto sono:

- I diagrammi WBS (Work Breakdown Structure) decompongono, in modo gerarchico, le attività in sottoattività; pur essendo fortemente coese, le sottoattività non sono necessariamente sequenziali.
- I diagrammi di Gantt sono ideali per rappresentare la durata, la sequenzialità e il parallelismo; si possono confrontare facilmente le stime con i progressi effettivi. Tuttavia, non sono particolarmente adatti per rappresentare le dipendenze tra attività.

⁸Project manager.

- I diagrammi PERT (Project Evaluation and Review Technique) unificano le due tecniche precedenti e sono ideali per rappresentare le dipendenze temporali (e le criticità⁹) tra attività e, quindi, per ragionare sulle scadenze del progetto. Un tale diagramma è un grafo orientato dove gli archi rappresentano le attività, mentre i nodi sono degli eventi. Ogni evento ha una data minima a partire da cui può accadere e una data massima oltre la quale esso ritarda gli eventi successivi; la differenza tra questi due tempi è detta slack time¹⁰.

Il primo passo da fare nel gestire un progetto dovrebbe essere la selezione di un modello di ciclo di vita per lo sviluppo del prodotto.

4.6 Stima dei costi di progetto

Un'altro compito importante del responsabile di progetto è quello di stimarne i costi. In particolare, il responsabile deve stimare il tempo/persona¹¹, unità di misura delle risorse umane. In questo, utile caveat è la legge di Parkinson, una critica alla regolamentazione fine a se stessa: *Work expands to fill the time available*. Uno strumento per la stima del tempo/persona è CoCoMo (Constructive Cost Model), una funzione matematica che produce in uscita un valore in tempo/persona e prende in ingresso alcuni parametri relativi al progetto (fattore di complessità del progetto C , misura in KDSI¹² della dimensione stimata del prodotto software D , fattore di complessità S e moltiplicatori di costo M): $x = C \cdot D^S \cdot M$, dove x è misurato in mesi-persona.

4.7 Rischi di progetto

I risultati di un progetto software possono portare costi eccessivi, non rispettare le scadenze o risultare insoddisfacenti. Un buon metodo per gestire i rischi è il seguente:

1. identificazione dei rischi;
2. analisi dei rischi (per ordinare i rischi secondo una priorità);
3. pianificazione di come evitare i rischi;
4. monitoraggio dei rischi e, eventualmente, ritorno al punto 2 per aggiornare le strategie.

5 Amministrazione di progetto

5.1 Amministratore di progetto

Scopo dell'amministrare un progetto è quello di evitare conflitti che si manifestano quando ci sono sovrapposizioni di ruoli e di responsabilità. L'amministratore

⁹Project manager.

¹⁰Project manager.

¹¹Project manager.

¹²Project manager.

di un progetto¹³ non dirige (non compie scelte gestionali) ma deve far sì che l'**infrastruttura** di lavoro sia operante; attua le scelte tecnologiche concordate con i responsabili aziendali e di progetto e si assicura che vengano seguite dai membri del progetto.

5.2 Documentazione di progetto

Uno dei compiti dell'amministratore di progetto è quello di gestire la documentazione. I documenti devono essere chiaramente identificati, corretti nei contenuti, verificati, approvati, aggiornati (specificando la data) e dotati di versione. La loro diffusione dev'essere controllata: i destinatari devono essere chiaramente identificati e ogni documento ha una sua lista di distribuzione (oppure è pubblico). La documentazione raccoglie **tutto ciò che documenta le attività** e si divide nelle seguenti due categorie.

- Documentazione di sviluppo:
 - documentazione fornita dal cliente;
 - diagrammi di progettazione;
 - codice;
 - piani di qualifica e risultati delle prove;
 - documentazione di accompagnamento del progetto.
- Documentazione di gestione del progetto:
 - documenti contrattuali;
 - piani e consuntivi delle attività;
 - piani di qualità.

Ogni documento contiene un "diario delle modifiche", in cui vengono riportate tutte le modifiche rispetto alla versione precedente del documento.

5.3 Ambiente di lavoro

L'amministratore di progetto si occupa dell'ambiente di lavoro, cioè l'insieme di persone, di ruoli, di procedure e l'infrastruttura¹⁴ la cui qualità determina la produttività del progetto. L'ambiente di lavoro dev'essere:

- completo (offre tutto il necessario per svolgere le attività previste);
- ordinato (è facile trovare ciò che vi si cerca);
- aggiornato (il materiale obsoleto non deve causare intralcio).

¹³Project administrator, da non confondere con il project manager: il primo è sottoposto al secondo.

¹⁴Project administrator, da non confondere con il project manager: il primo è sottoposto al secondo.

5.4 Configurazione e versionamento di un prodotto

Oltre all'aspetto temporale (cioè il ciclo di vita), ogni prodotto ha anche un aspetto più "spaziale", in quanto si compone di parti. Quali esse sono e il modo in cui stanno assieme è detto "configurazione". E ogni sistema composto di parti va gestito con:

- controllo di configurazione;
- controllo di versione (versione non del prodotto ma di ogni *parte* della configurazione del prodotto).

Data la complessità di un prodotto software, la gestione della configurazione va automatizzata con strumenti adatti. Ogni parte della configurazione (configuration item, CI) dev'essere univocamente identificato (oltre ad avere nome, data, autore, registro delle modifiche e stato corrente). Due concetti centrali della gestione di configurazione sono i seguenti.

- Quello di **baseline** indica un punto d'arrivo tecnico dal quale non si retrocede; la baseline è fatta di elementi della configurazione e, poiché ogni parte è versionata, possiamo conoscere la differenza tra una baseline e l'altra. Una baseline è qualcosa di stabile — non usa e getta! — e sta in un repository¹⁵; serve da base per gli avanzamenti futuri e può essere cambiata solo tramite procedure di controllo di cambiamento.
- Il concetto di **milestone** indica un punto nel tempo associato ad un valore strategico. Ogni milestone di calendario è associata a uno specifico insieme di baseline. Ogni milestone dev'essere: specifica, raggiungibile, misurabile (per quantità d'impegno necessario), traducibile in compiti assegnabili e dimostrabile agli stakeholders¹⁶.

Anche il controllo di versione fa affidamento sul repository, per permettere di lavorare su vecchi e nuovi CI senza rischio di sovrascritture accidentali, di condividere il lavorato nello spazio comune e di poter verificare la bontà di ogni modifica di baseline. Ogni versione è una istanza di prodotto funzionalmente distinta dalle altre. Invece, si dice "variante" una istanza di prodotto funzionalmente identica ad altre ma diversa per caratteristiche non funzionali. Infine, si dice "rilascio" (release) una istanza di prodotto resa disponibile a utenti esterni.

5.5 Modifiche

Anche nel corso del suo sviluppo, un progetto non è esente da richieste di modifiche (dagli utenti, dagli sviluppatori o semplicemente per competizione). Le richieste di modifica vanno sottoposte a un rigoroso processo di analisi, decisione, realizzazione e verifica; di ogni richiesta va tenuta traccia.

¹⁵Project administrator, da non confondere con il project manager: il primo è sottoposto al secondo.

¹⁶Project administrator, da non confondere con il project manager: il primo è sottoposto al secondo.

5.6 Norme di progetto

Un progetto necessita di linee guida per le attività di sviluppo. Le norme — che vanno accertate dall'amministratore — comprendono:

- organizzazione e uso delle risorse di sviluppo;
- convenzioni sull'uso degli strumenti di sviluppo;
- organizzazione della comunicazione e della cooperazione;
- norme di codifica;
- gestione dei cambiamenti.

Le norme di progetto descrivono come dovrà essere il **way of working**. Individuiamo due categorie di norme: regole (sottoposte a verifica) e raccomandazioni (suggerimenti, senza verifica). Tra le norme di progetto, particolare rilevanza hanno le norme di codifica; queste hanno l'obiettivo di far sì che il codice sorgente sia leggibile (anche a distanza di tempo) e costituiscono una misura preventiva che garantisce verificabilità, manutenibilità e portabilità.

6 Ingegneria dei requisiti

6.1 Requisito

I requisiti di un sistema sono le descrizioni di cosa il sistema deve fare, cioè i servizi che offre e i vincoli sul suo funzionamento. Due definizioni un po' più formali sono:

- ponendoci dal punto di vista del bisogno, requisito è una condizione necessaria a un utente per risolvere un problema o raggiungere un obiettivo;
- dal punto di vista della soluzione, invece, requisito è una condizione che dev'essere soddisfatta da un sistema per adempiere a un obbligo.

I requisiti hanno a che vedere con il processo di sviluppo del software; tuttavia la loro gestione è qualcosa di costante, che viene iterato lungo *tutto* il ciclo di vita di un progetto.

6.2 Requisiti utente e di sistema

"Requisito" è un termine leggermente ambiguo, in quanto viene usato per indicare sia una richiesta generale (astratta, di alto livello) sia una definizione formale e dettagliata di una funzione del sistema. È bene separare questi differenti livelli di descrizione; per questo, distinguiamo tra requisiti utente (di alto livello) e requisiti di sistema (più dettagliati).

6.3 Requisiti di prodotto e di processo

È bene anche distinguere tra requisiti di prodotto (dei bisogni o dei vincoli sul software da sviluppare) e requisiti di processo (dei vincoli sullo sviluppo del software).

6.4 Requisiti funzionali e non

Un'ulteriore distinzione viene fatta tra:

- requisiti funzionali — i servizi che il sistema deve fornire (cioè la sua interfaccia);
- requisiti non funzionali — i *vincoli* sui servizi che il sistema fornisce (requisiti su prestazioni, manutenibilità, sicurezza, affidabilità...).

Ma tale distinzione non è sempre netta: ad esempio, il requisito di limitare l'accesso ai soli utenti autorizzati (apparentemente non funzionale) può essere sviluppato più in dettaglio fino a richiedere un servizio di autenticazione (requisito chiaramente funzionale)!

6.5 Piano di qualifica

Per garantire il rispetto dei requisiti entra in gioco il piano di qualifica, che consiste nel definire le strategie di **verifica** e scegliere metodi, tecniche e procedure da usare per la **validazione**; ha quindi a che fare con due processi:

- Verifica: accertare che l'esecuzione delle attività di processo non abbia introdotto errori (Did I build the system right?); rivolta ai processi (e svolta sui loro prodotti), per accertare il rispetto di norme e procedure.
- Validazione: accertare che il prodotto realizzato corrisponda alle attese (Did I build the right system?); rivolta ai prodotti finali.

La validazione dev'essere una *self fulfilling prophecy*, cioè bisogna essere certi che non fallirà; la verifica serve proprio a garantire questo. Infatti, il processo di verifica deve assicurarci che lavoriamo bene non a posteriori ma mentre lavoriamo. Se la verifica assicura i requisiti, la validazione li accerta. Il piano di qualifica nasce assieme ai requisiti.

6.6 Attività

Il processo di ingegneria dei requisiti raggruppa quattro attività:

1. **studio di fattibilità** (stabilire se il sistema in questione è redditizio);
2. acquisizione¹⁷ e **analisi** dei requisiti;
3. **specifica** dei requisiti (cioè formalizzare i requisiti);
4. **validazione** dei requisiti.

Tale processo riguarda tutti gli stakeholders. In genere non è possibile soddisfare i requisiti di ognuno di essi, quindi bisogna quindi trovare un buon compromesso; questo presuppone quindi che gli stakeholders vengano identificati, "pesati" e interpellati.

¹⁷Requirements elicitation.

6.7 Studio di fattibilità

Lo studio di fattibilità è uno studio breve e chiaro che consiste nel valutare **rischi**, **costi** e **benefici** legati al sistema da sviluppare: tale sistema contribuisce agli obiettivi generali dell'organizzazione? può essere sviluppato rispettando determinati vincoli economici, con la tecnologia corrente? può essere integrato con altri sistemi in uso? una risposta negativa in una qualunque tra queste domande inficia la fattibilità del sistema. Lo studio di fattibilità dovrebbe descrivere in modo chiaro gli **obiettivi** del progetto e valutare approcci alternativi, per capire se il progetto proposto è la migliore alternativa.

6.8 Acquisizione e analisi dei requisiti

Dopo aver compiuto uno studio di fattibilità, gli ingegneri del software devono lavorare assieme a clienti e utenti per individuare il dominio di applicazione e i requisiti del sistema. In generale, tutti gli stakeholders sono coinvolti in questa attività, che prende il nome di "acquisizione e analisi dei requisiti" e si svolge a grandi linee nel seguente modo.

1. Studio dei bisogni e delle fonti; si cerca di individuare un insieme (non strutturato) di requisiti. Per fare questo, si può:
 - interrogare gli stakeholders — con interviste chiuse (insieme predefinito di domande) o aperte;
 - discutere con gli stakeholders alcuni scenari del sistema (uno scenario è la descrizione di un esempio di interazione col sistema);
 - discutere con gli stakeholders i casi d'uso del sistema (tramite diagrammi che individuino le interazioni tra il sistema e i suoi utenti);
 - studiare un prototipo del sistema;
 - discutere in modo creativo, tramite brainstorming;
 - osservare il sistema in modo etnografico, concentrandosi sul suo funzionamento abituale.

Interviste e scenari (oltre al capitolato d'appalto, chiaramente) sono fonte di requisiti espliciti; per ricavare, invece, i requisiti impliciti, gli ingegneri del software devono capire il dominio di applicazione del sistema (magari creando un glossario dei termini chiave del dominio).

2. Classificazione e organizzazione dei requisiti; l'insieme dei requisiti viene strutturato, dividendo i requisiti in gruppi che rispecchino l'architettura del software (qui, progettazione e analisi procedono spesso insieme).
3. Modellazione concettuale del sistema (ad esempio tramite un diagramma dei casi d'uso).
4. Assegnazione dei requisiti a parti distinte del sistema.
5. Negoziazione con il committente e con i sotto-fornitori: essendoci diversi stakeholders, è normale che alcuni requisiti siano in conflitto; bisogna dare una priorità ad ogni requisito e negoziare quelli incompatibili per trovare un compromesso.

I requisiti possono cambiare (a causa di condizioni esterne o anche solo perché l'analisi si è approfondita e ha introdotto nuovi requisiti); proprio per questo, è bene notare che la sequenza di passi riportata diventa spesso un ciclo che si ripete.

6.9 Specifica dei requisiti

I requisiti vanno specificati in un documento, usando un linguaggio formale o grafico. [?? ...] Vanno ordinati per priorità, classificati e identificati univocamente.

6.10 Validazione dei requisiti

Validare i requisiti vuol dire controllare che essi definiscano effettivamente il sistema che il cliente richiede. A partire dal documento generato durante la specifica dei requisiti, bisogna assicurarsi che questi siano:

- non ambigui;
- necessari — ogni requisito deve soddisfare qualche bisogno esplicito (dal capitolato di appalto);
- sufficienti — ogni bisogno dev'essere soddisfatto da qualche requisito del documento;
- coerenti;
- realistici — i requisiti devono essere implementabili con la tecnologia a disposizione;
- verificabili — si dev'essere in grado di dimostrare che il sistema soddisfa i requisiti.

7 Progettazione

7.1 Definizione

La risoluzione di un problema attraversa due fasi: la prima è **analitica**, la seconda **sintetica**. Nella fase analitica il problema viene decomposto, approfondito nel dettaglio per capire di quali parti è formato (approccio *top-down*); in quella sintetica, invece, si ricompongono i pezzi trovati al passo precedente e si sintetizza una soluzione per il problema (approccio *bottom-up*). Se la fase analitica ("qual è il problema?") corrisponde grosso modo all'attività di analisi dei requisiti, quella sintetica ("come risolvere il problema?") è proprio la progettazione. Formalmente, la progettazione è la definizione¹⁸ dell'architettura, dei componenti, delle interfacce e delle altre caratteristiche di un sistema o componente.

¹⁸Il termine "definizione" va inteso sia come processo sia come il risultato di tale processo.

7.2 Progettazione architetturale e progettazione di dettaglio

Il processo di progettazione passa attraverso due attività, che si situano tra l'analisi dei requisiti e l'implementazione:

- **progettazione architetturale**, di alto livello, che descrive come il software viene organizzato in componenti;
- **progettazione dettagliata**, che descrive il comportamento di tali componenti.

Nel piano di qualifica, se l'analisi è verificata dal test di sistema, la progettazione architetturale è verificata dai test d'integrazione e quella di dettaglio dai test di unità. (Questo è il cosiddetto "modello a V".)

7.3 Architettura

Obiettivo della progettazione è definire l'architettura del sistema. Per architettura s'intende la decomposizione di un sistema in componenti, l'organizzazione di tali componenti, le interfacce dei componenti e i loro paradigmi di composizione. In generale, una buona architettura deve rispettare i seguenti principi:

- sufficienza — deve soddisfare tutti i requisiti;
- comprensibilità — può essere capita dagli stakeholders;
- modularità — le sue parti sono chiare e distinte, non si sovrappongono;
- robustezza — è capace di gestire un'ampia classe di input diversi;
- flessibilità — permette modifiche a costo contenuto;
- riusabilità — alcune sue parti possono essere utilmente impiegate in altre applicazioni;
- efficienza;
- affidabilità — è altamente probabile che svolga bene il suo compito;
- disponibilità — necessita di poco tempo di manutenzione fuori linea;
- sicurezza rispetto ai malfunzionamenti;
- sicurezza rispetto a intrusioni;
- semplicità — ogni parte contiene solo il necessario e niente di superfluo;
- incapsulamento — nasconde i dettagli implementativi;
- coesione — parti associate concorrono agli stessi obiettivi (l'approccio a oggetti aiuta molto a ottenere coesione);
- basso accoppiamento — parti distinte dipendono il meno possibile le une dalle altre.

Tutte queste qualità devono essere misurabili. In particolare, l'accoppiamento è misurabile interpretando le componenti di un sistema come i nodi di un grafo orientato dove gli archi sono dipendenze di un componente nei confronti di un altro; il numero di archi entranti (*fan-in*) è indice di utilità, mentre il numero di archi uscenti (*fan-out*) è indice di dipendenza. Riguardo alla riusabilità, infine, è bene notare che costituisce un guadagno soltanto nel lungo termine, mentre nel breve termine è un puro costo.

7.4 *Design pattern* e stili architetturali

Un *design pattern* è una soluzione progettuale a un problema ricorrente. Per la progettazione esistono soluzioni progettuali di alto livello (gli stili architetturali) e di basso livello (i design pattern).

7.5 Progettazione architetturale

Esistono vari stili architetturali e aderire a uno di essi garantisce coerenza; alcuni stili sono:

- strutture generali (livelli, oggetti, pipes e filtri, blackboard);
- sistemi distribuiti (*client-server*, *three-tiers*, *peer-to-peer*, *broker*);
- sistemi interattivi (*Model-View-Controller*, *Presentation-Abstraction-Control*);
- sistemi adattabili (microkernel, riflessione);
- altri (batch, interpreti...).

7.6 Progettazione di dettaglio

Uno stile architetturale è una soluzione progettuale di alto livello; per la progettazione di dettaglio, invece, si ricorre ai design pattern, che si dividono in tre famiglie:

- design pattern creazionali, che cercano di rendere un sistema indipendente dall'implementazione concreta delle sue componenti;
- design pattern strutturali, che affrontano problemi riguardanti la composizione di classi e oggetti;
- design pattern comportamentali, che si occupano del comportamento degli oggetti e delle collaborazioni tra essi.

La progettazione di dettaglio deve definire delle unità il cui carico di lavoro sia realizzabile da un singolo programmatore, in parallelo con le altre unità. Quanto più piccolo è il compito tanto più piccolo è il rischio.

8 Documentazione

8.1 Definizione

Documentazione è tutto il materiale che documenta le attività di un progetto (e i loro prodotti). wikibooks.org afferma che, in ingegneria, l'obiettivo primario della documentazione di un prodotto è la *replicabilità* di tale prodotto: You are not an engineer until others can replicate what you have done [...] without your presence [...] without your words [...] without your physical personality on the planet. I documenti di un progetto software e del prodotto che si sta sviluppando hanno diversi motivi di esistere:

- per i membri del progetto, sono un mezzo di comunicazione;
- per chi dovrà mantenere il prodotto, servono da repository di informazioni sul sistema;
- per l'amministrazione, forniscono informazioni che aiutano la pianificazione dello sviluppo;
- per gli utenti del prodotto, alcuni documenti sono utili per capire come interfacciarsi con il prodotto.

I principali documenti di progetto sono:

- analisi dei requisiti;
- specifica software (descrizione ad alto livello del sistema);
- specifica tecnica (architettura logica);
- definizione di prodotto (architettura di dettaglio);
- manuale utente.

8.2 Specifica software

La specifica software dev'essere una descrizione ad alto livello del sistema tramite rappresentazione gerarchica.

8.3 Specifica tecnica

La specifica tecnica (ST) segue l'analisi dei requisiti e descrive l'**architettura logica** del sistema, mostrando ciò che il sistema deve fare senza però fissarne i dettagli implementativi; difatti, la specifica tecnica descrive l'*interfaccia* di ogni componente del sistema, attraverso più livelli gerarchici di decomposizione. In particolare, di ogni componente vengono specificati:

- funzione svolta;
- tipo dei dati in ingresso;
- tipo dei dati in uscita;
- risorse necessarie per il suo funzionamento.

8.4 Definizione di prodotto

Dall'architettura logica procede l'**architettura di dettaglio**, descritta dalla definizione di prodotto (DP). Questo documento decompone l'architettura in moduli a granda più fine, finché ogni modulo ha dimensione, coesione, complessità e accoppiamento tali per cui i moduli possano essere sviluppati in parallelo dai programmatori. La DP deve fornire tutti i dettagli necessari alla codifica e alla verifica di ciascun modulo¹⁹. La DP consente di stimare costi e tempi di realizzazione.

8.5 Analisi dei requisiti

Una delle preoccupazioni maggiori nel documentare l'analisi dei requisiti (AR) è il **tracciamento dei requisiti**. Tracciare un requisito significa motivarne l'esistenza, spiegando qual'è l'origine di tale requisito (che magari non era esplicito e quindi è stato dedotto da requisiti più espliciti) e badando a garantire la necessità e la sufficienza di ogni requisito. Per fare tutto questo si può usare una matrice, un grafo o una qualsiasi struttura dati appropriata. [... -> LUCIDI 19-20]

9 Progetto didattico

9.1 Motivazioni

Un corso di Ingegneria del Software sarebbe incompleto senza un progetto didattico: è bene che lo studente si scontri in prima persona con un progetto di gruppo che rispecchi la logica di relazione "cliente-fornitore". Nello specifico, le principali entità del progetto didattico sono:

- Il cliente o **committente**, cioè chi ha commissionato il prodotto; generalmente è un'azienda o una startup, che pubblica un capitolato d'appalto in cui viene spiegato qual è il prodotto da realizzare.
- Il **fornitore**, cioè chi si impegna a fornire il prodotto richiesto dal committente; è un gruppo di sei o sette studenti che scelgono di rispondere ad un particolare capitolato d'appalto. Il gruppo è un'entità coesa provvista di nome, logo e e-mail per le comunicazioni ufficiali.
- Il docente, che nel nostro caso funge da **proponente**; il docente verifica e valuta²⁰ l'andamento dei vari progetti.

9.2 Revisioni di avanzamento

Il progetto si estende nell'arco di uno o due semestri. Il docente potrebbe scegliere tra due approcci: l'approccio "chiavi in mano" (i gruppi sono lasciati liberi e il docente torna il giorno della consegna del prodotto); l'approccio per revisioni (più interattivo). L'approccio adottato è il secondo, molto più didattico. Quindi

¹⁹La natura del termine "modulo" è determinata dal linguaggio di programmazione che verrà usato.

²⁰Nota bene: il docente valuta i documenti e il prodotto, non il codice; questo può essere guardato ma non viene valutato.

la principale modalità d'interazione tra gruppi e docente sono le **revisioni di avanzamento**, che sono quattro:

1. Revisione dei Requisiti (RR);
2. Revisione di Progettazione (RP);
3. Revisione di Qualifica (RQ);
4. Revisione di Accettazione (RA).

È importante notare che la logica sequenziale delle revisioni di avanzamento non implica che il modello di sviluppo scelto dai gruppi debba essere anch'esso sequenziale²¹!

Ricordiamo che ISO/IEC 12207 prevede due diversi tipi di processi di revisione: l'audit process e il joint review process. Alla prima classe appartengono le due revisioni esterne con effetto bloccante: RR e RA; alla seconda classe appartengono le due revisioni interne con valenza informativa: RP e RQ.

9.3 Documentazione

Tutto il progetto va documentato. In particolare, il fornitore deve documentare: le sue strategie di efficienza ed efficacia, nei documenti di strategia; le regole per attuare tali strategie, nelle Norme di Progetto. I documenti di strategia, che servono sia al fornitore sia al committente, sono:

- Il **Piano di Progetto**, che tratta delle strategie che il gruppo sceglie di adottare per essere efficiente; esso presenta l'organigramma dettagliato del fornitore, lo schema proposto per l'assegnazione e la rotazione dei ruoli di progetto, l'impegno complessivo previsto per ogni ruolo e per ogni individuo, e il conto economico preventivo di realizzazione del prodotto.
- Il **Piano di Qualifica**, che tratta dell'efficacia e garantisce che le attese verranno rispettate; esso illustra la strategia complessiva di verifica e validazione proposta dal fornitore.

Invece, le **Norme di Progetto** interessano solo il fornitore (e il docente) ma non il committente; esse servono a fissare il way of working.

In generale, i principali documenti del progetto didattico sono:

- Documenti gestionali:
 - Studio di Fattibilità;
 - Norme di Progetto;
 - Piano di Progetto;
 - Piano di Qualifica.
- Documenti tecnici:
 - Analisi dei Requisiti;

²¹Nota bene: il docente valuta i documenti e il prodotto, non il codice; questo può essere guardato ma non viene valutato.

- Specifica Tecnica;
- Definizione di Prodotto;
- Manuale Utente.

Possiamo suddividere i documenti anche tra interni (al gruppo) ed esterni. Documenti interni sono:

- Studio di Fattibilità;
- Norme di Progetto.

Documenti esterni sono:

- Piano di Progetto;
- Piano di Qualifica;
- Analisi dei Requisiti;
- Specifica Tecnica;
- Definizione di Prodotto;
- Manuale Utente.

9.4 Revisione dei Requisiti

Questa revisione ha la funzione di concordare con il cliente una visione condivisa del prodotto atteso. Tale visione è documentata nel documento di Analisi dei Requisiti, che studia i requisiti e i casi d'uso del prodotto da realizzare. I documenti valutati sono:

- Studio di Fattibilità;
- Norme di Progetto;
- Piano di Progetto;
- Piano di Qualifica;
- **Analisi dei Requisiti.**

9.5 Revisione di Progettazione

Questa revisione può avvenire in una (sola) delle seguenti modalità:

1. Revisione di Progettazione *minima*;
2. Revisione di Progettazione *massima*.

La RP minima riguarda l'architettura del sistema *ad alto livello*; essa ha la funzione di accertare la realizzabilità del prodotto. I documenti valutati sono:

- Norme di Progetto;

- Piano di Progetto;
- Piano di Qualifica;
- **Specifica Tecnica.**

La RP massima riguarda l'architettura *di dettaglio* del sistema; essa ha la funzione di accordarsi sulle caratteristiche del prodotto da realizzare. I documenti valutati sono:

- Norme di Progetto;
- Piano di Progetto;
- Piano di Qualifica;
- **Definizione di Prodotto.**

9.6 Revisione di Qualifica

Questa revisione ha la funzione di approvare l'esito finale delle verifiche e attivare quindi la validazione. I documenti valutati sono:

- Norme di Progetto;
- Piano di Progetto;
- Piano di Qualifica;
- Definizione di Prodotto;
- versione preliminare del Manuale Utente.

9.7 Revisione di Accettazione

Questa revisione ha la funzione di collaudare il sistema e di accertare il soddisfacimento di tutti i requisiti utente stabiliti nell'Analisi dei Requisiti. I documenti valutati sono le versioni definitive di:

- Piano di Progetto;
- Piano di Qualifica;
- Manuale Utente.

9.8 Ore di lavoro

Le ore di lavoro si contano solo *dopo* la valutazione della RR; fino a quel momento, il tempo speso è tempo d'investimento non rendicontato (eventualmente registrato, ma non rendicontato). Le ore totali impiegate a progetto da ciascuna persona sono circa 25-30 ore di lavoro; a questo proposito, è bene notare come l'efficienza è proporzionale al rapporto tra ore di lavoro e ore effettive. L'impegno totale di ore rendicontabili presentate a consuntivo da ogni componente di un gruppo dovrà situarsi fra un minimo di 85 e un massimo di 105 ore produttive. Le ore rendicontabili non includono le attività di auto-formazione.

A Glossario

allocazione di risorse (per un progetto) assegnare attività a ruoli e, poi, ruoli a persone.

ambiente di lavoro l'insieme di persone, di ruoli, di procedure e l'infrastruttura la cui qualità determina la produttività del progetto.

amministratore di progetto (profilo professionale) chi controlla che ad ogni istante della vita del progetto le risorse (umane, materiali, economiche e strutturali) siano presenti e operanti; inoltre, gestisce la documentazione e controlla il versionamento e la configurazione. Inglese: *project administrator*.

analisi dei requisiti definire cosa bisogna fare. Inglese: *requirements analysis*.

analista (profilo professionale) chi ha il compito di individuare, a partire dai bisogni del cliente, il problema da fornire ad un progettista; fa l'analisi dei requisiti. Inglese: *analyst*.

architettura la struttura organizzativa di un sistema o componente. Inglese: *architecture*.

attività parte di un processo. Inglese: *activity*.

baseline nel ciclo di vita di un progetto, punto d'arrivo tecnico dal quale non si retrocede.

basso accoppiamento minimizzazione delle dipendenze tra i vari componenti di un sistema. Inglese: *loose coupling*.

best practice la prassi che, per esperienza e per studio, abbia mostrato di garantire i migliori risultati in circostanze note e specifiche.

bibliografia elenco delle fonti di un documento. Inglese: *bibliography*.

budget tempo e denaro.

caos contrario di organizzazione. Inglese: *chaos*.

caso d'uso insieme di scenari che hanno in comune un obiettivo per un utente. Inglese: *use case*.

ciclo di vita (di un prodotto) insieme degli stati che il prodotto assume, dal concepimento al ritiro. Inglese: *software product life cycle*.

ciclo di vita dello sviluppo (di un prodotto) parte del ciclo di vita di un prodotto che riguarda il suo sviluppo. Inglese: *software development life cycle*.

CoCoMo (Constructive Cost Model) modello per la stima dei costi di un progetto, in tempo/persona.

coerenza l'esser composto da parti che non sono in disaccordo tra loro, cioè non affermano cose che si contraddicano. Inglese: *consistency*.

coesione caratteristica di un sistema per la quale parti associate concorrono agli stessi obiettivi.

compito parte di un'attività. Inglese: *task*.

componente parte di un sistema. Inglese: *component*.

configuration item (CI) parte della configurazione di un software.

configurazione di quali parti si compone un prodotto e il modo in cui esse stanno assieme. Inglese: *configuration*.

controllore della qualità (profilo professionale) funzione aziendale (e non ruolo di progetto) che accerta la qualità dei prodotti.

criticità distanza troppo breve tra attività dipendenti.

design pattern soluzione progettuale generale ad un problema ricorrente.

diagramma dei casi d'uso grafo orientato in cui ogni nodo è un attore o un caso d'uso e ogni arco è una comunicazione tra un attore e un caso d'uso oppure una relazione (di estensione, inclusione o generalizzazione) tra due casi d'uso o tra due attori. Inglese: *use case diagram*.

diagramma di Gantt diagramma che rappresenta la durata, la sequenzialità e il parallelismo delle attività di un progetto. Inglese: *Gantt diagram*.

diagramma PERT (Project Evaluation and Review Technique) rete che rappresenta le dipendenze temporali (e le criticità) tra attività di un progetto. Inglese: *PERT diagram*.

diagramma WBS (Work Breakdown Structure) diagramma che decompone in modo gerarchico le attività di un progetto in sotto-attività (coese ma non necessariamente sequenziali). Inglese: *WBS diagram*.

disciplinato che segue le norme (anzi, la best practice). Inglese: *disciplined*.

documentazione tutto ciò che documenta le attività di un progetto. Inglese: *documentation*.

efficacia conformità alle attese. Inglese: *effectiveness*.

efficienza contenimento dei costi per raggiungere un obiettivo. Inglese: *efficiency*.

fase (di un ciclo di vita) durata temporale (che non si ripete) entro uno stato del ciclo di vita e un altro. Inglese: *phase*.

framework struttura di supporto su cui un software può essere organizzato e progettato.

glossario elenco dei significati dei termini più rilevanti di un documento. Inglese: *glossary*.

impegno Inglese: *commitment*.

incarico Inglese: *assignment*.

indice analitico elenco ordinato delle corrispondenze tra particolari termini importanti di un documento e la loro ubicazione in esso. Inglese: *index*.

indice generale elenco delle parti di un documento. Inglese: *table of contents*.

infrastruttura (di un progetto) tutte le risorse hardware e software del progetto.

ingegneria l'applicazione di principi scientifici e matematici per scopi pratici. Inglese: *engineering*.

ingegneria del software applicazione di un approccio sistematico, disciplinato e quantificabile allo sviluppo, al funzionamento e al mantenimento del software. Inglese: *software engineering*.

integrazione continua pratica che consiste nell'allineamento frequente degli ambienti di lavoro degli sviluppatori verso l'ambiente condiviso. Inglese: *continuous integration*.

LaTeX sistema di composizione tipografica che utilizza TeX come motore.

legge della domanda Quanto più è grande qualcosa, tanto maggiore sarà la domanda per essa.

legge di Parkinson Work expands to fill the time available. Inglese: *Parkinson's law*.

marcatore istruzione che un programma deve eseguire per trattare nel modo specificato dall'utente una porzione di testo specificata. Inglese: *mark-up*.

metodo di lavoro metodo di lavoro. Inglese: *way of working*.

metrica l'interpretazione di un sistema di unità di misura.

milestone punto nel tempo associato ad un valore strategico.

modello astrazione della realtà. Inglese: *model*.

modulo parte di un'unità. Inglese: *module*.

organizzazione aggregato di persone [?] che agiscono in modo sistematico, disciplinato e quantificabile; contrario di caos. Inglese: *organization*.

pianificazione organizzare e controllare tempo, risorse e risultati. Inglese: *planning*.

prassi modo di fare.

processo (ingegneristico) insieme di attività correlate e coese che trasformano ingressi in uscite, consumando risorse nel farlo. Inglese: *process*.

processo definito specializzazione del processo standard necessaria per adattarlo ad esigenze specifiche di progetto.

processo di progetto istanza di un processo definito che utilizza risorse aziendali per raggiungere obiettivi prefissati (processo calato nella realtà aziendale).

processo software processo che porta ad un prodotto software. Inglese: *software process*.

processo standard riferimento di base generico usato come stile comune per lo svolgimento delle funzioni aziendali, pensato per una collettività di casi afferenti ad un certo dominio applicativo.

profilo professionale insieme di competenze (tecnologiche e metodologiche) e un'esperienza (espressa in anni e partecipazione a progetti) che fanno da requisiti per l'assunzione di un ruolo in un progetto.

progettazione definizione dell'architettura, dei componenti, delle interfacce e delle altre caratteristiche di un sistema o componente. Inglese: *design*.

progettista (profilo professionale) chi sintetizza una soluzione a partire dalle specifiche di un problema già analizzato. Inglese: *designer*.

progetto insieme di compiti da svolgere in modo collaborativo a fronte di un incarico (che diventa poi un impegno). Inglese: *project*.

programmatore (profilo professionale) chi implementa una parte della soluzione dei progettisti. Inglese: *programmer*.

protocollo accordo di interfacce. Inglese: *protocol*.

qualifica verifica e validazione ("V&V").

qualità l'insieme delle caratteristiche di un'entità che ne determinano la capacità di soddisfare esigenze espresse e implicite. Inglese: *quality*.

quantificabile esprimibile in modo quantitativo. Inglese: *quantifiable*.

raccomandazione norma di progetto suggerita, non sottoposta a verifica. Inglese: *recommendation*.

ramo (di un repository) insieme di versioni di file sorgente in evoluzione. Inglese: *branch*.

regola norma di progetto sottoposta a verifica.

repository base di dati centralizzata nella quale risiedono, individualmente, tutti i CI di ogni baseline nella loro storia completa.

requisito bisogno da soddisfare o vincolo da rispettare. Inglese: *requirement*.

requisito di processo vincolo sullo sviluppo del prodotto.

requisito di prodotto bisogno o vincolo sul prodotto da sviluppare.

requisito di sistema definizione formale e dettagliata di una funzione del sistema.

requisito funzionale (di un prodotto software) servizio che il prodotto deve fornire.

requisito non funzionale (di un prodotto software) vincolo su uno o più servizi che il prodotto fornisce.

requisito utente richiesta generale, ad alto livello.

responsabile di progetto (profilo professionale) chi pianifica il progetto, assegna le persone ai ruoli giusti e rappresenta il progetto presso il fornitore e il committente. Inglese: *project manager*.

rete grafo orientato. Inglese: *network*.

revisione esterna ispezione ufficiale di un documento condotta da un'organizzazione indipendente da chi ha prodotto i documenti. Inglese: *audit*.

revisione interna Inglese: *joint review*.

rischio opposto di opportunità. Inglese: *risk*.

ritiro (di un prodotto) momento in cui il prodotto cessa di essere seguito dai suoi creatori. Inglese: *retirement*.

ruolo funzione aziendale assegnata a progetto; identifica capacità e compiti.

scenario sequenza di passi che descrive un esempio di interazione con un sistema.

schema PDCA (o ciclo di Deming) schema iterativo di auto-miglioramento che consiste di quattro punti: Plan (individuare obiettivi di miglioramento), Do (eseguire ciò che si è pianificato), Check (verificare se ha funzionato) e Act (agire per correggersi).

sistema insieme di componenti organizzati per compiere una o più funzioni. Inglese: *system*.

sistematico che abbraccia un metodo. Inglese: *systematic*.

slack time (di un evento) quantità di tempo tra la data minima a partire da cui un evento può accadere e la data massima oltre la quale esso ritarda gli eventi successivi. Inglese: *slack time*.

sommario breve riassunto del contenuto di un documento. Inglese: *abstract*.

SQL (Structured Query Language) linguaggio di programmazione dichiarativo basato sull'algebra relazionale che serve a creare, manipolare e interrogare basi di dati relazionali.

stakeholder persona a vario titolo coinvolta nel ciclo di vita di un software che ha influenza sul prodotto o sul processo.

strumento insieme di concetti e di metodi, con delle tecnologie di supporto. Inglese: *tool*.

tecnica ricetta applicata agli strumenti disponibili; modo con cui si usa uno strumento. Inglese: *technique*.

tecnologia strumento sul quale si opera. Inglese: *technology*.

TeX linguaggio formale di composizione tipografica.

UML (Unified Modelling Language) famiglia di notazioni grafiche che si basano su un singolo meta-modello e servono a supportare la descrizione e il progetto dei sistemi software.

unità la più piccola quantità di software che conviene verificare da sola. Inglese: *unit*.

validazione la garanzia che un prodotto soddisfi i requisiti da cui è nato. Inglese: *validation*.

valutazione verifica quantificata.

verifica valutare se un prodotto soddisfa requisiti, regole o altre condizioni necessarie. Inglese: *verification*.

verificatore (profilo professionale) chi verifica il lavoro dei programmatori.

versione (di un CI) istanza identificata di un CI nel tempo. Inglese: *version*.

Riferimenti bibliografici

- [1] Ian Sommerville, *Software Engineering* (9th ed.), Addison-Wesley, 2011.
- [2] IEEE, *Guide to the Software Engineering Body of Knowledge v3.0*, ed. P. Bourque R. Fairley, 2014.
- [3] Tullio Vardanega, Lucidi per le lezioni dell'A.A. 2016-2017.
- [4] Riccardo Cardin, Lucidi per le lezioni dell'A.A. 2016-2017.
- [5] Anonimo, *Riassunto IS*, reperito su MEGA.
- [6] Martin Fowler, *UML Distilled*, reperito sul web.