



# Aula 2

# Teste no CVDS

Herysson R. Figueiredo  
herysson.figueiredo@ufn.edu.br



# Revisão

## Qualidade de *software*

*“Qualidade de software é a conformidade com requisitos funcionais e de desempenho explicitamente declarados, normas de desenvolvimento explicitamente documentadas e características implícitas que são esperadas em todo software desenvolvido profissionalmente”*

*Pressman (PRESSMAN, 2006)*



# Revisão

**Requisitos de qualidade:** Conjunto completo das **características** da qualidade de um processo, item, material, produto ou serviço, com valor nominal e seus respectivos limites máximo e/ou mínimo de aceitação (tolerâncias).

**Requisitos de software:** são descrição dos recursos e funcionalidades do sistema alvo. **Os requisitos** transmitem as expectativas dos usuários do produto de **software**.



## Revisão

Do ponto de vista técnico, temos duas atividades de extrema importância para garantir a qualidade de um software: verificação e validação – conhecidas como atividades de V&V.

VERIFICAÇÃO	Atividades para responder à pergunta: <i>“Estamos construindo o produto corretamente?”</i> ;
VALIDAÇÃO	Atividades para responder à pergunta: <i>“Estamos construindo o produto certo?”</i> .



# Revisão

## TESTE DE SOFTWARE

*“Teste é a simulação de um artefato executável com entradas e pré-condições conhecidas e a comparação entre a saída atual e a saída esperada para determinar se o artefato está em conformidade com os requisitos” (FIRESMITH, 2013).*

*“Teste é o processo de executar um sistema ou componente sob condições específicas, observando e registrando os resultados, avaliando alguns aspectos do sistema ou componente” (ISO/IEC/IEEE 24765, 2010).*

*“Teste é o processo de executar um programa ou sistema com a intenção de encontrar erros” (MYERS, 2004).*



# Revisão

## Casos de teste

**Casos de teste** é uma sequência de passos que devem ser executados no sistema, sendo que os dados de entrada e saída esperada para cada passo são especificados. Os casos de teste devem “direcionar” as ações do testador em uma determinada funcionalidade e fazer com que ele observe se o resultado que ele obtém em cada passo é o resultado esperado, de acordo com os requisitos



# Revisão

## Cenário de Testes

De acordo com a norma IEEE 829-2008 (IEEE 829-2008, 2008), cenário de teste é um conjunto de casos de teste relacionados, que comumente testam o mesmo componente ou a mesma funcionalidade do sistema.



## Revisão

### ENGANO (*MISTAKE*)

Uma ação humana que produz um resultado incorreto, como uma codificação ou modelagem errada;

### DEFEITO (*FAULT*)

Uma imperfeição ou deficiência em um artefato que faz com que este não esteja em conformidade com os requisitos ou especificações, sendo necessária sua correção ou substituição. Termos como "erro" e "*bug*" comumente são usados para expressar defeitos;





## Revisão

ERRO (*ERROR*)

Resultado incoerente produzido por meio de uma ação no sistema;

FALHA (*FAILURE*)

Incapacidade do *software* exercer a função para a qual foi desenvolvido.



## O teste nas fases de vida e de desenvolvimento de um *software* (CVDS)

Sempre que falamos de alguma atividade relacionada ao desenvolvimento de software, precisamos lembrar dos modelos de processo de desenvolvimento, afinal, é assim que geralmente começa nosso entendimento técnico sobre como desenvolver um software



## Modelos de ciclo de vida de desenvolvimento de *software*

Um modelo de ciclo de vida de desenvolvimento de *software* descreve os tipos de atividades realizadas em cada estágio de um projeto de desenvolvimento de *software* e como as atividades se relacionam umas com as outras de forma lógica e cronológica. Há vários modelos de ciclo de vida de desenvolvimento de *software*, cada um dos quais requer abordagens diferentes para o teste.



## Desenvolvimento de *software* e teste de *software*

Em qualquer modelo de ciclo de vida de desenvolvimento de software, existem várias características para um bom teste:

- Para cada atividade de desenvolvimento, existe uma atividade de teste correspondente;
- Cada nível de teste tem objetivos de teste específicos;
- A análise e a modelagem de teste para um determinado nível de teste começam durante a atividade de desenvolvimento correspondente;



## Desenvolvimento de *software* e teste de *software*

Em qualquer modelo de ciclo de vida de desenvolvimento de software, existem várias características para um bom teste:

- Os testadores participam de discussões para definir e refinar os requisitos e a modelagem, e estão envolvidos na revisão dos produtos de trabalho (p. ex., requisitos, modelagem, histórias de usuários etc.) assim que os rascunhos estiverem disponíveis



## Desenvolvimento de *software* e teste de *software*

Independentemente do modelo de ciclo de vida de desenvolvimento de software escolhido, as atividades de teste devem começar nos estágios iniciais do ciclo de vida, aderindo ao princípio de testar do início.



## Desenvolvimento de *software* e teste de *software*

O programa de estudo da ISTQB (*International Software Testing Qualifications Board*) categoriza os modelos mais comuns de ciclo de vida de desenvolvimento de software em :

- Modelos de desenvolvimento sequencial;
- Modelos de desenvolvimento iterativo e incremental.



## Desenvolvimento Sequencial

**Modelo de Desenvolvimento Sequencial:** descreve o processo de desenvolvimento de software como um fluxo sequencial e linear de atividades. Isso significa que qualquer fase do processo de desenvolvimento deve começar quando a fase anterior estiver concluída. Em teoria, não há sobreposição de fases, mas, na prática, é benéfico ter antecipadamente o feedback da fase seguinte.





## Desenvolvimento Sequencial

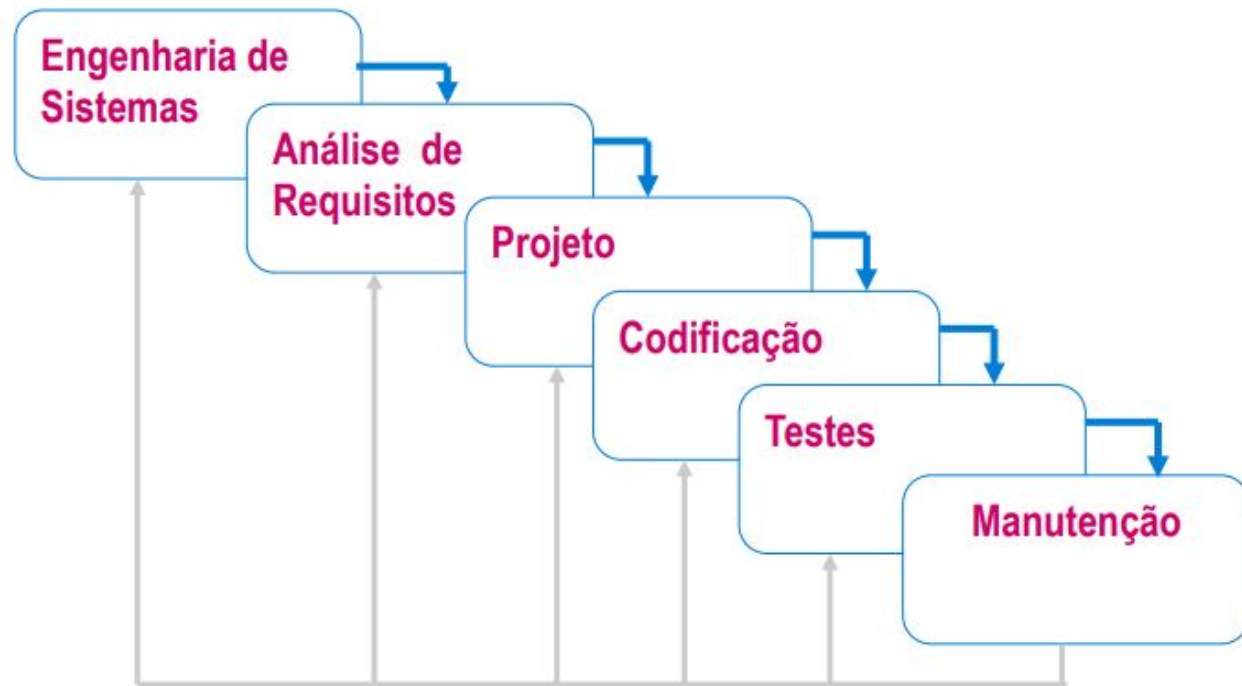
No **Modelo Cascata**, as atividades de desenvolvimento (p. ex., análise de requisitos, projeto, codificação, teste) são concluídas uma após a outra. Nesse modelo, as atividades de teste só ocorrem após todas as outras atividades de desenvolvimento terem sido concluídas.



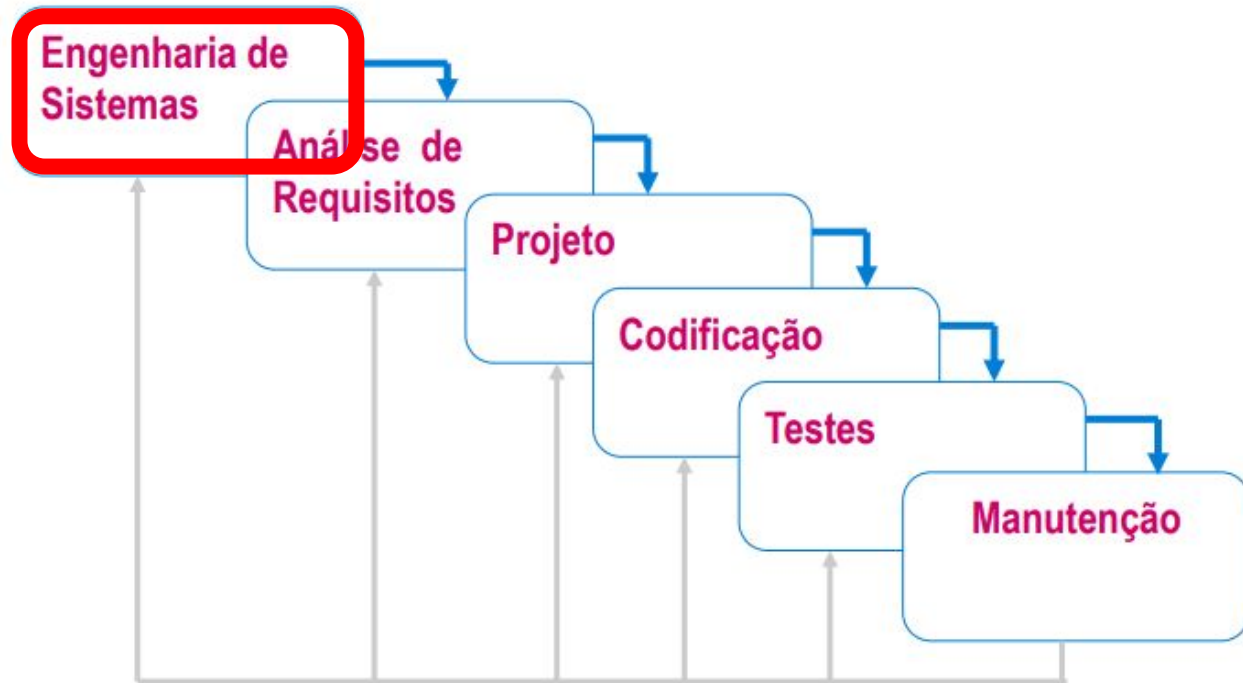
## Modelo Cascata

- modelo mais antigo e o mais amplamente usado da engenharia de software
- modelado em função do ciclo da engenharia convencional
- requer uma abordagem sistemática, seqüencial ao desenvolvimento de software
- O resultado de uma fase se constitui na entrada da outra

# Model



Model



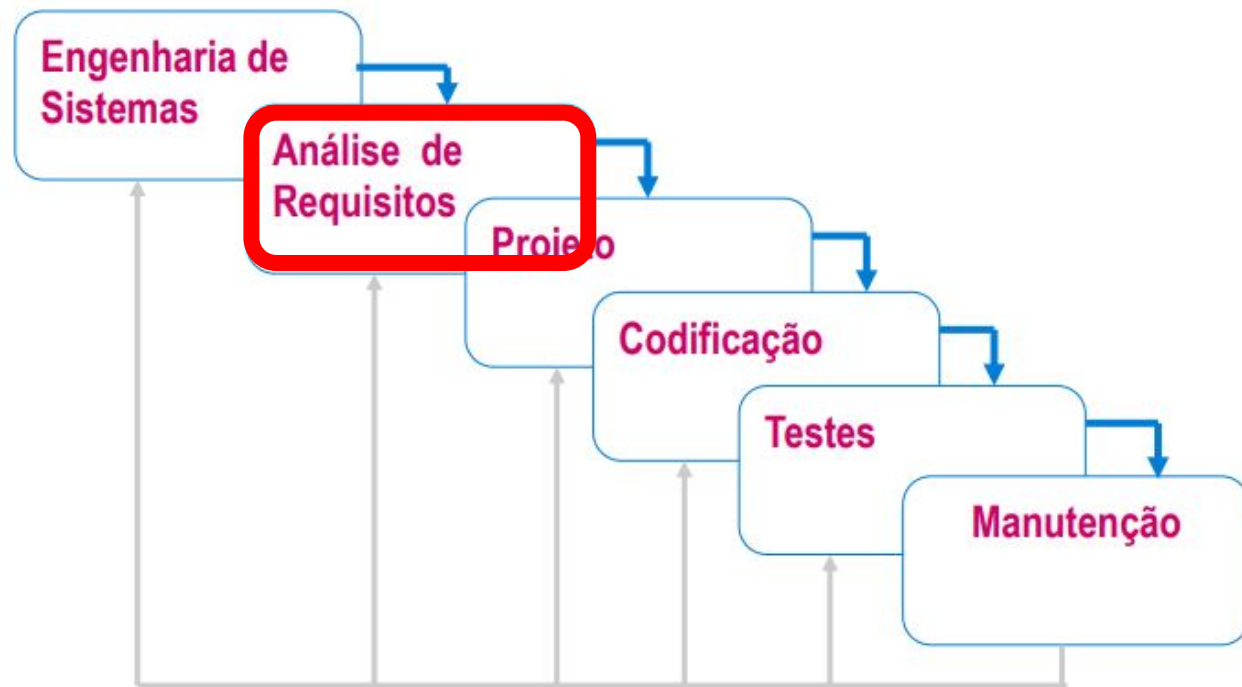


## Modelo Cascata

Engenharia de Sistemas / Informação e Modelagem:

- envolve a coleta de requisitos em nível do sistema, com uma pequena quantidade de projeto e análise de alto nível,
- esta visão é essencial quando o software deve fazer interface com outros elementos (hardware, pessoas e banco de dados)

# Model



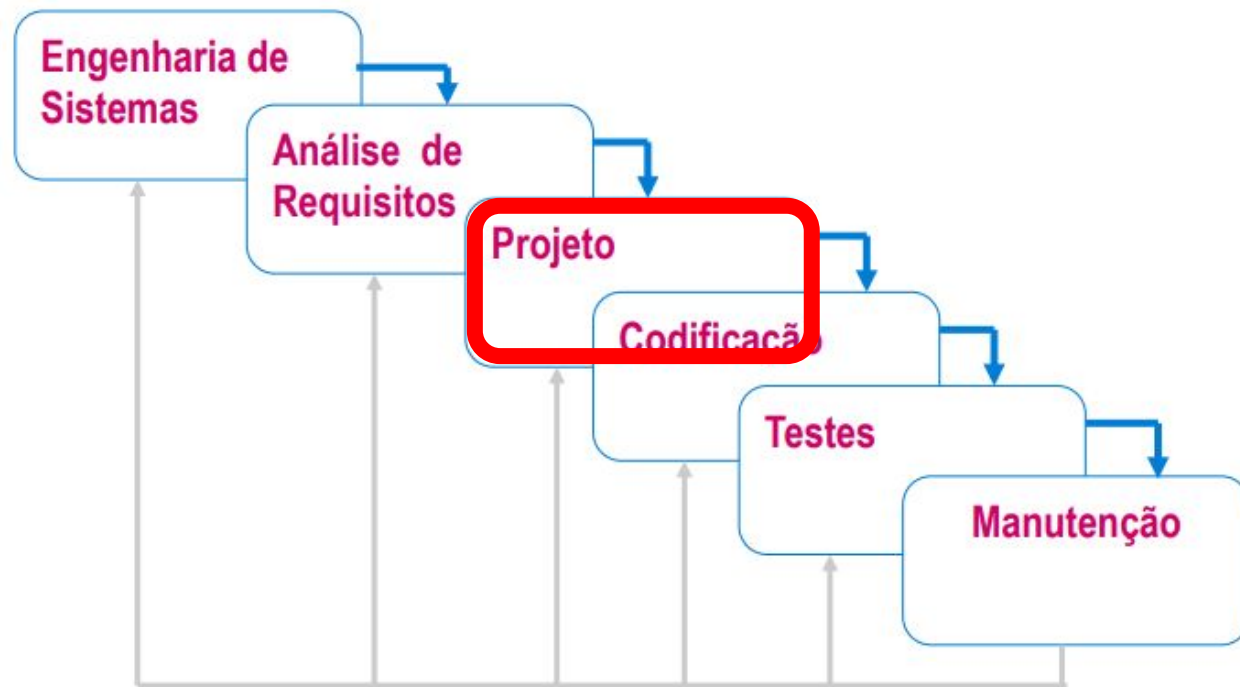


# Modelo Cascata

## Análise de Requisitos de Software

- o processo de coleta dos requisitos é intensificado e concentrado especificamente no software
- deve-se compreender o domínio da informação, a função, desempenho e interfaces exigidos
- os requisitos (para o sistema e para o software) são documentados e revistos com o cliente

# Model





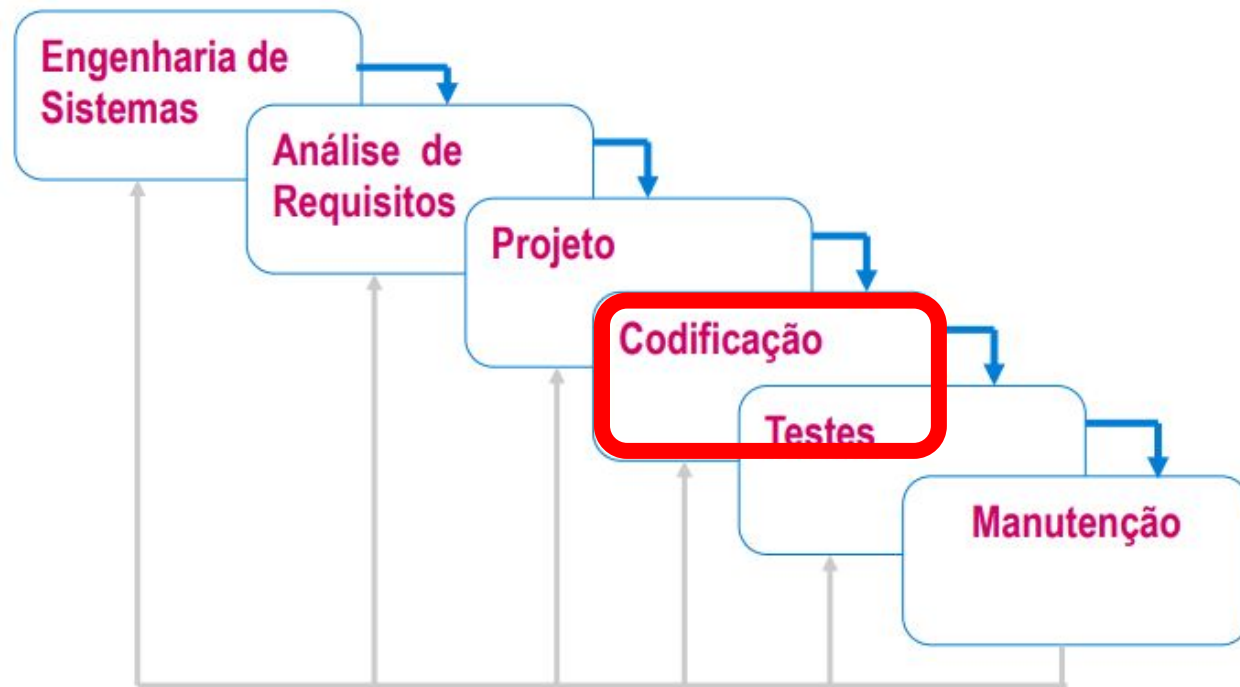


# Modelo Cascata

## Projeto

- tradução dos requisitos do software para um conjunto de representações que podem ser avaliadas quanto à qualidade, antes que a codificação se inicie,

# Model



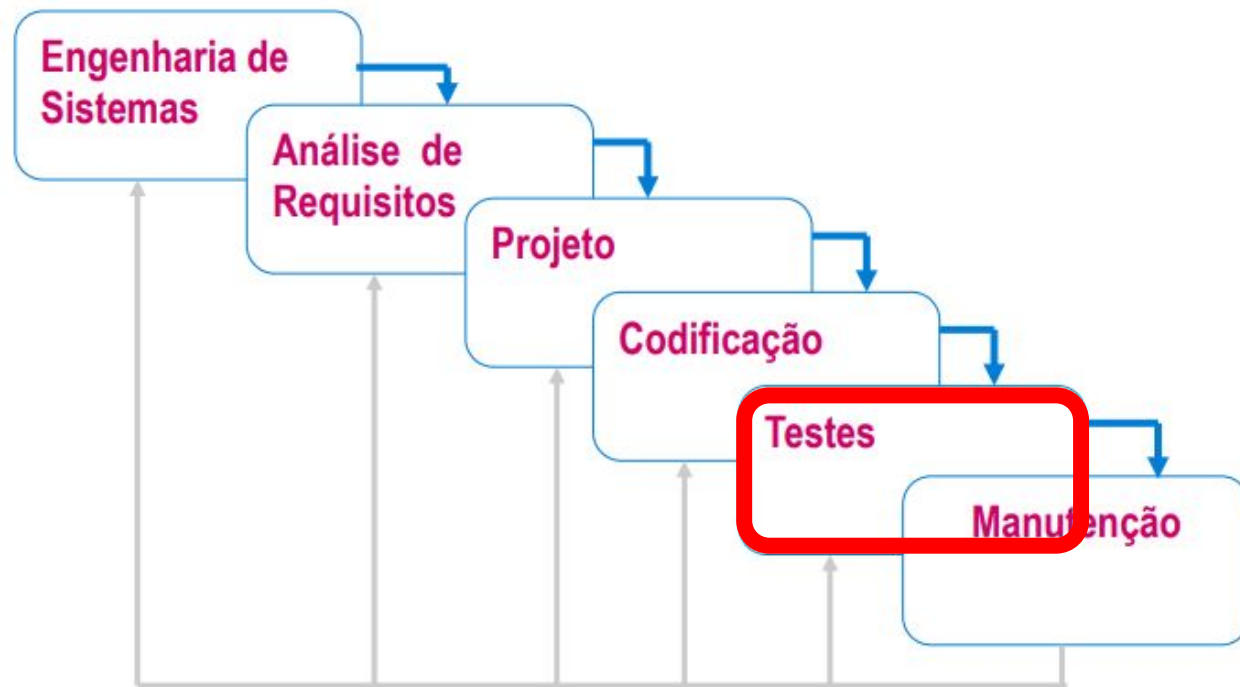


# Modelo Cascata

## Codificação

- tradução das representações do projeto para uma linguagem “artificial” resultando em instruções executáveis pelo computador

# Model



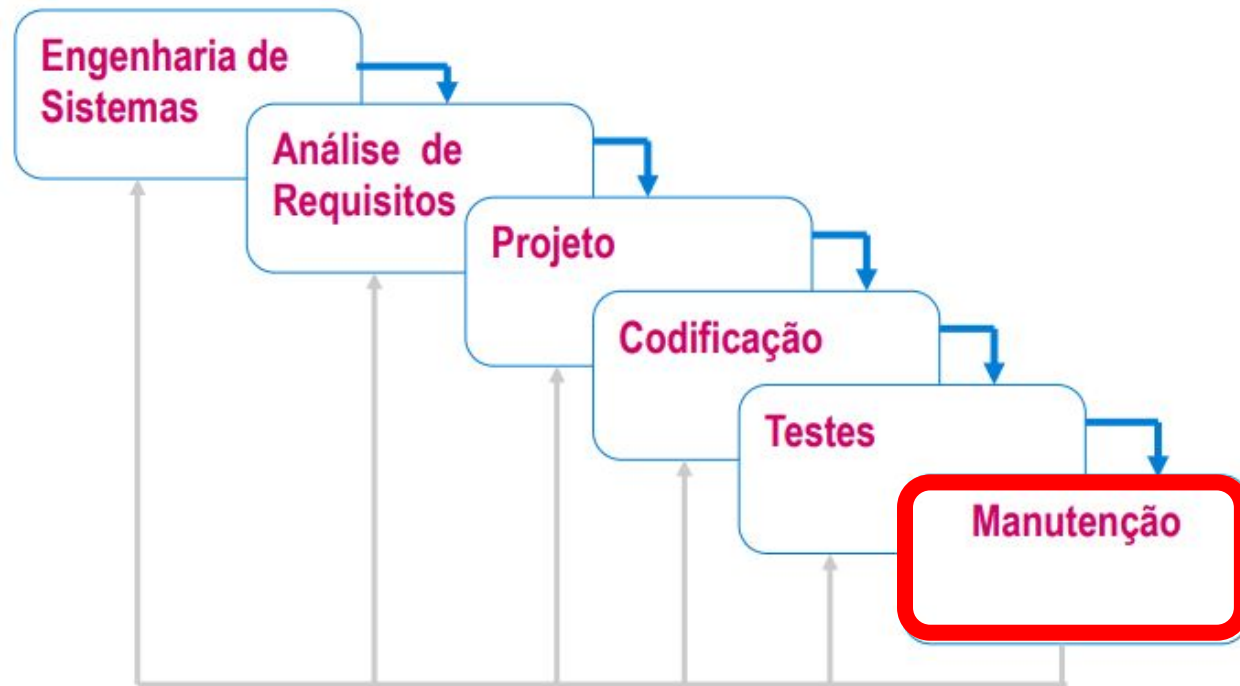


## Modelo Cascata

Testes concentra-se:

- nos aspectos lógicos internos do software, garantindo que todas as instruções tenham sido testadas ;
- nos aspectos funcionais externos, para descobrir erros e garantir que a entrada definida produza resultados que concordem com os esperados.

# Model





## Modelo Cascata

### Manutenção

- provavelmente o software deverá sofrer mudanças depois que for entregue ao cliente;
- causas das mudanças: erros, adaptação do software para acomodar mudanças em seu ambiente externo e exigência do cliente para acréscimos funcionais e de desempenho.



## Modelo Cascata

O modelo Cascata trouxe contribuições importantes para o processo de desenvolvimento de software:

- Imposição de disciplina, planejamento e gerenciamento
- a implementação do produto deve ser postergada até que os objetivos tenham sido completamente entendidos





# Modelo Cascata

## Problemas com o Modelo Cascata

- Projetos reais raramente seguem o fluxo seqüencial que o modelo propõe;
- Logo no início é difícil estabelecer explicitamente todos os requisitos. No começo dos projetos sempre existe uma incerteza natural ;
- O cliente deve ter paciência. Uma versão executável do software só fica disponível numa etapa avançada do desenvolvimento.



## Desenvolvimento de *software* e teste de *software*

Ao contrário do Modelo Cascata, o **Modelo V** integra o processo de teste ao longo do processo de desenvolvimento, implementando o princípio de testar do início.

O **Modelo V** inclui níveis de teste associados a cada fase de desenvolvimento correspondente, ainda suportando o princípio de testar do início.



## Modelo V

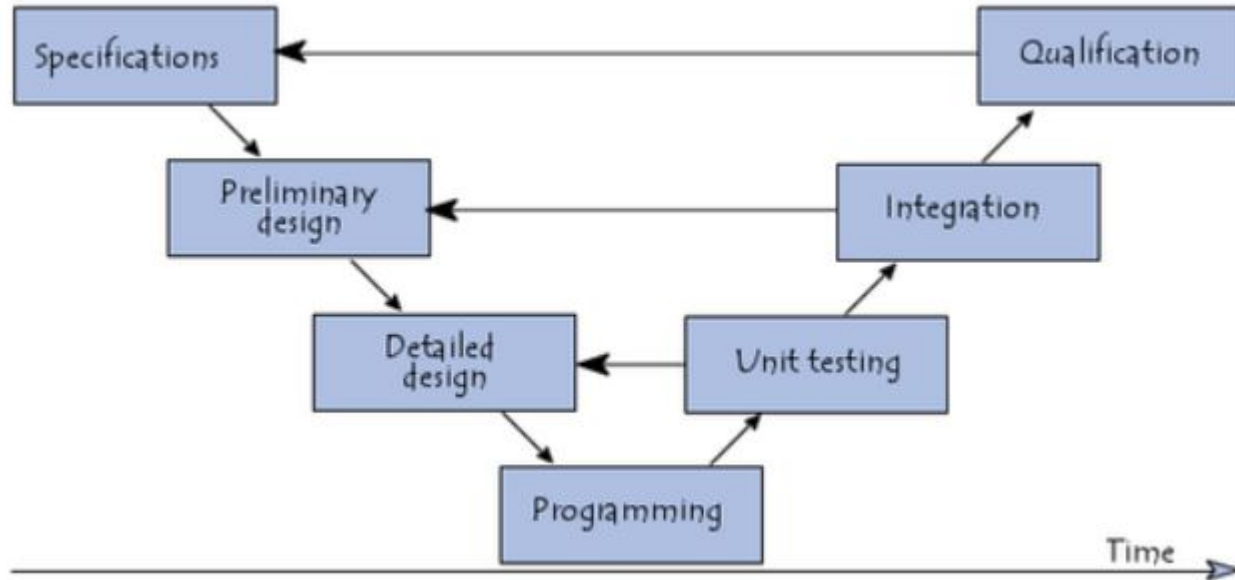
O **Modelo V** é uma variação do modelo cascata, que demonstra como as atividades de testes estão relacionadas com análise e projeto.



## Modelo V

Este modelo propõe que durante os testes de unidade e de integração, os programadores e a equipe de testes devem garantir que todos os aspectos do projeto foram implementados corretamente no código.

# Modelo V





## Modelo V

A conexão entre os lados esquerdo e direito do modelo em V implica que, caso sejam encontrados problemas durante a verificação e a validação, o lado esquerdo do V pode ser executado novamente para corrigir e melhorar os requisitos, o projeto e a codificação, antes da execução das etapas de testes que estão no lado direito.



## Modelo V

O modelo V torna mais explícitas algumas iterações e repetições do trabalho, ocultas no modelo cascata. Enquanto o enfoque do modelo cascata está nos documentos e nos artefatos, o enfoque do V está na atividade e na correção.



## Modelo V

### Principais características:

- Enfatiza a importância de considerar as atividades de testes durante o processo, ao invés de um teste posterior após o término do processo;
- Pode-se obter a retroalimentação mais rapidamente;
- Ajuda a desenvolver novos requisitos;
- Melhora a qualidade do produto resultante





## Modelo V

### Desvantagens:

- Dificuldade em seguir o fluxo sequencial do modelo;
- Dificuldade para o cliente poder especificar os requisitos explicitamente.



## Desenvolvimento sequencial

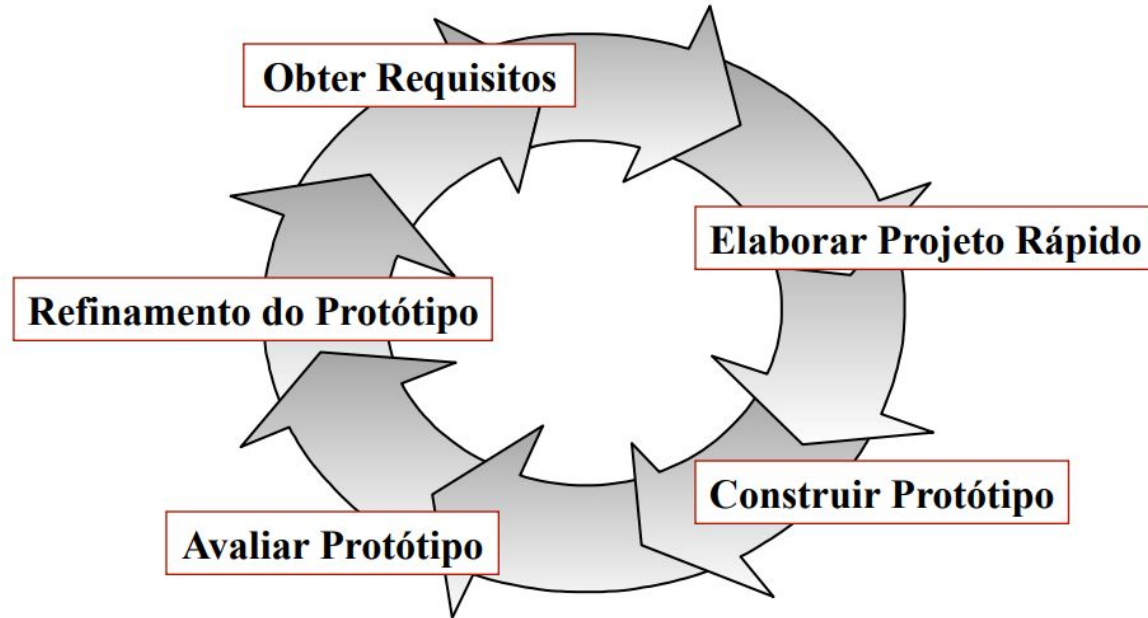
Os modelos de desenvolvimento sequencial fornecem softwares que contêm o conjunto completo de recursos, mas normalmente exigem meses ou anos para serem entregues aos stakeholders e aos usuários



## Modelo de Prototipação

- O objetivo é entender os requisitos do usuário e, assim, obter uma melhor definição dos requisitos do sistema.
- Possibilita que o desenvolvedor crie um modelo (protótipo) do software que deve ser construído
- Apropriado para quando o cliente não definiu detalhadamente os requisitos.

# Modelo de Prototipação





# Modelo de Prototipação

Obtenção dos requisitos:

- Desenvolvedor e cliente definem os objetivos gerais do software, identificam quais requisitos são conhecidos e as áreas que necessitam de definições adicionais.

Projeto rápido:

- Representação dos aspectos do software que são visíveis ao usuário (abordagens de entrada e formatos de saída)



## Modelo de Prototipação

Construção do Protótipo:

- Implementação rápida do projeto;

Avaliação do protótipo:

- Cliente e desenvolvedor avaliam o protótipo



## Modelo de Prototipação

Refinamento do protótipo:

- cliente e desenvolvedor refinam os requisitos do software a ser desenvolvido.

Construção do produto

- identificados os requisitos, o protótipo deve ser descartado e a versão de produção deve ser construída considerando os critérios de qualidade.



## Modelo de Prototipação

- Ainda que possam ocorrer problemas, a prototipação é um ciclo de vida eficiente.
- A chave é definir-se as regras do jogo logo no começo.
- O cliente e o desenvolvedor devem ambos concordar que o protótipo seja construído para servir como um mecanismo a fim de definir os requisitos





## Modelo de Prototipação

Problemas com a Prototipação:

- cliente não sabe que o software que ele vê não considerou, durante o desenvolvimento, a qualidade global e a manutenibilidade a longo prazo
- desenvolvedor freqüentemente faz uma implementação comprometida (utilizando o que está disponível) com o objetivo de produzir rapidamente um protótipo



## Desenvolvimento Incremental

O **desenvolvimento incremental** envolve o estabelecimento de requisitos, a modelagem, a construção e o teste de um sistema em partes, o que significa que os recursos do software crescem de forma incremental.



## Desenvolvimento Incremental

O tamanho desses incrementos de recurso varia, com alguns métodos tendo partes maiores e algumas partes menores.

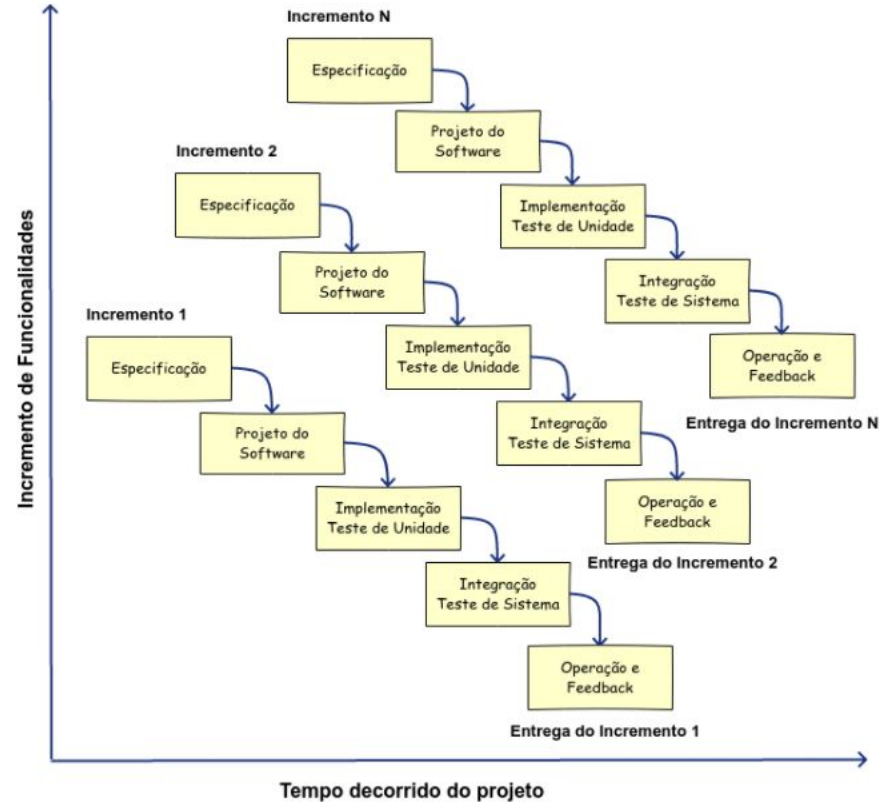
Os incrementos de recurso podem ser tão pequenos quanto uma única alteração para uma tela de interface do usuário ou uma nova opção de consulta.



## Desenvolvimento Incremental

O *Modelo Incremental* surge como uma melhoria do *Modelo em Cascata*. Ao invés de especificar e desenvolver tudo de uma só vez, este modelo trabalha com incrementos, ou seja, pequenos pedaços de software entregues de cada vez. Este modelo combina elementos do *Modelo em Cascata* aplicados de maneira iterativa, ou seja, de forma que o progresso aconteça através de sucessivos refinamentos, melhorados a cada iteração.

# Desenvolver





## Desenvolvimento Incremental

O primeiro incremento é frequentemente chamado de “núcleo do produto” (PRESSMAN, 2006) e contém a implementação dos requisitos básicos para que o sistema possa funcionar e atender minimamente às necessidades do cliente.



## Desenvolvimento Incremental

Cada aprimoramento é lançado como uma versão. Novas versões são criadas até que o sistema fique completo e adequado, para então, ser lançada a versão final.

Todavia, diferente do *Modelo em Cascata*, onde cada etapa tem sua vez para acontecer e, ao término de todas, o projeto termina, no *Modelo Incremental* as atividades de Especificação, Projeto, Implementação e Validação são intercaladas, acontecendo **em cada nova versão**, com rápido feedback entre todas as atividades (SOMMERVILLE, 2011).



## Desenvolvimento Incremental

### Vantagens:

- É particularmente útil quando não há mão-de-obra disponível para uma implementação completa, dentro do prazo comercial de entrega estabelecido pelo projeto (PRESSMAN, 2006);
- O cliente não precisa receber todo o sistema para poder usá-lo. Como a implementação é feita por pedaços ordenados por prioridades, o cliente pode ter acesso às partes mais importantes antes, podendo utilizá-las imediatamente;





# Desenvolvimento Incremental

## Desvantagens:

- Os problemas são particularmente críticos para os sistemas grandes, complexos e com vida-longa, onde várias equipes desenvolvem diferentes partes do sistema;
- Sistemas de grande porte necessitam de um framework ou arquitetura estável, e as responsabilidades das diferentes equipes de trabalho do sistema precisam ser claramente definidas, respeitando essa arquitetura.



## O desenvolvimento iterativo

Ocorre quando grupos de recursos são especificados, projetados, construídos e testados juntos em uma série de ciclos, geralmente com duração fixa.

Iterações podem envolver mudanças em recursos desenvolvidos em iterações anteriores, juntamente com mudanças no escopo do projeto.



## O desenvolvimento iterativo

Cada iteração fornece software funcional que é um subconjunto crescente do conjunto geral de recursos até que o software final seja entregue ou o desenvolvimento seja interrompido.



## O desenvolvimento iterativo

Modelos de desenvolvimento iterativos:

- Espiral: envolve a criação de incrementos experimentais, alguns dos quais podem ser muito retrabalhados ou até mesmo abandonados em trabalhos subsequentes de desenvolvimento.



## O desenvolvimento iterativo

Modelos de desenvolvimento iterativos:

- Scrum: cada iteração tende a ser relativamente curta (p. ex., horas, dias ou algumas semanas) e os incrementos de recursos são correspondentemente pequenos, como alguns aprimoramentos e / ou dois ou três novos recursos;

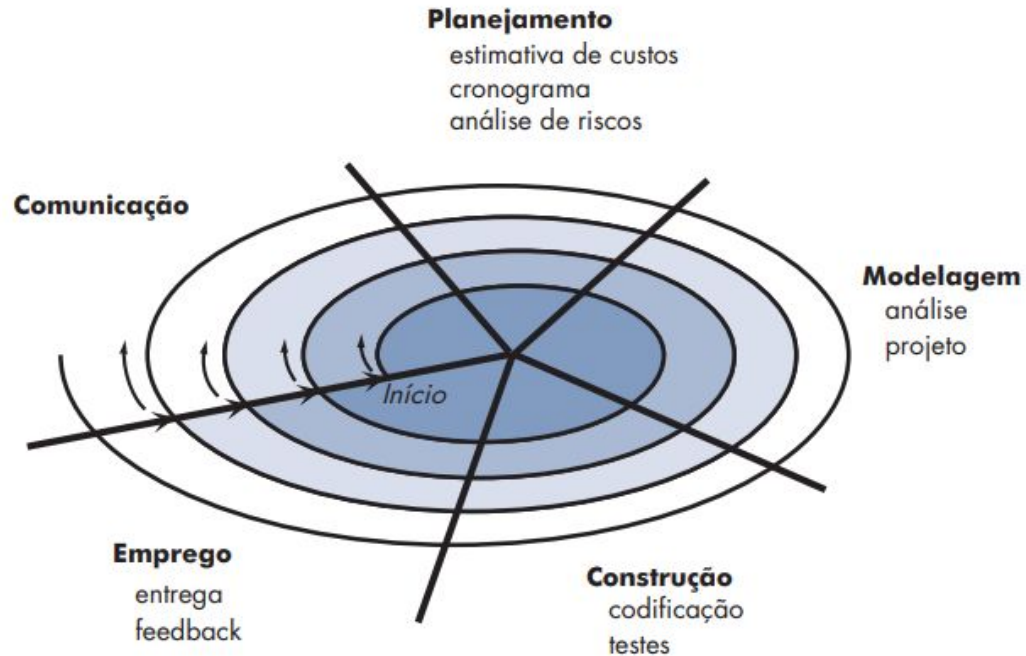


## Modelo Espiral

Modelos de desenvolvimento iterativos:

O **modelo espiral** é um modelo de processo de software evolucionário que acopla a natureza iterativa da prototipação com os aspectos sistemáticos e controlados do modelo cascata (PRESSMAN, 2011).

# Modelo Espiral





## Modelo Espiral

Usando-se o modelo espiral, o software será desenvolvido em uma série de versões evolucionárias. Nas primeiras iterações, a versão pode consistir em um modelo ou em um protótipo. Já nas iterações posteriores, são produzidas versões cada vez mais completas do sistema que passa pelo processo de engenharia.

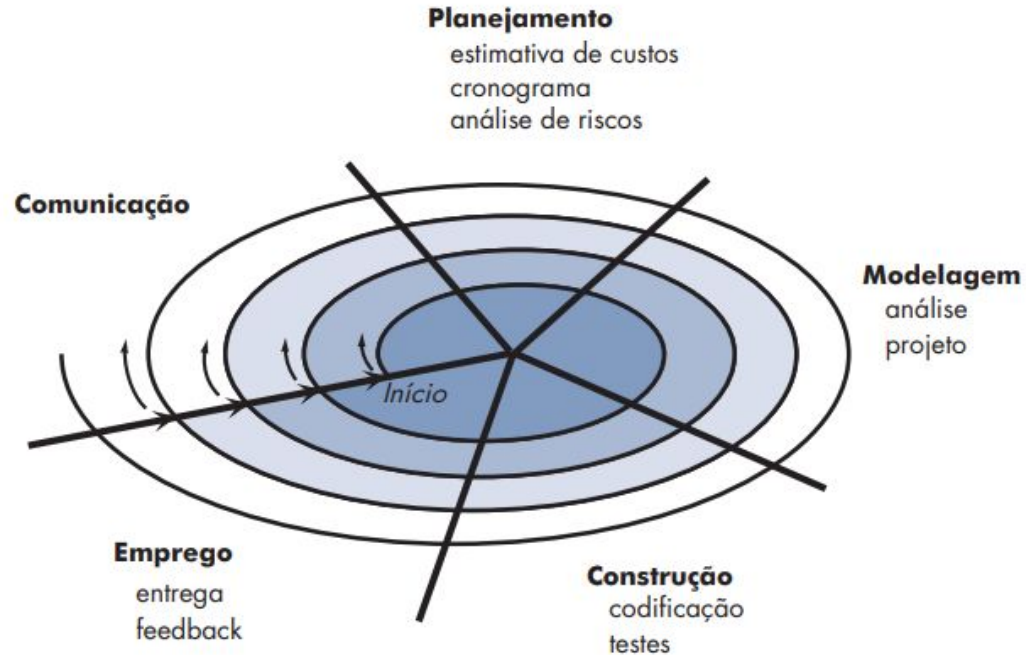




## Modelo Espiral

- O modelo espiral é dividido em uma série de atividades de trabalho ou regiões de tarefa.
- Existem tipicamente de 3 a 6 regiões de tarefa, estas são definidas pela equipe de engenharia de software;
- Cada uma dessas atividades representa um segmento do caminho espiral

# Modelo Espiral





## Modelo Espiral

- Assim que esse processo evolucionário começa, a equipe de software realiza atividades indicadas por um circuito em torno da espiral no sentido horário, começando pelo seu centro
- Os riscos são considerados à medida que cada revolução é realizada.



## Modelo Espiral

- O primeiro circuito em volta da espiral pode resultar no desenvolvimento de uma especificação de produto;
- Passagens subsequentes em torno da espiral podem ser usadas para desenvolver um protótipo e, então, progressivamente, versões cada vez mais sofisticadas do software;
- Cada passagem pela região de planejamento resulta em ajustes no planejamento do projeto.



## Modelo Espiral

- Custo e cronograma são ajustados de acordo com o feedback (a realimentação) obtido do cliente após entrega



## Modelo Espiral

- engloba as melhores características do ciclo de vida Clássico e da Prototipação, adicionando um novo elemento: a Análise de Risco
- segue a abordagem de passos sistemáticos do Ciclo de Vida Clássico incorporando-os numa estrutura iterativa que reflete mais realisticamente o mundo real
- usa a Prototipação, em qualquer etapa da evolução do produto, como mecanismo de redução de riscos



## Modelo Espiral

Vantagens:

- é, atualmente, a abordagem mais realística para o desenvolvimento de software em grande escala.
- usa uma abordagem que capacita o desenvolvedor e o cliente a entender e reagir aos riscos em cada etapa evolutiva



## Modelo Espiral

### Desvantagens

- pode ser difícil convencer os clientes que uma abordagem "evolutiva" é controlável;
- exige considerável experiência na determinação de riscos e depende dessa experiência para ter sucesso.





## Scrum

Por definição, o Scrum é um *framework* desenvolvido para que as pessoas possam tratar e resolver problemas complexos e adaptativos, mas ainda assim de maneira produtiva e criativa, entregando produtos que agregam valor ao cliente. Sendo assim, ele não define um processo de desenvolvimento, mas sim boas práticas e atividades a serem seguidas.



## Scrum

Três pontos importantes em relação a teste no Scrum que merecem destaque é:

- Ao fim de cada Sprint (iterações, comumente, 2 ou 4 semanas de desenvolvimento), é esperado que se tenha um “entregável” do produto, ou seja, uma versão pronta para ser usada (o que não significa, necessariamente, que será entregue ao cliente);



## Scrum

Três pontos importantes em relação a teste no Scrum que merecem destaque é:

- O time Scrum deve ser multidisciplinar e todos devem seguir o conceito de pronto, que é um conceito definido pelo próprio time a fim de garantir que o trabalho está completo no incremento da Sprint;

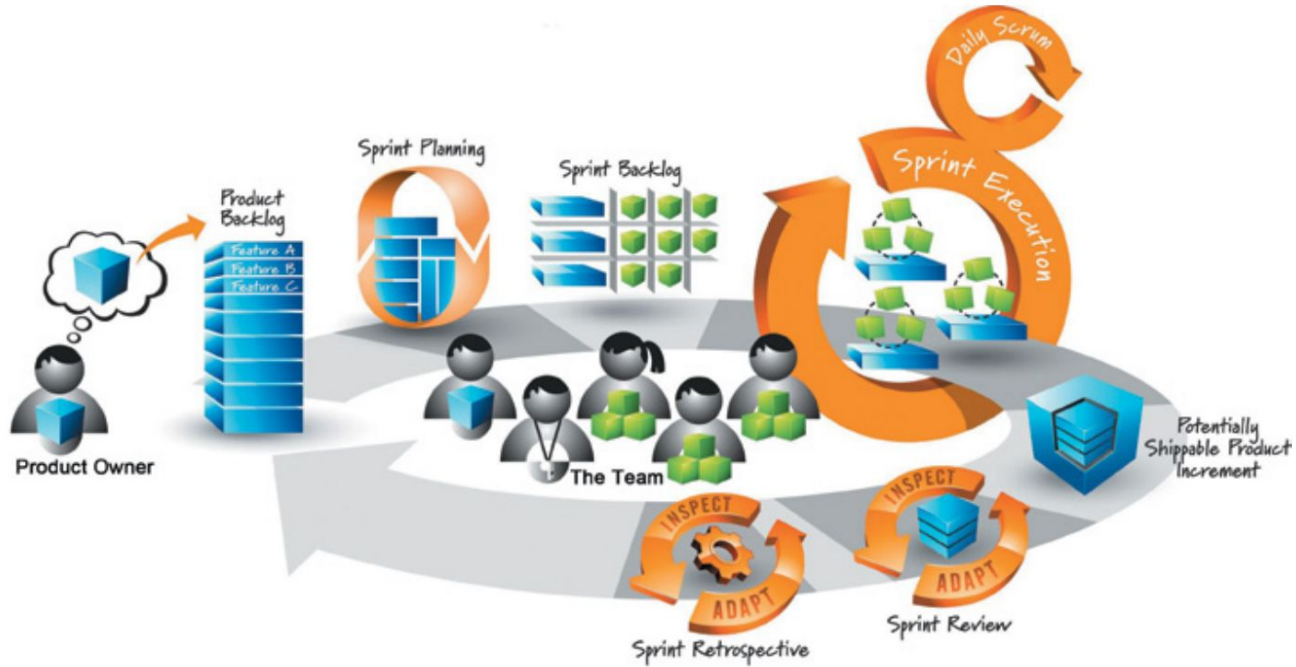


## Scrum

Três pontos importantes em relação a teste no Scrum que merecem destaque é:

- Considerando que todos estão envolvidos com o teste, o empenho em garantir que apenas requisitos testáveis e bem especificados façam parte do Sprint backlog, que é compartilhada por todos, afinal, eles terão que testar aquele requisito assim que ele estiver pronto, antes de terminar a Sprint

# Scrum





# Bibliografia

PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software. Mc Graw Hill, 6 ed, Porto Alegre, 2006.

BRAGA, Pedro Henrique Cacique. Teste de Software. Pearson Education do Brasil. São Paulo. 2016. Disponível na Biblioteca Virtual.

DELAMARO, Márcio; MALDONADO, José Carlos, JINO, Mario. Introdução ao teste de software. Elsevier. Rio de Janeiro. 2007.

PEZZÉ, Mauro; YOUNG, Michal. Teste e Análise de Software. Porto Alegre: Bookman, 2008

ISO/IEC/ IEEE 24765 - Systems and software engineering — Vocabulary , 2010

FIRESMITH, Doanald G. Common System and Software Testing Pitfalls: How to Prevent and Mitigate Them: Descriptions, Symptoms, Consequences, Causes, and Recommendations, Addison-Wesley Professional, 2013

MYERS, Glenford J. The Art of Software Testing. 2004