

La produzione del software



*Corso di Ingegneria del Software
CdL Informatica Università di Bologna*

Obiettivi di questa lezione

- Fare software
- La nozione di **prodotto** software
- Varietà di tipi di prodotti software
- L'industria del software
- Lo sviluppo del software

Discussione

- Cos'è il software?
- Chi crea il software?
- Cos'è un prodotto sw? Cos'è un servizio sw?
- Esistono tipi diversi di software?



La produzione del software

Alan Turing sugli ingegneri del software



Roughly speaking those who work in connection with the Automatic Computing Engine will be divided into its masters and its servants. Its masters will plan out instruction tables for it, thinking up deeper and deeper ways of using it. Its servants will feed it with cards as it calls for them. They will put right any parts that go wrong... As time goes on the calculator itself will take over the functions both of masters and of servants...

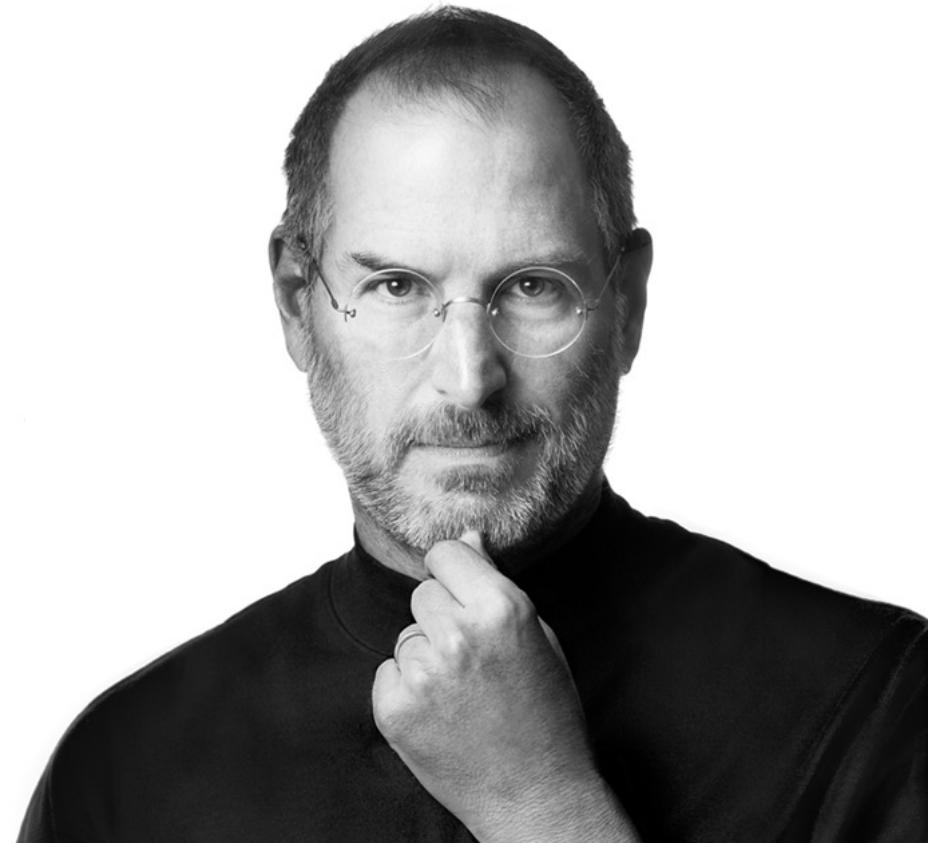
The masters are liable to get replaced because as soon as any technique becomes at all stereotyped it becomes possible to devise a system of instruction tables which will enable the electronic computer to do it for itself.

It may happen however that the masters will refuse to do this. They may be unwilling to let their jobs be stolen from them in this way. In that case they would surround the whole of their work with mystery...

(da una sua conferenza del 1947)

Steve Jobs sul software

"The problem is, in hardware you can't build a computer that's twice as good as anyone else's anymore. Too many people know how to do it. You're lucky if you can do one that's one and a third times better or one and a half times better. And then it's only six months before everybody else catches up. But you can do it in software." (1994)



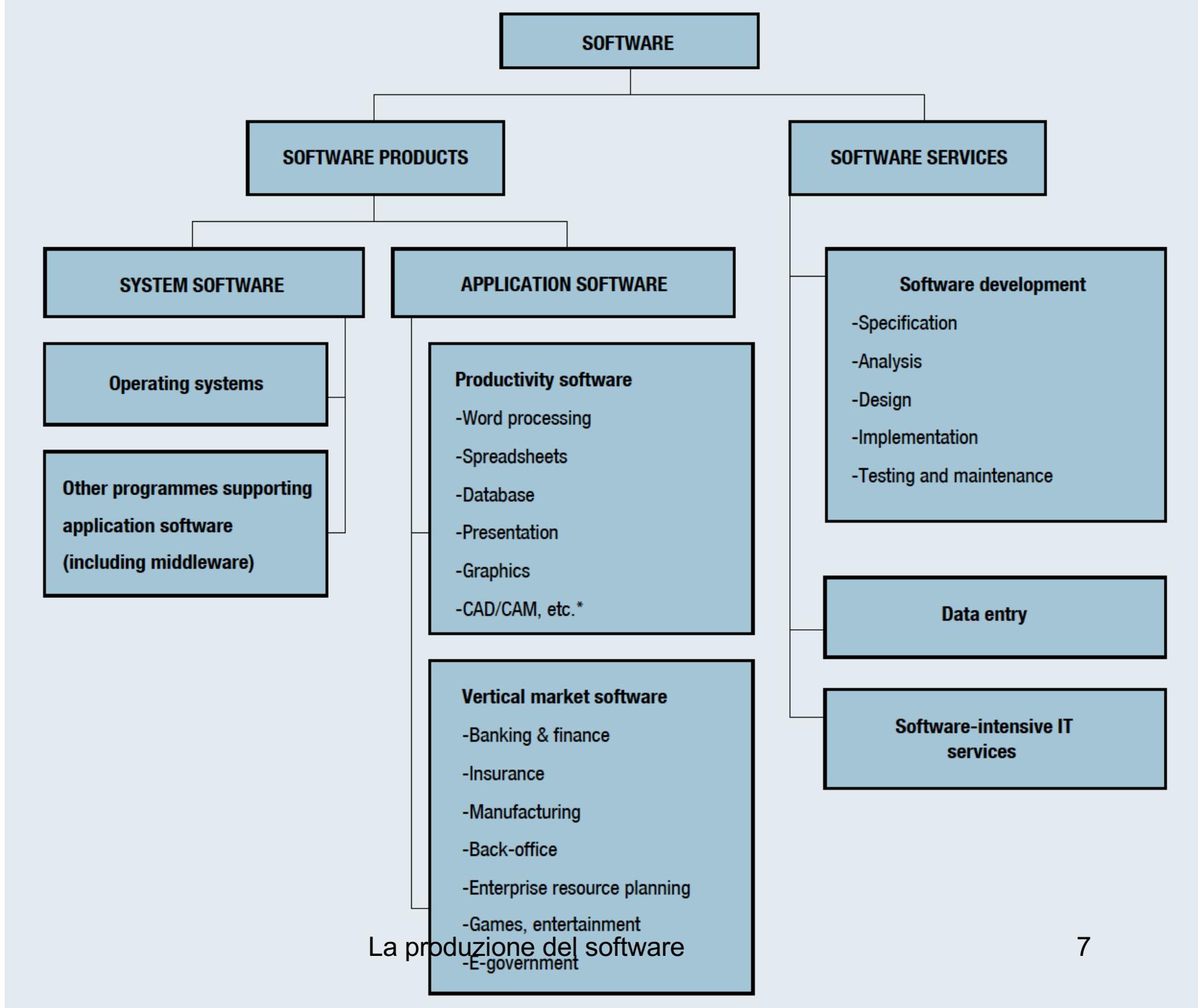
La produzione del software

www.rollingstone.com/culture/news/steve-jobs-in-1994-the-rolling-stone-interview-20110117

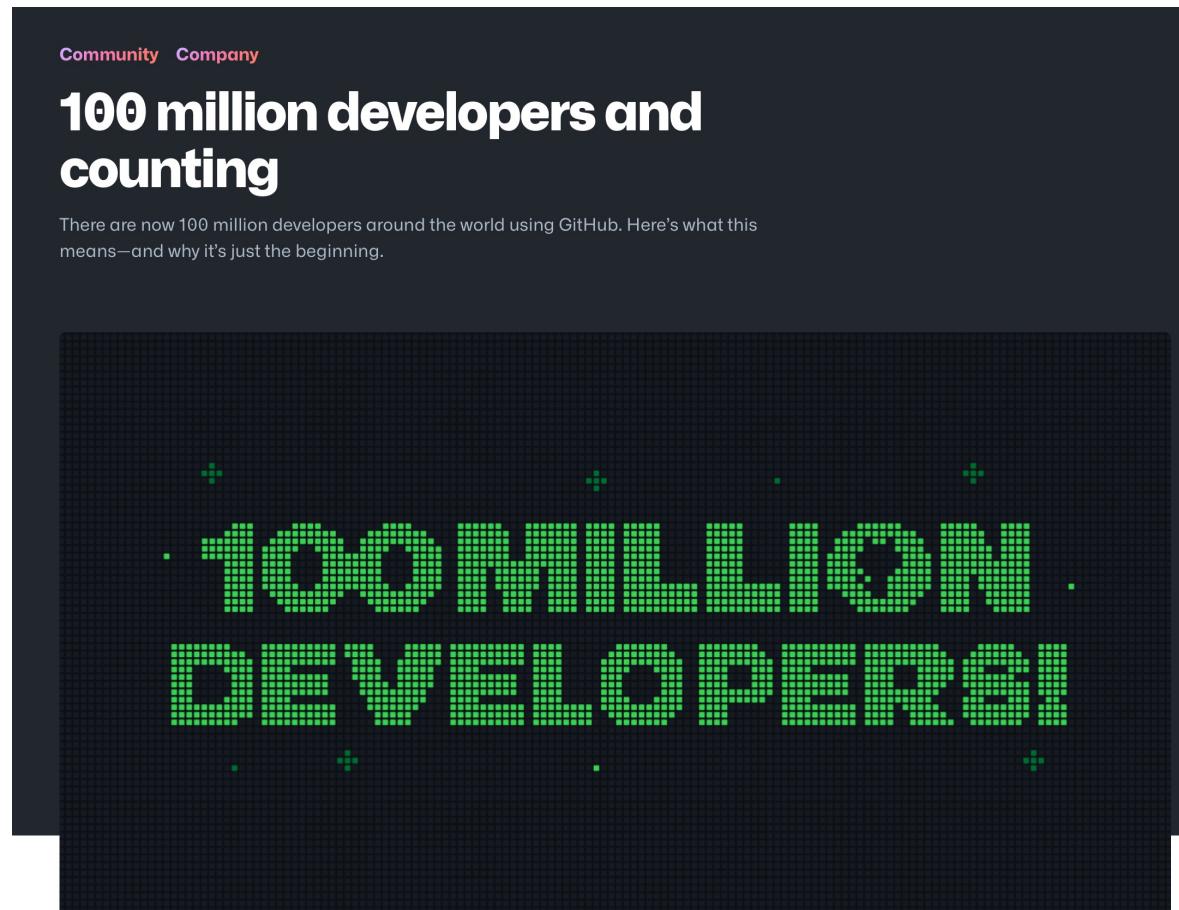
Una pubblicità RadioShack del 1991

Tutti i dispositivi mostrati sono oggi contenuti in uno smartphone

Tipi di software



100 milioni di sviluppatori!



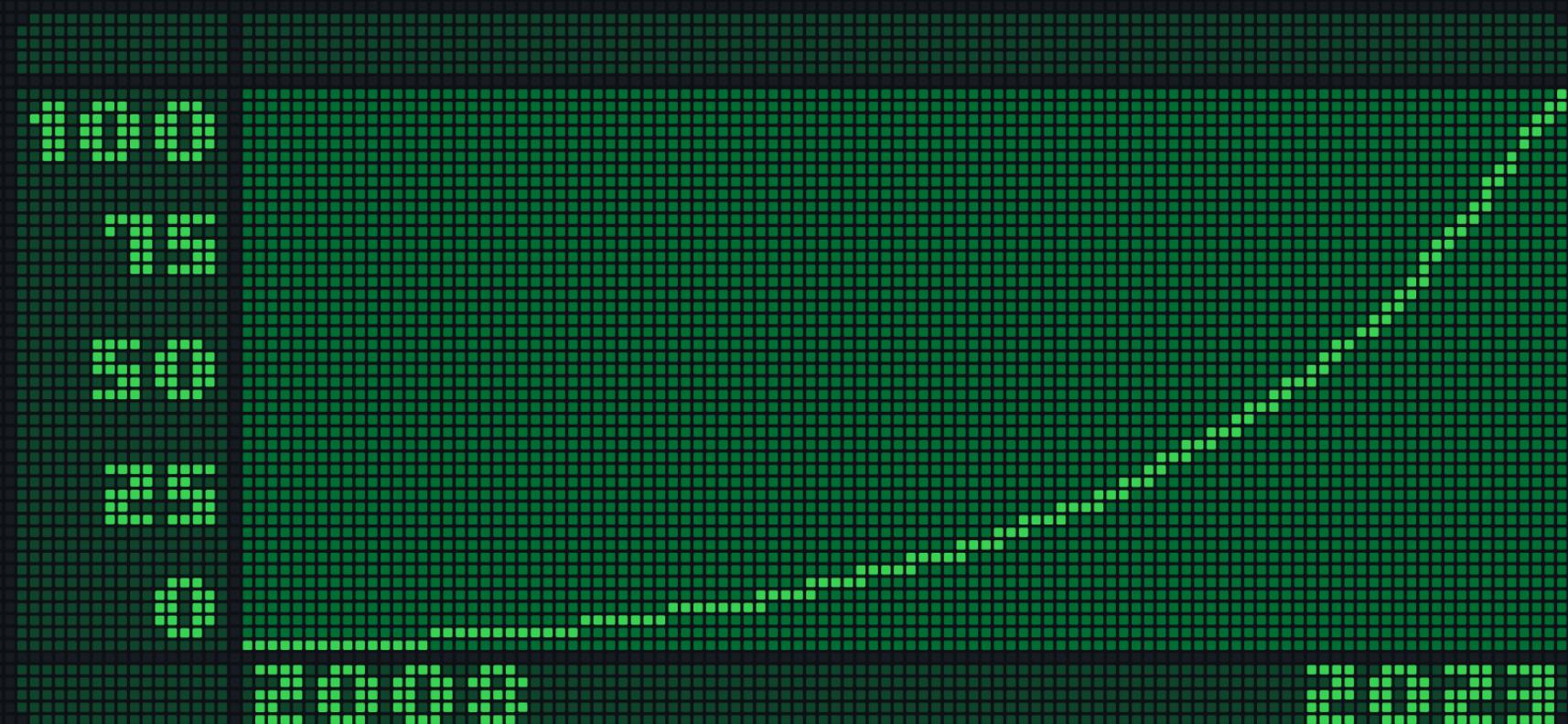
Author



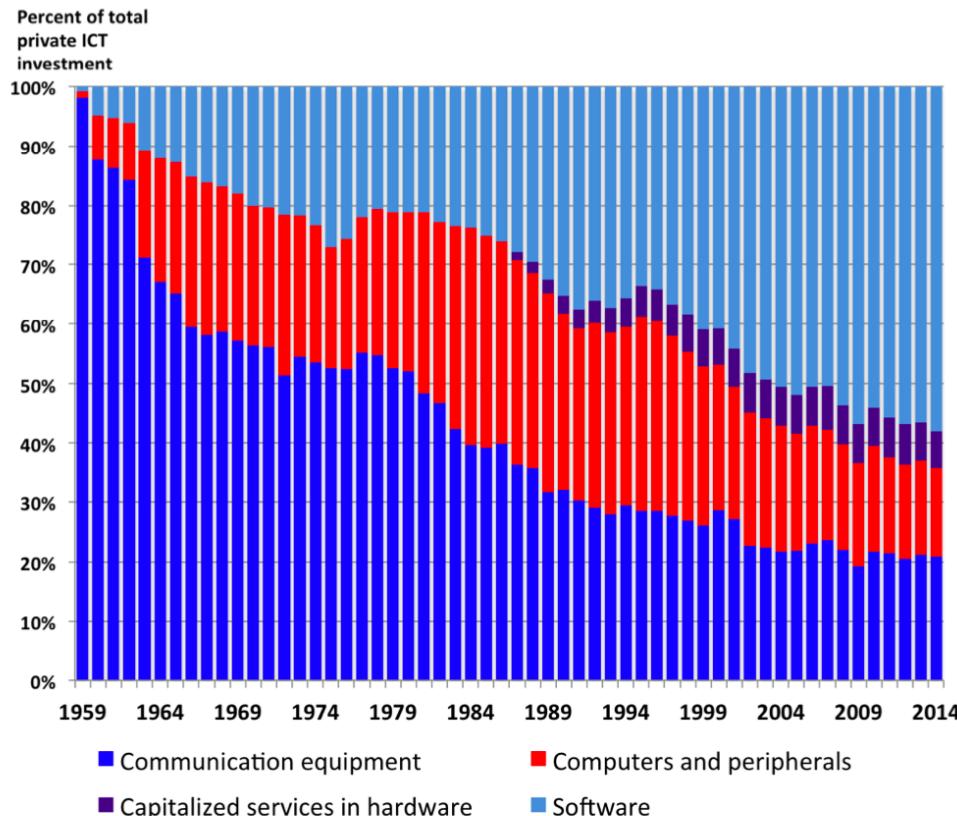
Thomas Dohmke

January 25, 2023

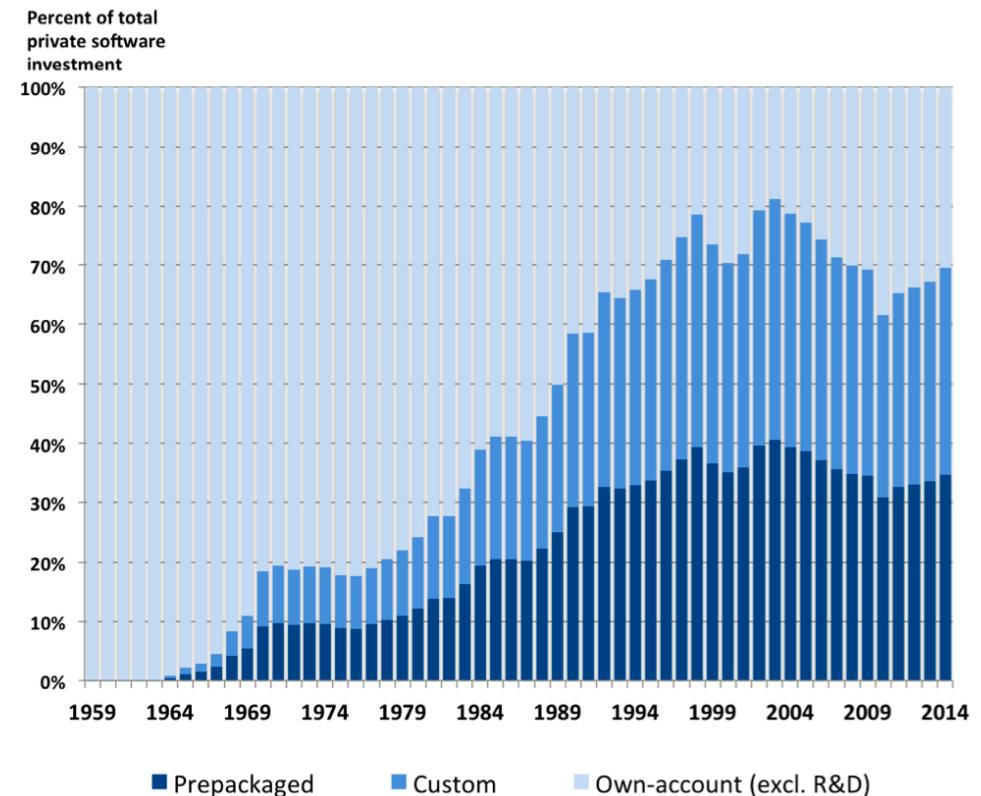
GITHUB USERS (IN MILLIONS)



Il software domina gli investimenti ICT



(a) ICT investment component shares



(b) Software investment component shares

Fonte: Byrne & Corrado, ICT Prices and ICT Services: What do they tell us about productivity and technology? 2017

Quanto costa produrre un'app?

- <http://howmuchtomakeanapp.com>

Siti per sviluppatori freelance
(esempio
www.freelancer.com)

PROJECT DESCRIPTION	BUDGET
<p>Expert Android Application Developer hello, I am looking some expert honest android application for develop a custom android application... Like this here is the demo [login to view URL] You have to watch this demo more then 20 time befor ... See more Skills: Android iPhone Java Mobile App Development PHP</p>	€636 - €1273 EUR Bid now
<p>Custom Adapter Module in SAP PI Custom Adapter Module in SAP PI, Custom Adapter Module in SAP PI Skills: Java SAP</p>	€15 EUR Bid now
<p>software developed for linux I need you to develop some software for me. I would like this software to be developed for Linux using Java. Skills: Java Linux Software Architecture</p>	€212 - €636 EUR Bid now
<p>CREATE P2P CRYPTO EXCHANGE WEBSITE CAN U CREATE P2P CRYPTO EXCHANGE WEBSITE Skills: C Programming Java PHP Software Architecture Website Design</p>	€18 - €146 EUR Bid now
<p>Android Proof of Concept (PoC) detect if u are close a area (Place) or in the place Only GPS/Maps Experts (not genral apps) Ure android phone, should detect when u are 1km of and address (area of a place). Also when u are at 100 meters, and when u are in the place [login to view URL] See more Skills: Android Google Earth GPS Java Kotlin</p>	€8 - €25 EUR Bid now

Which Country Has the Best Developers?

Ranked by Average Score Across All HackerRank Challenges

Rank	Country	Score Index	Rank	Country	Score Index
1	China	100.0	26	Netherlands	78.9
2	Russia	99.9	27	Chile	78.4
3	Poland	98.0	28	United States	78.0
4	Switzerland	97.9	29	United Kingdom	77.7
5	Hungary	93.9	30	Turkey	77.5
6	Japan	92.1	31	India	76.0
7	Taiwan	91.2	32	Ireland	75.9
8	France	91.2	33	Mexico	75.7
9	Czech Republic	90.7	34	Denmark	75.6
10	Italy	90.2	35	Israel	74.8
11	Ukraine	88.7	36	Norway	74.6
12	Bulgaria	87.2	37	Portugal	74.2
13	Singapore	87.1	38	Brazil	73.4
14	Germany	84.3	39	Argentina	72.1
15	Finland	84.3	40	Indonesia	71.8
16	Belgium	84.1	41	New Zealand	71.6
17	Hong Kong	83.6	42	Egypt	69.3
18	Spain	83.4	43	South Africa	68.3
19	Australia	83.2	44	Bangladesh	67.8
20	Romania	81.9	45	Colombia	66.0
21	Canada	81.7	46	Philippines	63.8
22	South Korea	81.7	47	Malaysia	61.8
23	Vietnam	81.1	48	Nigeria	61.3
24	Greece	80.8	49	Sri Lanka	60.4
25	Sweden	79.9	50	Pakistan	57.4

(nuove?) categorie di software

- Apps e software ecosystems
- Servizi software
- Nuovi strumenti di sviluppo
- Social software
- Scraping/mining big data
- Embedded software, IoT
- ...

Ecosistemi software

The screenshot shows the iTunes Store interface on a Mac OS X desktop. The left sidebar includes sections for LIBERIA (Musica, Film, Programmi TV, Podcast, iTunes U, Libri, Applicazioni, Suonerie, Radio), STORE (iTunes Store, Ping, Acquisti, Acquistato da iPad di Paola, Acquistato da iPad di Paolo), GENIUS (Genius), PLAYLIST (iTunes DJ, Aggiunti di recente, Classifica, I 25 più ascoltati, Musica classica, Recenti, Videoclip, 610, Classica), and a message "In riproduzione". Below this is a large message "Nessuna riproduzione". The main content area displays the App Store tab, with tabs for iPhone and iPad selected. A large banner for "GIOCHI IN COMPAGNIA" is shown, followed by a grid of new and notable apps like Hockey Nations, Newsweek for iPad, Prince of Persia, Red Bull Racing, I want to be a... P., CoachPad, Betty Bossi, Grimm's Rumpel..., National Geographic TRAVELER, Beautiful Planet, Teleprompt+, Poet's Pad, Eataly - The Reci..., Le kiosque press..., RELAY, tour-bot, and Pinball HD. To the right, there are sections for "iPad", "LINK VELOCI APP STORE" (App della Settimana, iWork, App per bambini, Creazione musicale, Business Class, App per editare foto e filmati, Giochi), and "CLASSIFICHE" (Top 10 apps: MADDEN NFL 11, GoodReader for iPad, Pages, Keynote, Numbers, Pinball HD, Moxier We..., Penultimate, Quickoffice Connect Mobile Suit..., Real Racing HD). At the bottom, there are sections for "NUOVI GIOCHI DA NON PERDERE", "App per tornare sui banchi", "BUSINESS CLASS", "creazione musicale", "App per editare foto e filmati", and "DETTO, FATTO!". A footer message says "La produzione del software". The bottom navigation bar includes "Più richieste" and "App gratuite". The top right shows the user email "ciancarini@cs.unibo.it". A search bar at the top right says "Cerca in Store". The number "17" is visible in the bottom right corner.

Ecosistemi software

- Gli ecosistemi software sono mercati, in cui si vendono prodotti (es. AppStore o PlayStore) o componenti e servizi (es. Amazon Elastic Computing)
- La caratteristica principale è quella di una collezione di prodotti software, su piattaforma definita da un'azienda, che vengono sviluppati ed evolvono nello stesso ambiente
- Es. Appstore (al 2016): 100 miliardi di download, utili oltre 40miliardi\$; 20 “grandi” sviluppatori incassano il 50% degli utili.

Software as a service

Google: 2 miliardi di linee
di codice

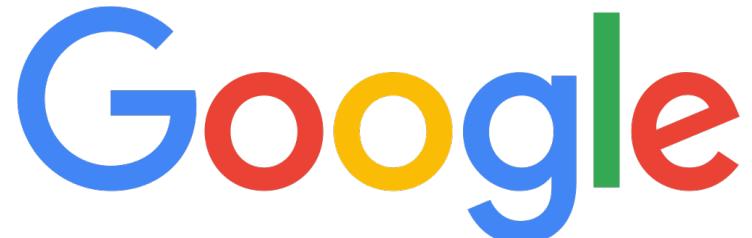
25.000 sviluppatori

45.000 commit al giorno

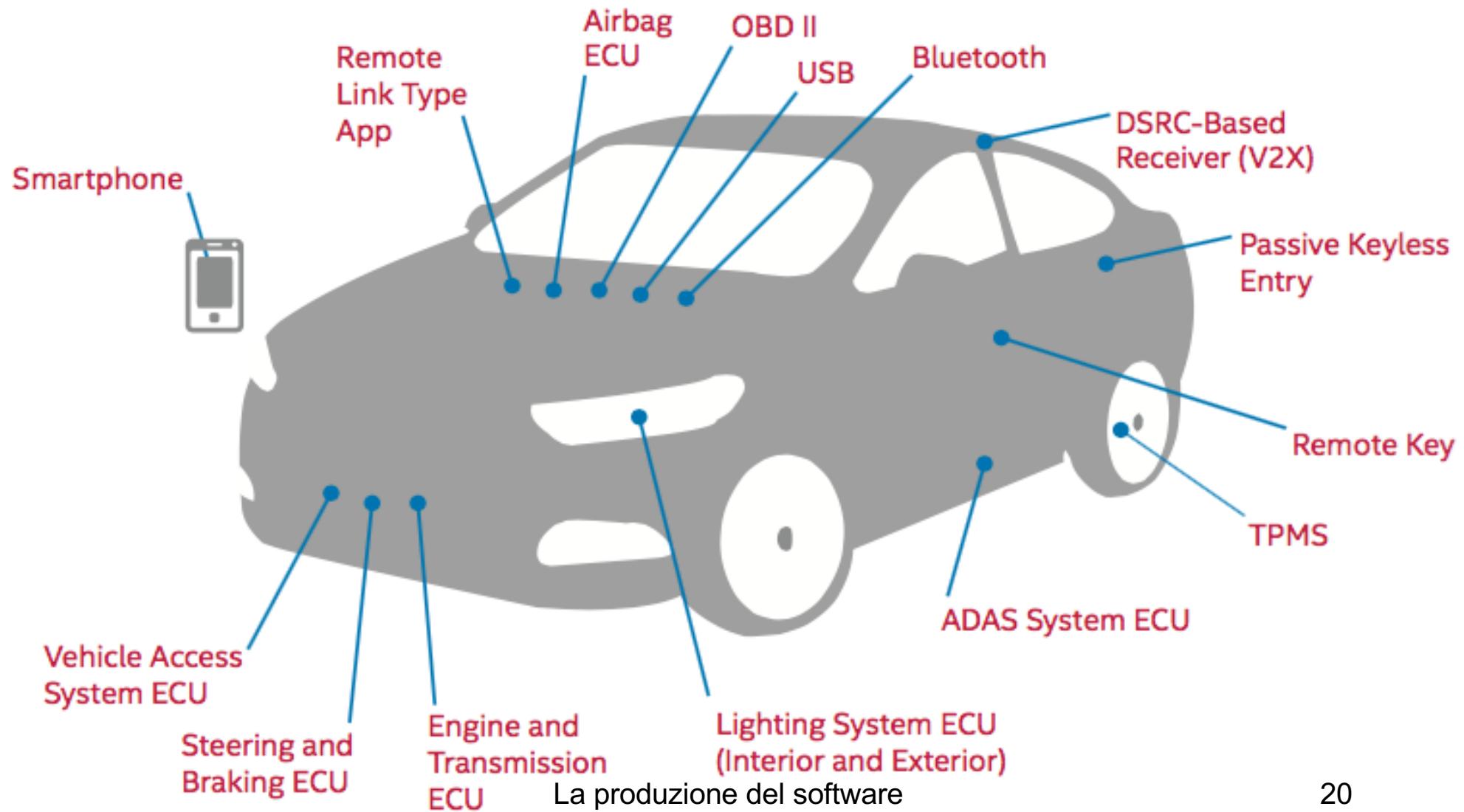
Chrome: 17.4 milioni di
linee di codice

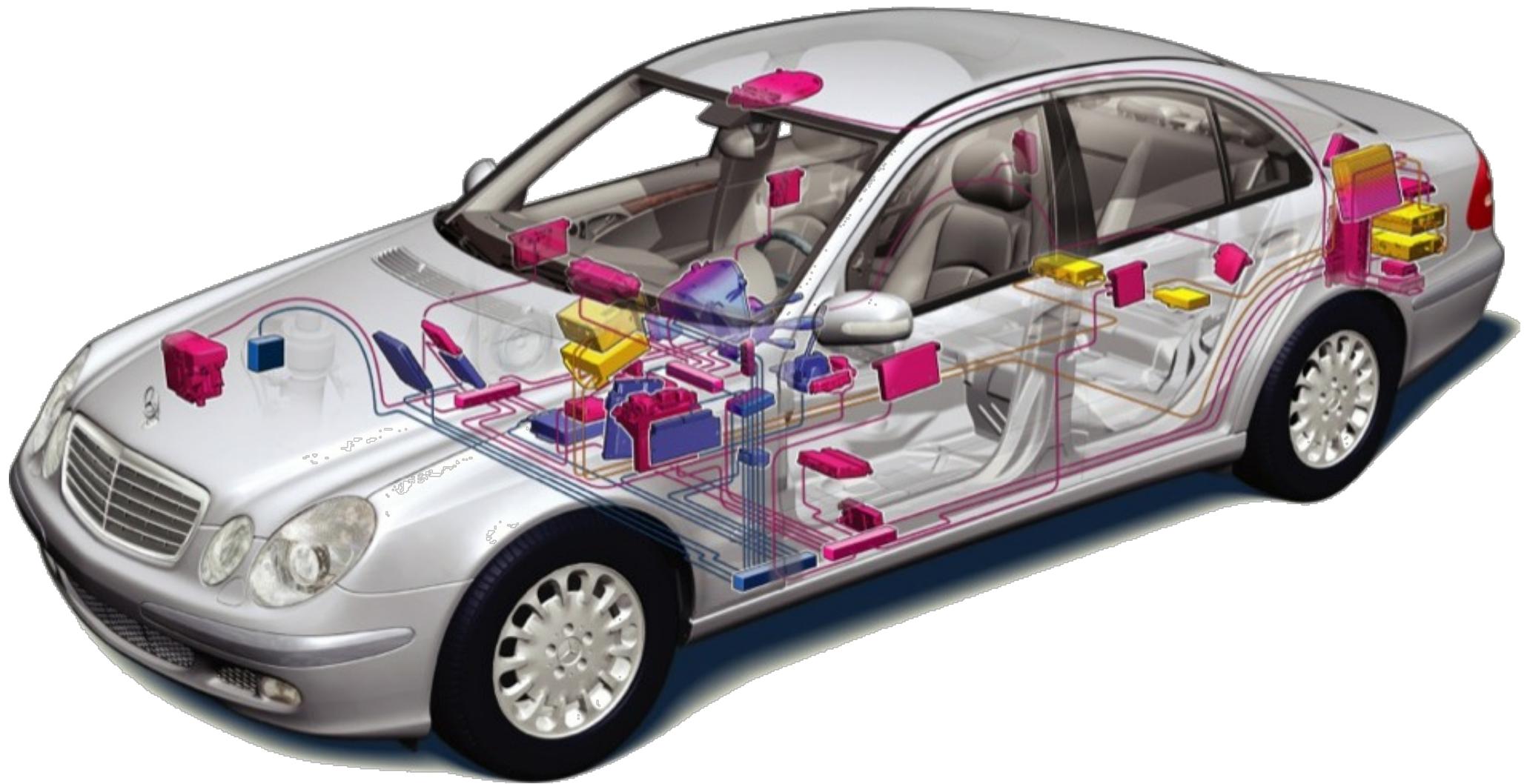
3.700 sviluppatori

380 commit al giorno



Software embedded (“nascosto”)





Social software (Web 2.0)

- Software che supporta la “conversazione” di comunità di utenti. Es. Facebook, X (Twitter), LinkedIn, Instagram, Pinterest, T2, ecc.
- Wiki, chat, forum, blog, ecc

Software libero (non gratis!)

0. A program can be run for any purpose
1. A program can be studied and changed to adapt it to new needs
2. A program can be freely distributed
3. A program can be freely improved and these improvements can be freely distributed



Free Software Foundation

La produzione del software

Richard Stallman
FSF founder

23

Application Programming Interface (API)

- Amazon API: commercio sw driven
- PhilipsHue API: illuminazione sw driven
- Facebook API: social network sw driven
- GoogleMaps API: maps sw driven
- Stanford API
- CNN API
- Walmart API

Aspetti economici dei prodotti sw

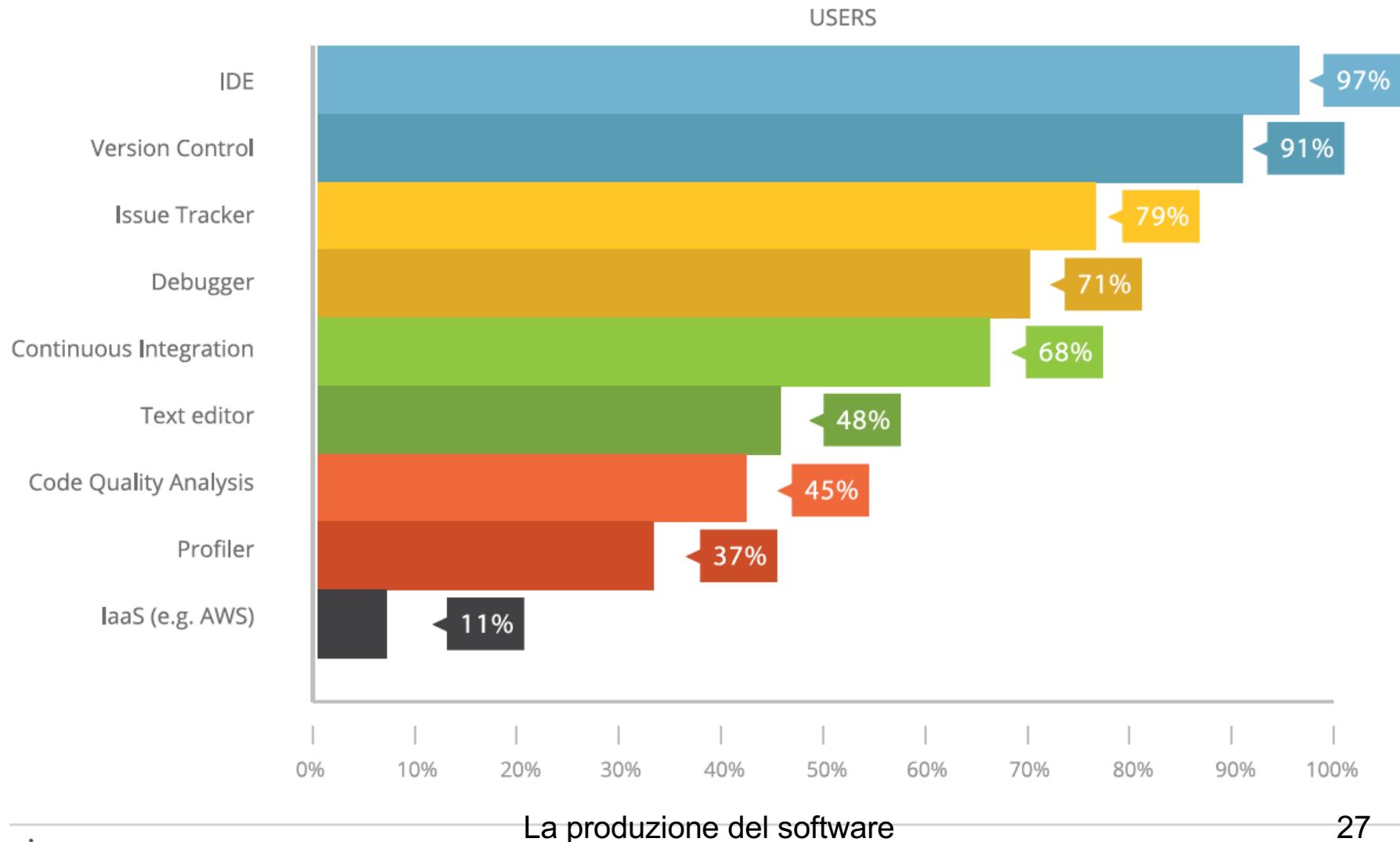
- Ambito d'uso (dimensione in righe)
- Piano di sviluppo (durata)
- Sforzo di sviluppo (costo)
- Produttività del team
- Qualità (difetti)

Videogiochi

- Sforzo tipico: $100 \div 500$ anni/persona
- Team: di solito $50 \div 100$ persone
(Assassin Creeds 2009: 450 persone)
- Vendere un milione di copie è ok ma non eccellente

<http://www.informationisbeautiful.net/visualizations/million-lines-of-code/>

Gli strumenti software statistiche d'uso



I sw sono sempre più grandi e costosi

It would cost over \$1 billion to develop REDHat 7.1 GNU/Linux distribution by conventional proprietary means in the U.S. (in year 2000 U.S. dollars).

Compare this to the \$600 million estimate for Red Hat Linux version 6.2 (which had been released about one year earlier).

Red Hat Linux 7.1 includes over 30 million physical source lines of code (SLOC), compared to well over 17 million SLOC in version 6.2.

Using the COCOMO cost model, this system is estimated to have required about 8,000 person-years of development time (as compared to 4,500 person-years to develop version 6.2).

Red Hat Linux 7.1 represents over a 60% increase in size, effort, and traditional development costs over Red Hat Linux 6.2. This is due to an increased number of mature and maturing open source / free software programs available worldwide (D.Wheeler, 2002)

Alcune cifre

Prodotto	SLOC (righe di codice sorgente)
NASA Space Shuttle Flight Control	430K(shuttle) + 1.4M (ground)
Sun Solaris 1998-2000	7-8M
Microsoft Windows 3.1 (1992)	3M
Microsoft Windows 95	14M
Microsoft Windows 98	18M
Microsoft Windows NT (1992)	4M
Microsoft Windows NT5.0 (1998)	20M
RedHatLinux 6.2 (2000)	17M
MacOS 10.4 (2005)	86M
Linux kernel 4.2 (2016)	20.2M
Debian 7.0 (2012)	La produzione software 419M

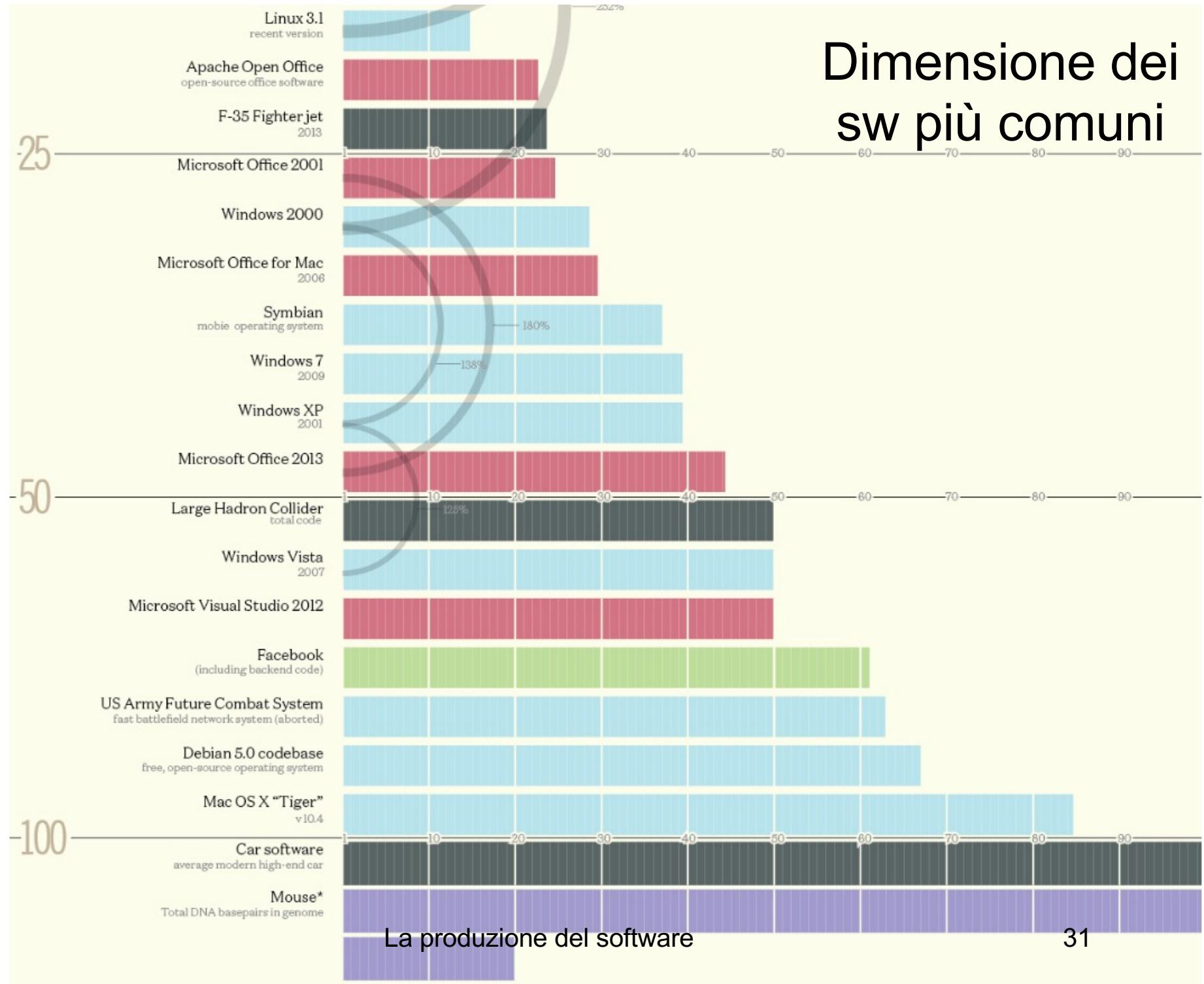
Software sizes

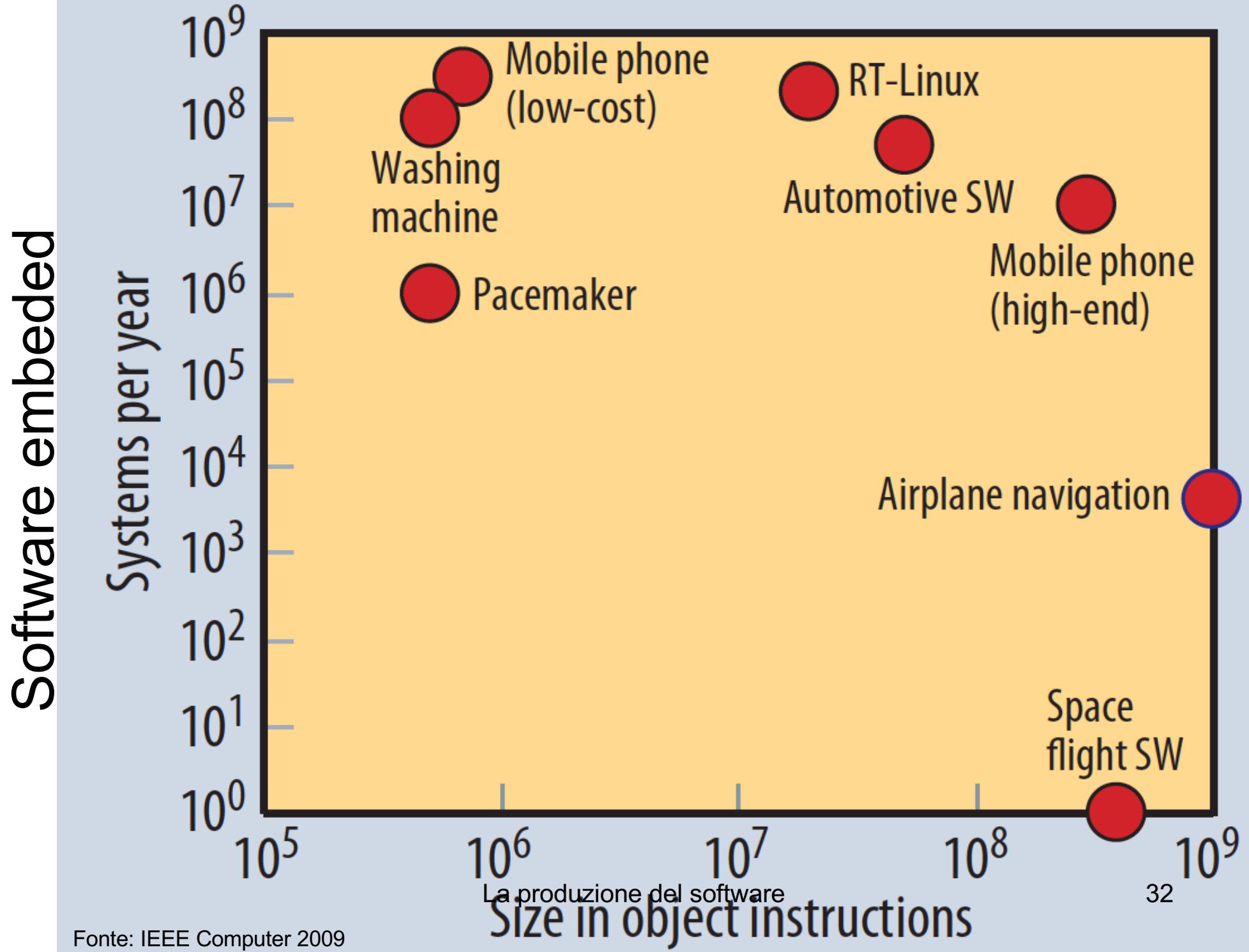
Category	Programmers	Duration	Size (Lines of Code)
Extremely Large	> 200	> 6 yrs.	>1,000,000
Very Large	20 - 200	3 - 6 yrs.	100,000 - 1,000,000
Large	5 - 20	2 - 3 yrs.	20,000 - 100,000
Medium	2 - 5	6 mo.– 2 yrs.	3,000 – 20,000

https://www.researchgate.net/publication/259359557_Software_Archaeology_and_the_Preservation_of_Code-based_Digital_Art/figures?lo=1

Dimensione dei sw più comuni

<http://www.informationisbeautiful.net/visualizations/million-lines-of-code/>





Software

- **Prodotto** invisibile, intangibile, facilmente duplicabile ma costosissimo: opera dell'ingegno protetta dalle leggi
- **Componente** di un sistema di elaborazione: può essere di larga diffusione (*off the shelf*) o *commissionato* da un singolo committente
- **Macchina astratta**; offre funzioni utili per qualche scopo, ha un'*architettura* (fatta di componenti e connettori)
- **Servizio**; ha un'*interfaccia* e si basa su una *infrastruttura*

Il sw è un prodotto industriale

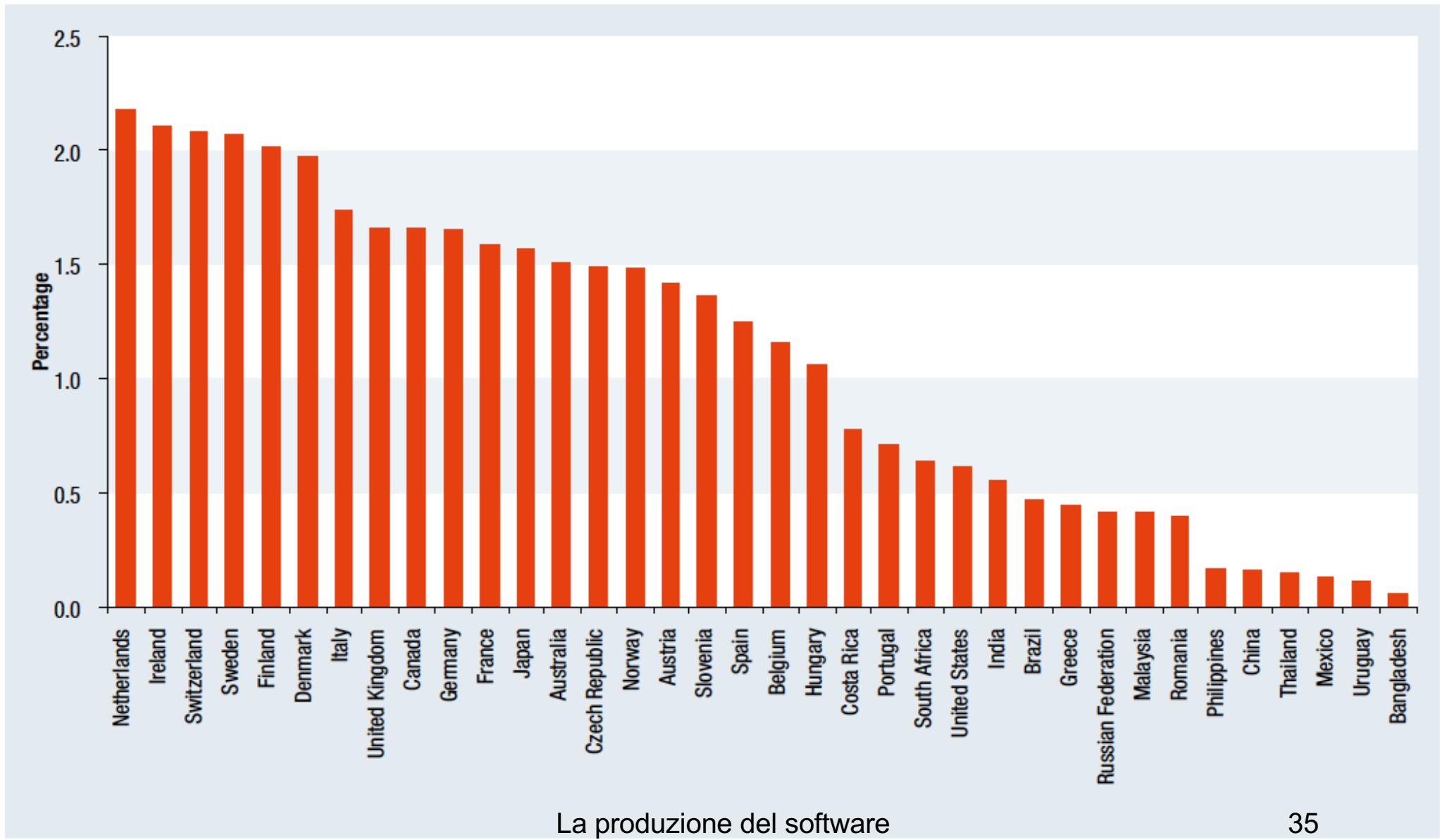
Il software è sempre il *prodotto di un processo di sviluppo*, che inizia con un'idea e termina quando il software viene ritirato

L'industria mondiale del sw cresce a tassi dal 5 al 10% annuo

Il costo di sviluppo di un prodotto software tende a crescere in proporzione al *quadrato* delle sue dimensioni

Quanti producono software

(occupati a produrre sw o servizi, in percentuale sul totale degli occupati)



La produzione del software

35

Source: UNCTAD, based on international and national sources. Total employment data sourced from WITSA.

I grandi produttori di software in Europa

(2015, source Truffle Report)

La produzione del software

Rank	Company	Country of HQ location	Public	Software +Services 2014 (m€)	Total revenue 2014 (m€)	R&D employees 2014
1	SAP	DE		17 243.9	17 560.0	18908
2	Dassault Systemes	FR		2 078.6	2 346.7	5562
3	Sage	UK		1 539.5	1 620.5	1169
4	Hexagon	SE		1 442.3	2 622.4	3430
5	Wincor Nixdorf	DE		1 367.0	2 471.0	750
6	Asseco Group	PL		1 193.3	1 487.6	3696
7	Software AG	DE		835.6	857.8	968
8	DATEV	DE		790.7	843.5	1355
9	Wolters Kluwer	NL		740.2	3 660.0	2222
10	Misys	UK		639.5	639.5	1100
11	Micro Focus	UK		627.9	627.9	897
12	SWIFT	BE		596.8	628.0	493
13	Unit4	NL		516.0	516.0	1380
14	Visma	NO		464.7	851.7	730
15	Cegedim	FR		460.6	911.5	959
16	Sopra Steria	FR		445.4	3 370.0	800
17	Qlik	SE		418.9	418.9	358
18	Avaloq	CH		411.6	411.6	300
19	Swisslog	CH		411.4	551.3	146
20	Northgate Information Solutions	UK		373.7	826.0	600
21	Fiducia & GAD	DE		369.3	458.4	220
22	Compugroup Holding	DE		368.8	515.1	1426
23	Murex	FR		368.0	368.0	386
24	Temenos	CH		352.6	352.6	441
25	Fidessa	UK		341.0	341.0	437
26	Gemalto	NL		333.9	2 465.0	1105
27	IFS	SE		333.4	333.4	333
28	ESET	SK		328.8	328.8	382
29	Zucchetti	IT		310.3	358.0	900
30	Schneider Electric	FR		304.1	1 713.0	565
31	Reply	IT		287.0	632.2	390

Microsoft Says Its Software 'Ecosystem' Employs 15 Million

IDC research, paid for by Microsoft, also found that the company's partners earn \$7.79 for every dollar earned by Microsoft.

By [Paul McDougall](#)
InformationWeek

ottobre 19, 2007 01:38 PM

At a time when its business practices are under close scrutiny in the United States, Europe, and other parts of the world, Microsoft (NSDQ: [MSFT](#)) is touting a new study that says it's responsible for the creation of almost 15 million jobs globally.

IT work involving Microsoft and its [network](#) of partners kept 14.7 million workers employed worldwide, according to the study -- excerpts of which Microsoft made available on Friday.

The jobs range from software programming to system [integration](#) and help desk support.

The study was conducted by market researchers at IDC and paid for by Microsoft. IDC said the IT industry as a whole kept 35.2 million workers employed in 2007. "Software provides a disproportionate contribution to a vibrant IT economy," said John Gantz, chief research officer at IDC, in a statement.

IDC also found that Microsoft's partners earn \$7.79 for every dollar earned by Microsoft, and that the economic activity spurred by the Microsoft ecosystem will produce \$514 billion in tax revenue for governments worldwide in 2007.

- » [E-Mail](#)
- » [Print](#)
- » [Discuss](#)
- » [Write To Editor](#)
- » [Digg](#)
- » [Slashdot](#)
- » [News Stories](#)

I salari d'ingresso dei big players (2016)

Azienda	Stipendio annuo medio in \$ - junior	Bonus medio \$	Totale \$
Amazon	109.000	22.000	131.000
Apple	104.000	16.000	120.000
Google	86.000	20.000	106.000
Cisco	67.000	1.000	68.000
Oracle	67.000	-	67.000
Microsoft	58.000	9.000	67.000
Telefonica	45.000	4.000	49.000
Orange	48.000	-	48.000
IBM	48.000	-	48.000
SAP	44.000	4.000	48.000

Discussione

Come nasce il software?



Prodotti, sistemi, servizi

- Prodotti **generici** (OTS: off the shelf)
 - Prodotti creati da qualche produttore di software e venduti sul mercato a più (tanti) clienti
 - Es.: videogioco
- Sistemi **commissionati** (“customizzati”)
 - Sistemi commissionati da un cliente specifico e sviluppati apposta da un qualche fornitore
 - Es.: portale dell’Università
- Servizi **in perpetuo sviluppo**
 - Sistemi che offrono servizi 24/7 in continuo cambiamento
 - Es. Facebook, Amazon

Requisiti e feature del software

- **Requisito** software: funzione o qualità controllabile (testabile) che deve possedere l'implementazione di un prodotto software.
È importante per il **cliente**
- **Feature** software: insieme di funzioni che permettono di usare un prodotto software in un servizio o prodotto.
È importante per il **fornitore**

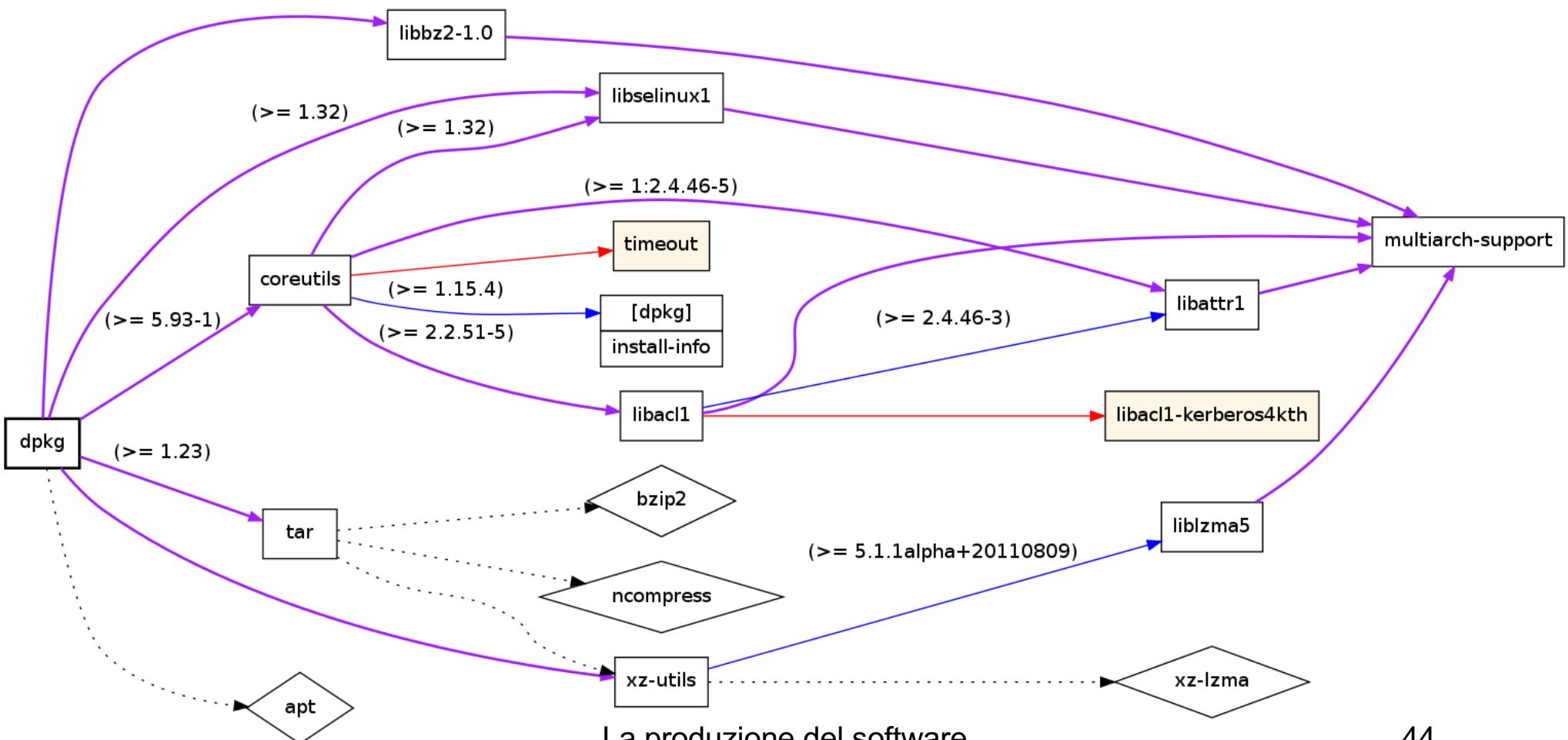
Esempio

- Feature: carrello per negozio elettronico
- Requisiti di un servizio di commercio elettronico: l'utente deve poter registrarsi, aggiungere o togliere elementi al carrello, specificare indirizzi alternativi, pagare

Dipendenze

- Ogni prodotto sw dipende da altri prodotti sw, che a loro volta dipendono da altri sw
- Associamo a ciascun prodotto o sistema software un **grafo di dipendenze**
- I nodi del grafo delle dipendenze sono pacchetti software (es librerie) in diverse versioni

Esempio

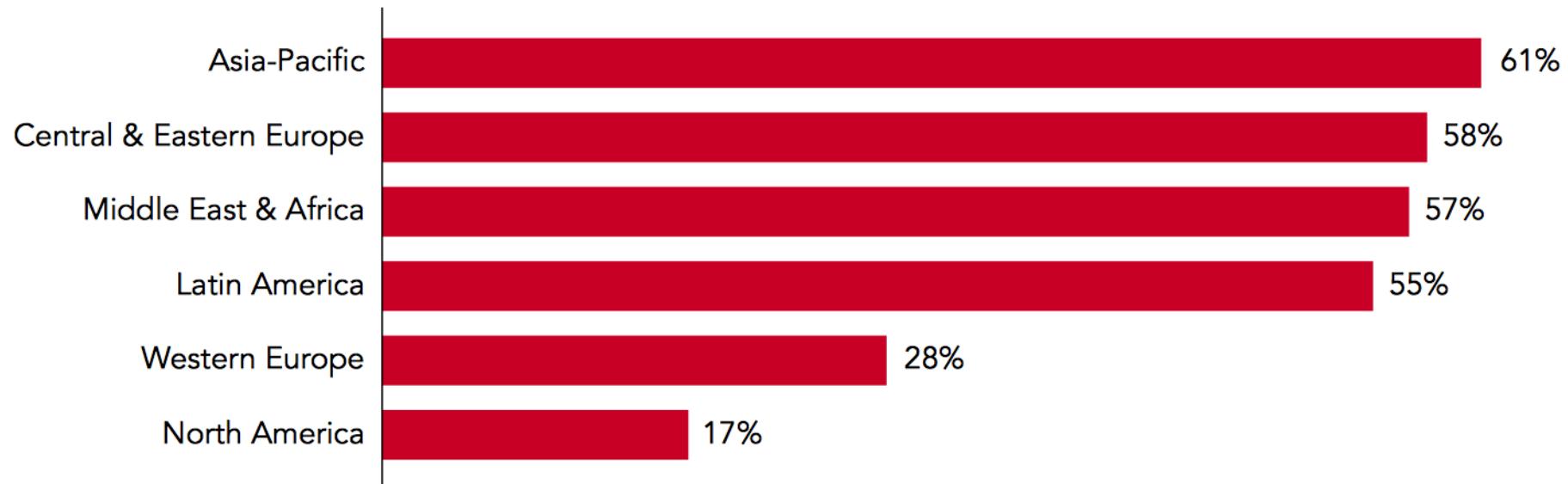


La produzione del software

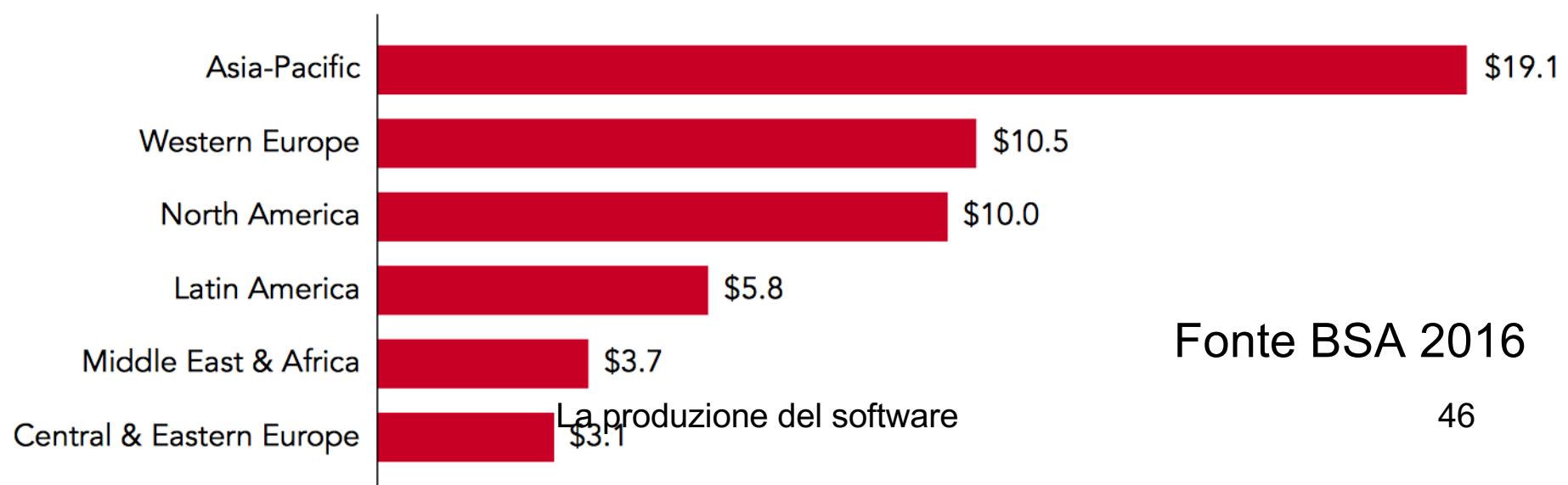
Il software è un prodotto speciale

- È **invisibile e intangibile**
- Ogni prodotto ha **molte dipendenze**
- È facilmente duplicabile e distribuibile su rete
- In Europa non è brevettabile (ma protetto)
- Il software di consumo non è garantito
- Viene acquisito su **licenza**
 - Proprietaria (normale, shareware, freeware)
 - Public domain
 - Open source

Average Rate of Unlicensed Software Use



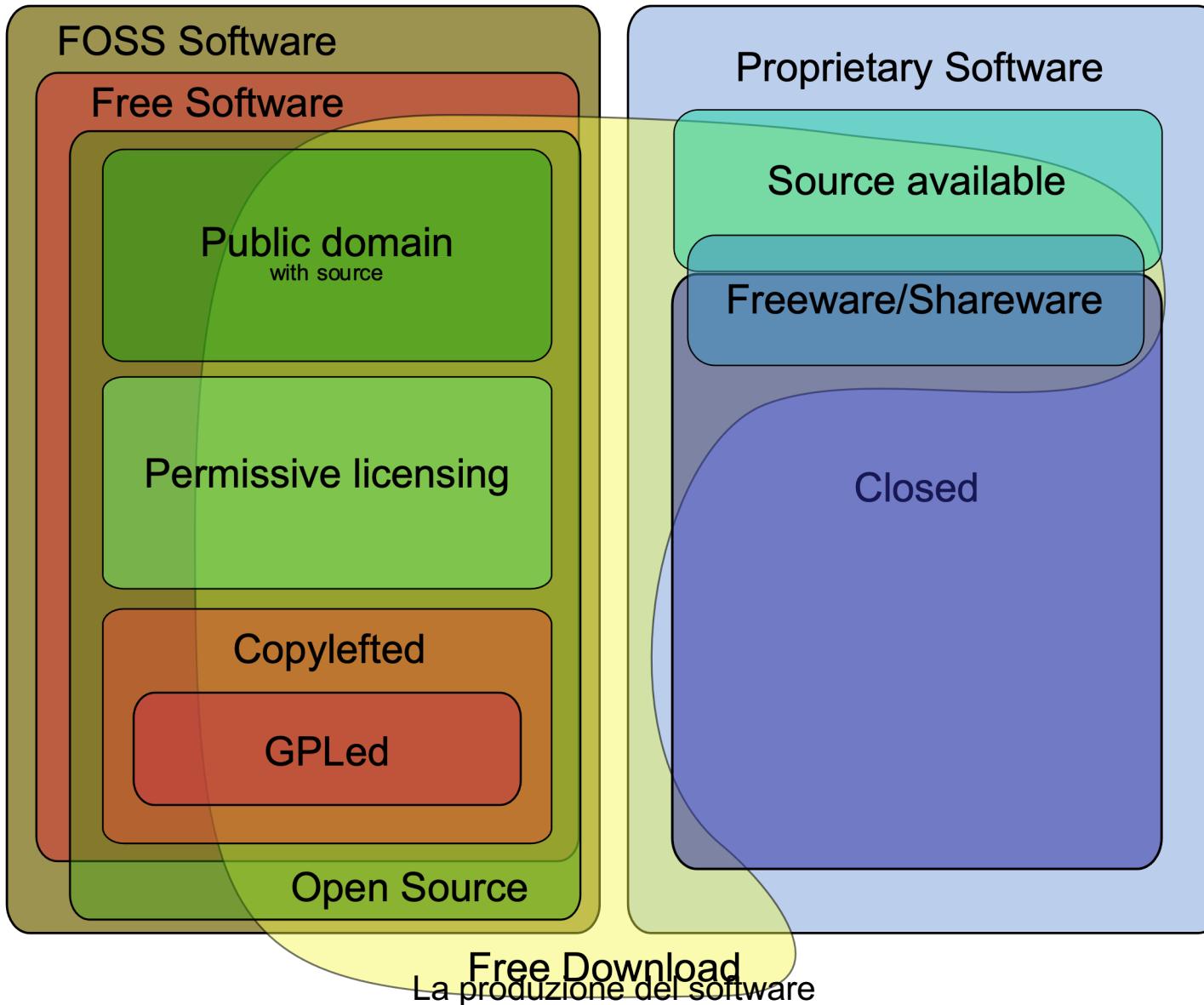
Commercial Value of Unlicensed Software Use (in Billions)



Protezione legale del sw

- **Protezione dell'autore:** Il software è un'opera dell'ingegno: chi lo produce è un autore che ha diritto ad un compenso
Copiare software abusivamente è **illegal**e (anche se non lo si fa per profitto) e in Italia costituisce un reato penale:
La legge italiana 248/2000 punisce col carcere da 6 mesi a 3 anni chi duplica abusivamente software
- Per informazioni sulla brevettabilità del software negli USA:
<http://www.softwarepatent.com>

Le licenze software



SIAE: il pubblico registro sw

- Possono essere registrati i sw che rispettino requisiti di originalità e creatività tali da poter essere identificati come opere dell' ingegno.
- è possibile registrare tutti gli atti che trasferiscono in tutto o in parte diritti di utilizzazione economica relativi a programmi per i quali sia già avvenuta la registrazione
- Per registrare un programma, il richiedente deve trasmettere a SIAE una "dichiarazione" e una "descrizione" oltre, naturalmente, ad un esemplare del programma da depositare registrato su supporto digitale non riscrivibile

Decompilare un sw

- Si può decompilare un software?
- Per esempio, chi l'ha comprato ed ha solo il codice oggetto può decompilarlo per correggere un difetto?

<https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=363a5a27-c2eb-4163-be9d-928784b6a90f>

La garanzia del software

Protezione del compratore:
Quale protezione ha il compratore
da difetti del prodotto?

Nel software di consumo in teoria
NON c'è alcuna garanzia.

Il software viene venduto “così
com'è”, e se ci sono difetti il
fabbricante non se ne fa carico:

Io dice il contratto che si visualizza
quando si usa per la prima volta
un'applicazione

The SOFTWARE PRODUCT is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties. The SOFTWARE PRODUCT is **licensed, not sold.**

1. GRANT OF LICENSE. The SOFTWARE PRODUCT is licensed as follows:

- * Installation and Use. Microsoft grants you the right to **install and use copies** of the SOFTWARE PRODUCT on your computers running validly licensed copies of the operating system for which the SOFTWARE PRODUCT was designed [e.g., Windows(r) 95; Windows NT(r), Windows 3.x, Macintosh, etc.].

- * Backup Copies. You may also make copies of the SOFTWARE PRODUCT as may be necessary for backup and archival purposes.

- * Components. Certain software components of the SOFTWARE PRODUCT are subject to the following additional provisions:

2. DESCRIPTION OF OTHER RIGHTS AND LIMITATIONS.

- * Distribution. You may not distribute copies of the SOFTWARE PRODUCT to **third parties**.

- * **Prohibition on Reverse Engineering, Decompilation, and Disassembly.**

4. COPYRIGHT. All title, including but not limited to copyrights, in and to the SOFTWARE PRODUCT and any copies thereof are owned by Microsoft or its suppliers. All rights not expressly granted are reserved by Microsoft.

8. NO WARRANTIES. To the maximum extent permitted by applicable law, Microsoft and its suppliers provide the SOFTWARE PRODUCT and any (if any) Support Services related to the SOFTWARE PRODUCT **AS IS AND WITH ALL FAULTS**, and hereby disclaim all warranties and conditions, either express, implied or statutory, including, but not limited to, any (if any) implied warranties or conditions of merchantability, of fitness for a particular purpose, of lack of viruses, of accuracy or completeness of responses, of results, and of lack of negligence or lack of workmanlike effort, all with regard to the SOFTWARE PRODUCT, and the provision of or failure to provide Support Services.

ALSO, THERE IS **NO WARRANTY OR CONDITION OF TITLE, QUIET ENJOYMENT, QUIET POSSESSION, CORRESPONDENCE TO DESCRIPTION OR NON-INFRINGEMENT, WITH REGARD TO THE SOFTWARE PRODUCT.**

SOFTWARE RISK AS TO THE QUALITY OF OR ARISING OUT **51** USE OR PERFORMANCE OF THE SOFTWARE PRODUCT AND SUPPORT SERVICES, IF ANY, **REMAINS WITH YOU.**

Garanzie sul software

- La **verifica** garantisce l'aderenza ad una specifica
- La **validazione** garantisce l'accettazione da parte del cliente
- La **certificazione** garantisce l'aderenza a specifiche definite dalla legge

NB: il sw commerciale di solito viene venduto **senza** garanzie (“as is”)

I rischi

- Rischi di sviluppo dei sistemi software
- I difetti nel software operativo
- Rischi di esercizio dei sistemi software

Rischi di esercizio

Luglio 2015: Fiat richiama 1,4 milioni di Jeep

- Nuova svolta dopo il famoso caso in cui alcuni hacker avevano violato il sistema multimediale UConnetc di una Jeep Cherokee: FCA, dopo aver rilasciato immediatamente un aggiornamento di software ha deciso di richiamare in officina per un controllo gratuito 1,4 milioni di vetture per sistemare definitivamente il sistema informatico di bordo
- “Tutti i settori sono potenziali bersagli di un hacker e l'industria automobilistica non ha fatto eccezione”, ha dichiarato Gualberto Ranieri, capo della comunicazione FCA mercati Nafta spiegando poi che "non c'è stato un solo incidente nel mondo reale in cui è stato coinvolto qualsiasi veicolo FCA a seguito di un'intrusione pirata nei suoi software".

Alcune qualità del software

- **Robustezza**: sw capace di sopportare errori durante l'esecuzione
- **Sostenibilità**: software duraturo capace di essere modificato economicamente
- **Riproducibilità**: controllo delle versioni

Alcuni dati

Numero di difetti (fault) rilevati durante l'esercizio

- I peggiori sistemi militari: 55 faults/KLoC
- I migliori sistemi militari: 5 faults/KLoC
- Prodotti ottenuti con sviluppo agile (XP): 1.4 faults/KLoC
- Apache web server (open source): 0.5 faults/KLoC
- NASA Space shuttle: 0.1 faults/KLoC

www.easterbrook.ca/steve/?p=1366

Domande di autotest

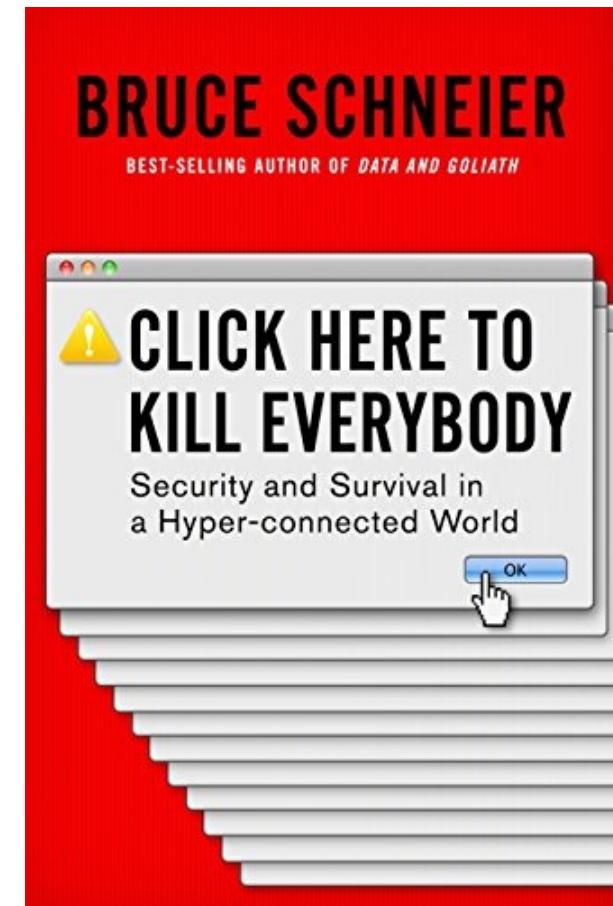
- Cos'è il software? Quanti tipi di sw esistono?
- Perché è costoso produrlo?
- Quali sono i rischi dell'uso del software?
E quelli dello sviluppo?
- Cos'è un difetto software?
- Quanto software può produrre in un anno
 - Una persona? Un'organizzazione? Una nazione?

Libri sul fare software

Oram e Wilson, *Making Software*,
O'Reilly, 2011

Martin, *Clean code. Guida per
diventare bravi artigiani nello sviluppo
agile di software*, 2018

Schneier, *Click here to kill everybody*,
2018



Blog e altro

- www.joelonsoftware.com
- stackoverflow.com
- www.freelancer.com
- best-practice-software-engineering.blogspot.com

Gruppi linkedin

- Software developer
- Software testing and quality assurance
- Software as a service

Domande?

