

http://codinghorror.typepad.com

# COLABORAÇÃO EM PROJETOS DE SOFTWARE



- □ Não trabalhar em equipa normalmente implica:
  - Despender grande esforço
  - Elaborar algo simples e limitado
  - Não cumprir com metas temporais esperadas
  - Criar algo não robusto ao mundo real
    - Visão própria/falta de informação
  - **-** ...



- Saber trabalhar em equipa é uma das características principais no mundo atual!
- Exemplo do sítio http://www.itjobs.pt
  - □ Palavra "equipa": 2026 propostas
  - Palavra "programação": 335
  - □ Palavra "java": 735
  - □ Palavra "web": 728
  - □ Palavra "javascript": 688

#### Realizar uma tarefa com n cabeças e 2\*n mãos

- □ Como se garante que todos têm a mesma visão?
- □ Resultado podem ser *n* módulos não interoperáveis
- □ E se uma sub-tarefa afinal for demasiado extensa?

#### Dividir tarefas e compor resultado final

- Resultados semelhantes ao anterior
- □ E se alguém não realiza trabalho (útil)?
- □ Só funciona em casos específicos.
  - Alta responsabilidade, baixa necessidade de integração

#### Passar uma tarefa por várias mãos até estar feito

- Aproximação tipo linha de montagem
- Criatividade muito limitada
- □ Um membro da equipa pode atrasar todo o processo
- Potencial fraca alocação de recursos: 1 trabalha, n-1 esperam.

#### Criar um grupo e esperar que se faça trabalho

- Indivíduos não trabalham só porque pertencem a algo!
- □ É preciso iniciativa e motivação intrínseca!

# Trabalho em Equipa (É)

- □ Trabalhar de forma cooperativa
  - Ajudar, não ser conflituoso
- Contribuir com esforço, ideias, sugestões
  - Não ser passivo ou negativo
- Comunicar!
  - Manter contacto com a equipa.
  - Errado: programador maravilha solitário.

## Trabalho em Equipa (É)

- Ter responsabilidade
  - Cumprir com o acordado pela equipa
  - Assumir erros
- Ter respeito pelos outros
  - Não atirar culpas
  - Não "minar" trabalho
  - Considerar posição dos colegas
- Tomar decisões
  - Equipa não funciona sem um líder!

- Muitos aspetos são chamados de "Soft Skills"
  - Atitude pessoal perante situações e eventos
  - Não tem a ver com inteligência ou conhecimento
- Aparece indiretamente no CV
  - Experiência passada em ambientes de trabalho em equipa

## Lei de Conway

# A estrutura de uma aplicação de software reflete a estrutura da equipa que a construiu

Melvin Conway

#### Corolário aplicado ao ensino:

A qualidade de um trabalho não depende só do conhecimento dos alunos, mas principalmente de como se organizaram.

Docente anónimo

#### Lei de Brook

# Adicionar mais pessoas a um projeto atrasado apenas o fará ficar ainda mais atrasado.

- Particularmente relevante para projetos de software
  - Exigida uma grande colaboração entre programadores
    - Ex: Linux, vários milhões de linhas de código para gerir
- São necessárias ferramentas e caraterísticas individuais para se trabalhar bem em equipa!

## Papel da Tecnologia

- □ Tecnologia pode auxiliar funcionamento das equipas
  - Melhorar o "produto" final
  - Reduzir custo (esforço)
- □ Facilitar Planeamento:
  - □ Folhas de cálculo
  - Aplicações de planeamento de projeto
  - Existência de relatórios de outros projetos

## Papel da Tecnologia

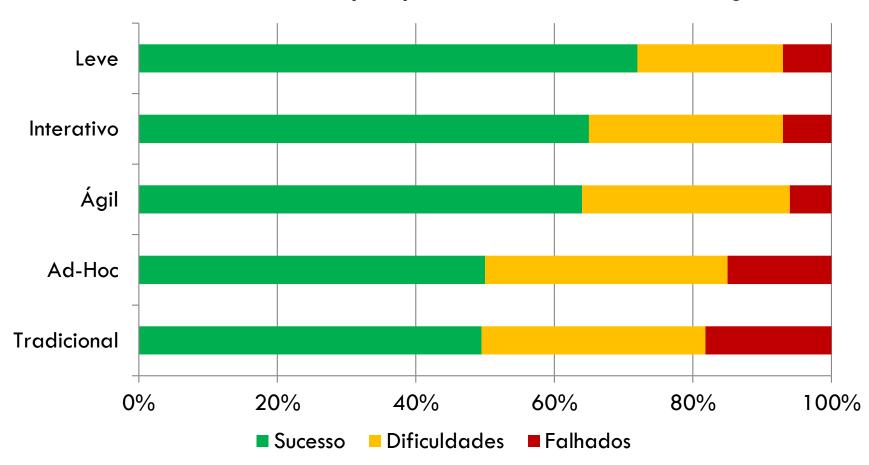
- □ Facilitar comunicação
  - Mailing-lists
  - Grupos e fóruns online
  - □ Ferramentas para Video/Audio Conferência
  - Mito: têm de existir reuniões presenciais
- □ Facilitar colaboração Interna:
  - Repositórios de ficheiros
  - Identificação de tarefas pendentes
  - Documentação das ações

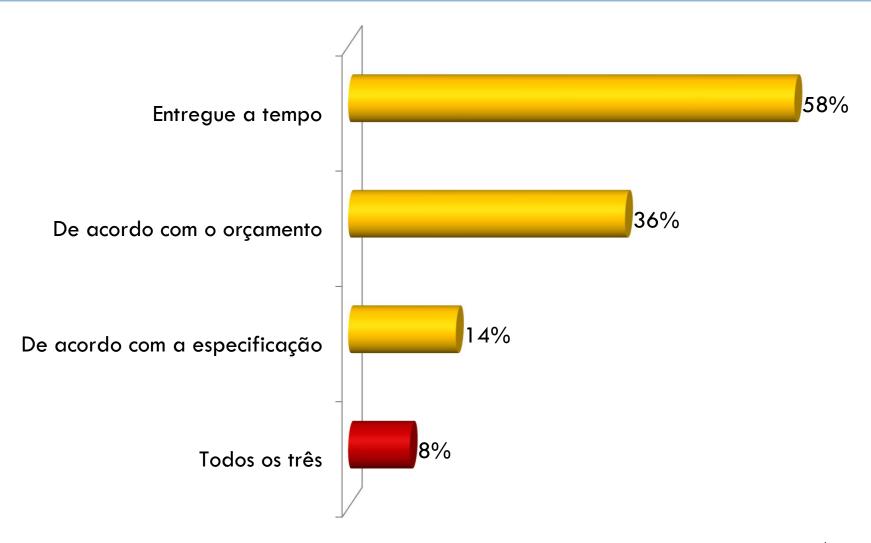
 18% dos projetos são cancelados antes da sua conclusão

 53% dos projetos custam mais ou demoram mais tempo

29% consideram-se como sendo bem sucedidos

#### Sucesso dos projetos face à metodologia





- □ Sistemas extremamente complexos!
  - Necessário um controlo bastante grande sobre todos os processos.



15k-20k tijolos

Um tijolo pode fazer a casa ruir (?).. Não





Milhares a Milhões de linhas

Um caratere errado pode fazer o programa agir de forma não previsível

# Projetos de Software com falhas catastróficas

- NASA Mariner 1 (\$135 M)
  - Um caráter '¬' em falta no código
- Mars Climate Orbiter (\$1000M)
  - Controlo de propulsão em Libras, mas entendido em Newtons
- Knight Capital (\$10M/minuto durante 45 minutos)
  - Código pouco testado colocado em produção
- □ Therac-25 (Radioterapia) (5 mortes)
  - bug na definição da dosagem de radiação

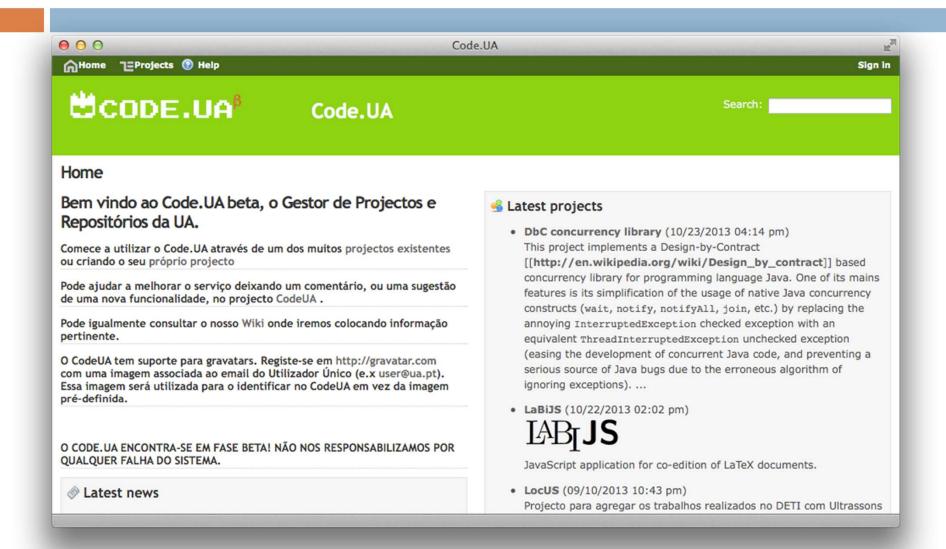
- Planeamento do trabalho autónomo
  - Prédefinição do modelo de interação
- Desenvolvimento independente
  - Testes autónomos e automáticos (unitários/funcionais)
- Integração
  - Integração de diferentes módulos
- □ Gestão de alterações (versões)

- Várias metodologias
  - Agile/Scrum, Waterfall, Spiral, OOP, RAD, etc...
- □ Foco na identificação das tarefas
  - Completa (Waterfall)
  - □ Cíclica: Agile, Spiral
- Foco em sistemas que permitam gerir todas as alterações ao código
  - Eventualmente: suportar revisão por terceiros

#### **Ferramentas**

- □ hg, git, cvs, svn
  - Úteis para gerir fundamentalmente programas
  - Mas também servem para gerir alguns tipos de documentos
- □ Google Docs, Microsoft Word, LaTeX
  - Edição cooperativa de documentos
  - LaTeX: uso de "\input"
- skype, colibri, google hangout
  - Áudio/vídeo conferência
- Sistemas de messaging
  - Troca rápida de perguntas/respostas

#### **Ferramentas**



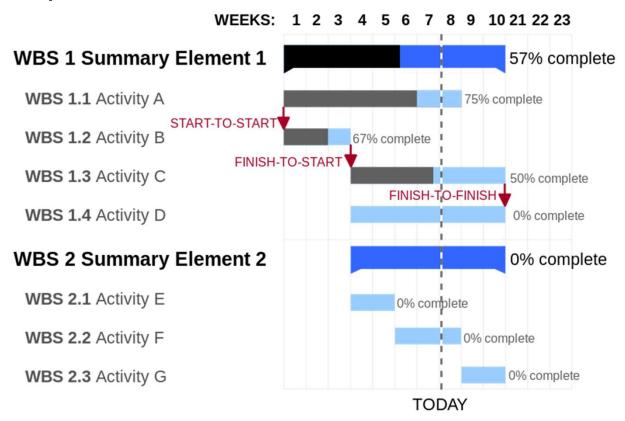
## Regras de Estilos

- Projetos têm de definir o estilo de programação
  - Todos os programadores devem aderir ao estilo
- Linguagens definem estilos próprios
- □ Âmbito
  - Nome dos ficheiros, métodos e variáveis
  - Espaçamentos
  - Indentação

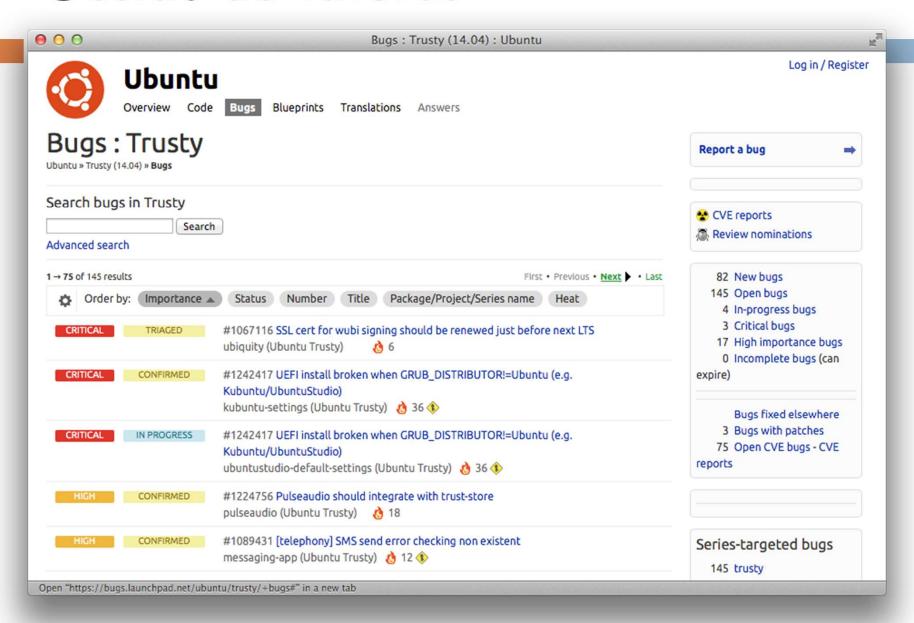
```
class SomeClassName { //<-- Class with upper case, camel case
public static final int CONSTANT_SOMETIHNG = 0x2A; // constants all upper case
private int secretVariable; // variables start with lowercase
public void someMethod() { // methods too
   // opening brace goes in the same line
   if( cond ) {
   } else {
   for( .. ) {
   while( ... ) {
   try {
   } catch() {
   } finally {
   // closing brace aligned to the element start
```

## Gestão de Evolução

- Diagramas de Gantt
  - Henry Gantt

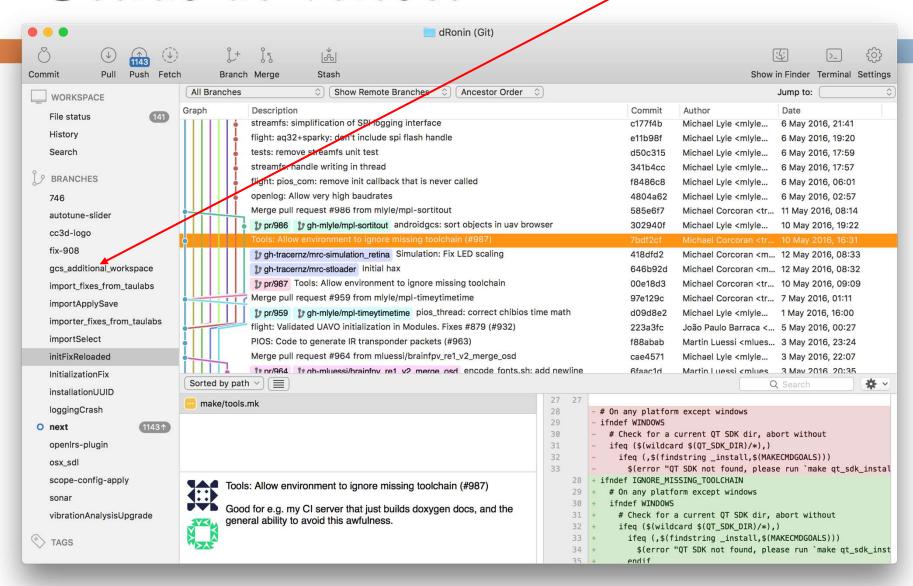


#### Gestão de Tarefas



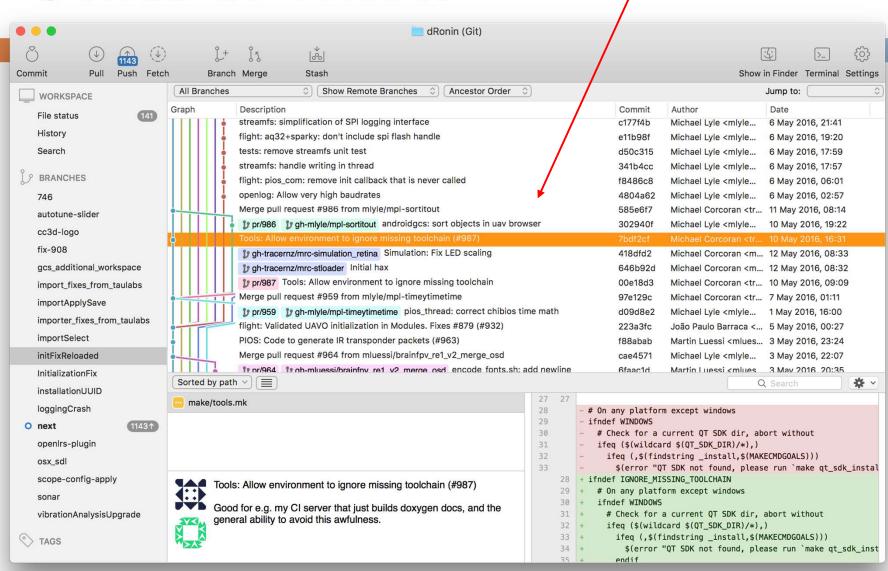
## Linhas (branches) de desenvolvimento

#### Gestão de Versões



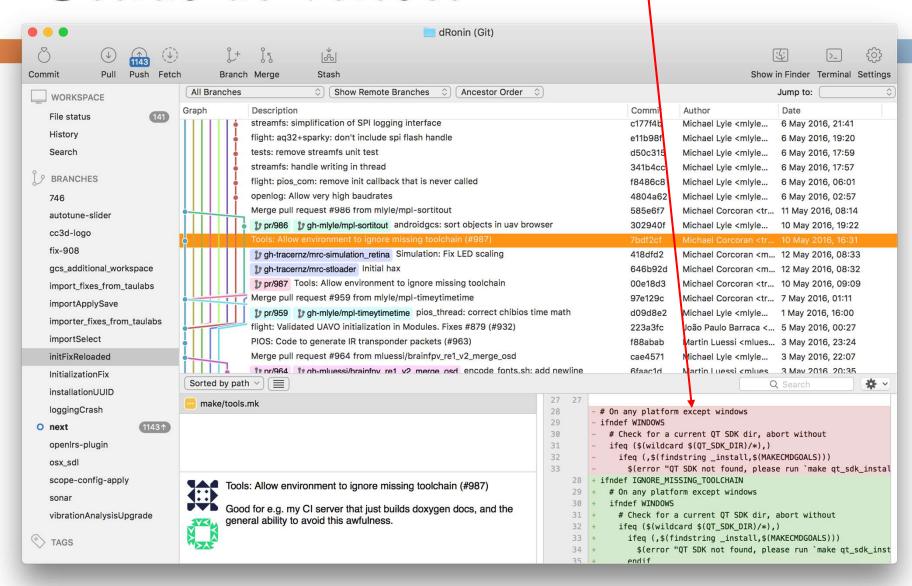
Alterações de código já submetidas (linha, descrição, autor, data, etc...)

Gestão de Versões



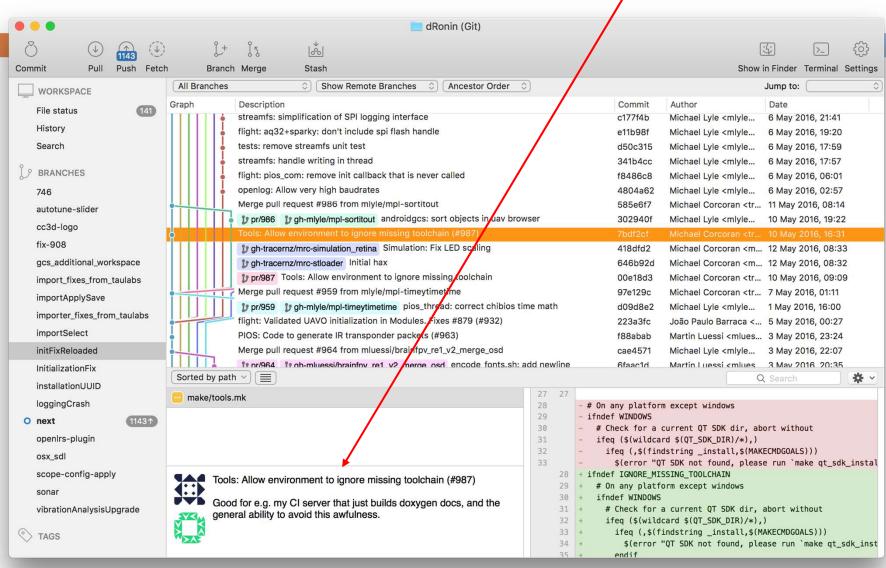
# Alterações de uma alteração específica

#### Gestão de Versões



#### Informações de uma alteração





#### Para Referência

- Gráficos de Gantt
  - http://en.wikipedia.org/wiki/Gantt\_chart
- Convenções da Linguagem Java
  - http://www.oracle.com/technetwork/java/codeconventions-150003.pdf
- Plataforma Code.UA
  - http://code.ua.pt
- □ Bugs de Software
  - http://en.wikipedia.org/wiki/List of software bugs