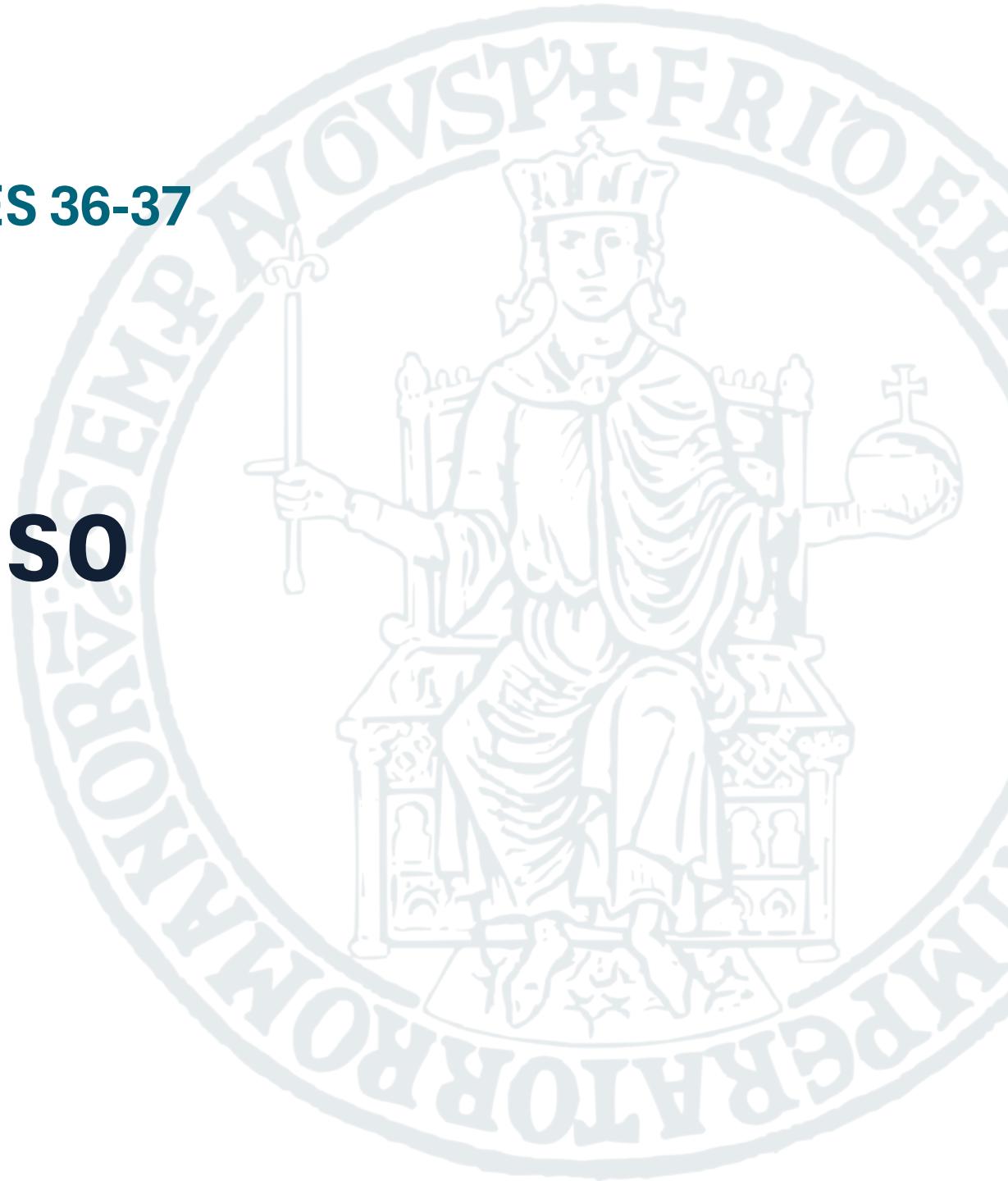


UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II
SOFTWARE ENGINEERING – LECTURES 36-37

Modelli di Processo

Prof. Sergio Di Martino



Obiettivi della lezione

- Comprendere il concetto di Modello di Processo Software
- Comprendere il Modello di Processo a Cascata
- Comprendere la Metodologia SCRUM

Processo

- “Un processo è un particolare metodo per fare qualcosa costituito da una sequenza di passi che coinvolgono attività, vincoli e risorse” (Pfleeger)
- “Processo: una particolare metodologia operativa che nella tecnica definisce le singole operazioni fondamentali per ottenere un prodotto industriale” (Zingarelli)
- “Processo software: un metodo per sviluppare del software” (Sommerville)

Processo software: Standard IEEE 610.12-1990

- “Software development process: The process by which user needs are translated into a software product. The process involves translating user needs into software requirements, transforming the software requirements into design, implementing the design in code, testing the code, and sometimes, installing and checking out the software for operational use.
 - Note: These activities may overlap or be performed iteratively.

Problemi nel processo di sviluppo del software

- E' qualcosa di altamente intellettuale e creativo, basato su giudizi delle persone
 - Non è possibile (almeno con i sistemi attuali) automatizzarlo, se non in minima parte
- I requisiti sono complessi e ambigui
 - Il cliente non sa bene, dall'inizio, cosa deve fare il software
- I requisiti sono variabili
 - Cambiamenti tecnologici, organizzativi, etc...
- Modifiche frequenti sono difficili da gestire
 - Difficile stimare i costi ed identificare cosa consegnare al cliente

I Modelli di Processo



Cosa sono i Modelli di Processo

- Come organizziamo la sequenza di passi del processo software, per massimizzare alcune carattistiche?
- Il processo di sviluppo utilizzato da un team deve essere descritto/modellato **esplicitamente**, per poter essere **gestito** e monitorato
- I modelli di processo software sono descrizioni precise e formalizzate delle attività, delle trasformazioni, dei deliverables e degli eventi per realizzare e/o ottenere l’evoluzione del software
- Obiettivo:
 - introdurre stabilitá, controllo e organizzazione in una attività tendenzialmente caotica, massimizzando alcune delle caratteristiche del processo

Diverse tipologie di Modelli di processo

- Esistono vari Modelli di processo, definiti negli ultimi 50 anni
 - Waterfall (cascata)
 - Evolutivi
 - Trasformazionale
 - Modelli Agili (XP, SCRUM, Kanban, etc.)
- Molti aspetti influenzano la definizione del modello
 - specificità e know-how del team di sviluppo
 - area applicativa e particolare progetto
 - strumenti di supporto
 - diversi ruoli produttore/ committente

Come valutare un modello di processo?

- Così come esistono dei parametri di qualità per un software, esistono dei parametri per valutare la “bontà” di un modello per sviluppare software:
 - **Comprensibilità**: Quanto è facile da apprendere?
 - **Visibilità**: Quanto facilmente si capisce a che punto dello sviluppo si è giunti?
 - **Supportabilità (CASE tools)**: Esistono tool di supporto? Quali e quante fasi sono supportate? A che livello?
 - **Accettabilità**: Le persone coinvolte manifestano il loro consenso?
 - **Affidabilità**: Il processo facilita l’individuazione di errori? Il software prodotto è di alta qualità?
 - **Robustezza**: Quanto è robusto il processo nel gestire cambiamenti in corso d’opera?
 - **Manutenibilità**: Il processo è in grado di adattarsi ai cambiamenti nell’organizzazione che lo usa?
 - **Rapidità**: Il processo porta ad un rapido sviluppo del software?

Il più semplice (e peggiore) modello di processo



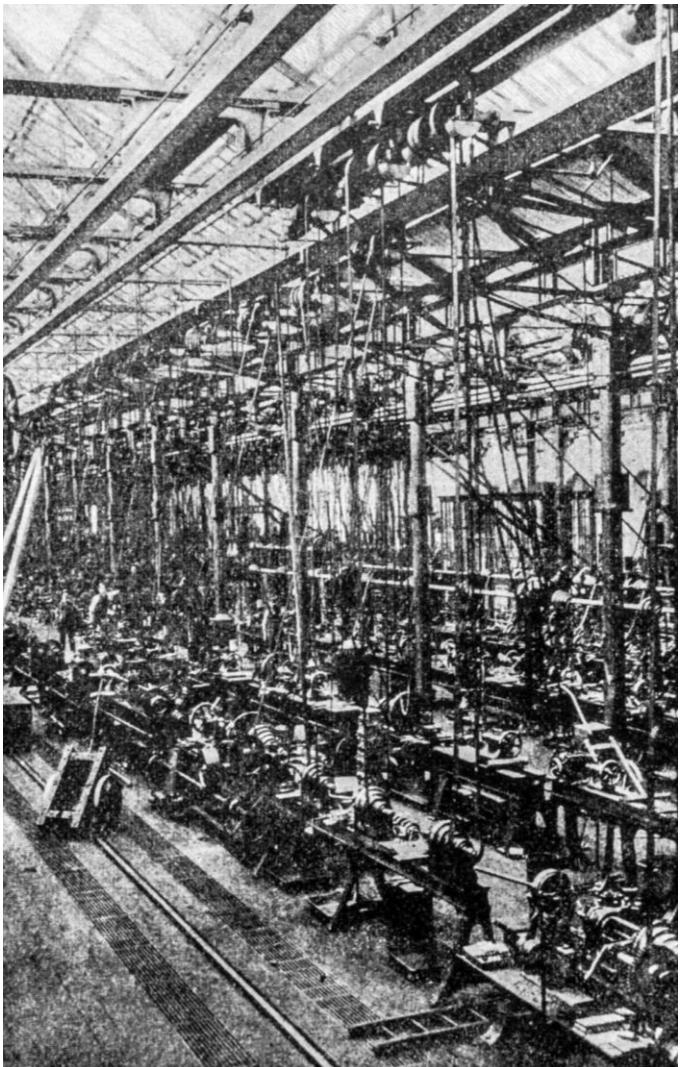
- No overhead
- Molti strumenti disponibili
- Specializzato per codifica
- Non incoraggia la documentazione
- Non permette di controllare lo stato di avanzamento
- Non scala (in the large, in the many)
- Ingestibile durante manutenzione

Valutiamo l'Edit-Compile-Test

- Comprensibilità:
- Visibilità:
- Supportabilità:
- Accettabilità:
- Affidabilità:
- Robustezza:
- Mantenibilità:
- Rapidità:

Il Modello a Cascata - Waterfall

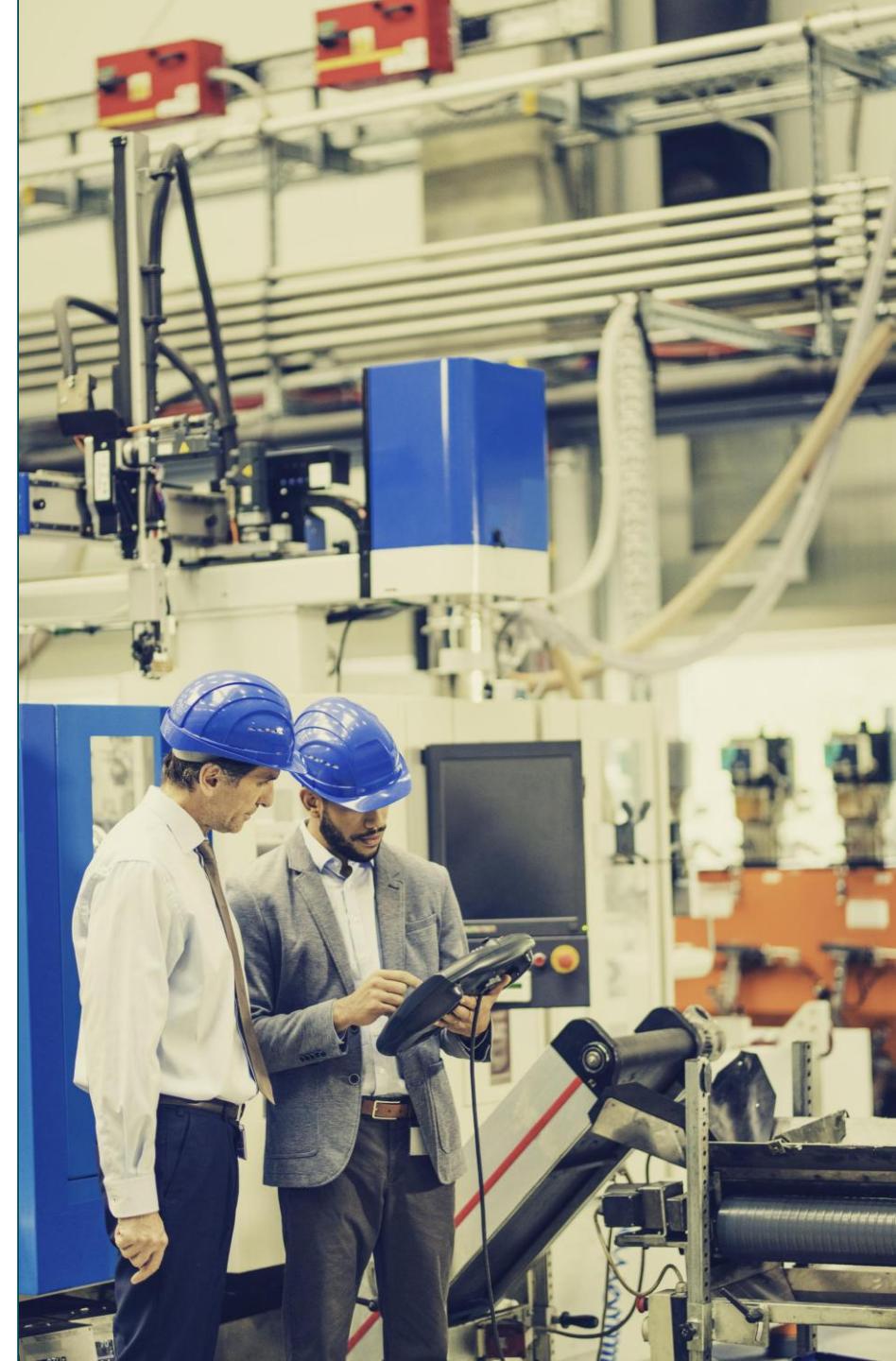
L'approccio Tayloristico



- Frederick Taylor – “The Principles of Scientific Management” (1911)
- Taylor sviluppò l’organizzazione scientifica del lavoro per aumentare efficienza e produttività nelle fabbriche all’inizio del XX secolo.
- Contesto della seconda rivoluzione industriale
 - Il Taylorismo nasce durante la seconda rivoluzione industriale, caratterizzata da rapida industrializzazione e crescita delle fabbriche.
- Principi dell’organizzazione scientifica
 - Il lavoro viene analizzato scientificamente per eliminare sprechi, standardizzare processi e migliorare l’efficienza operativa.
 - Impatto sulla gestione industriale

Analisi scientifica e divisione del lavoro

- Analisi scientifica delle operazioni
 - Ogni compito viene studiato nei minimi dettagli per individuare il modo più efficiente di eseguirlo, eliminando gesti inutili.
- Specializzazione del lavoro
 - Il lavoro è diviso in compiti semplici e ripetitivi assegnati a operai specifici per aumentare la velocità di esecuzione.
- Separazione progettazione ed esecuzione
 - I manager pianificano e organizzano, mentre gli operai eseguono le attività assegnate, riducendo l'autonomia dei lavoratori.
- Controllo e supervisione costante
 - Un sistema di controllo assicura il rispetto degli standard di efficienza per incrementare produttività e ridurre costi.



Vantaggi, limiti e eredità storica



Vantaggi del Taylorismo

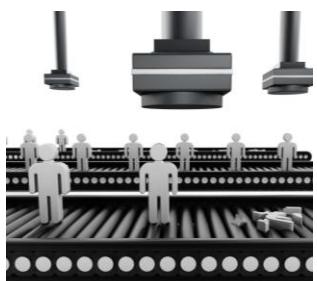
Aumento della produttività, riduzione dei costi e standardizzazione dei processi industriali favoriscono la crescita economica.



Limiti e critiche

Alienazione dei lavoratori e rigidità dei processi riducono motivazione, creatività e flessibilità aziendale.

“Any customer can have a car painted any color that he wants so long as it is black” - Henry Ford



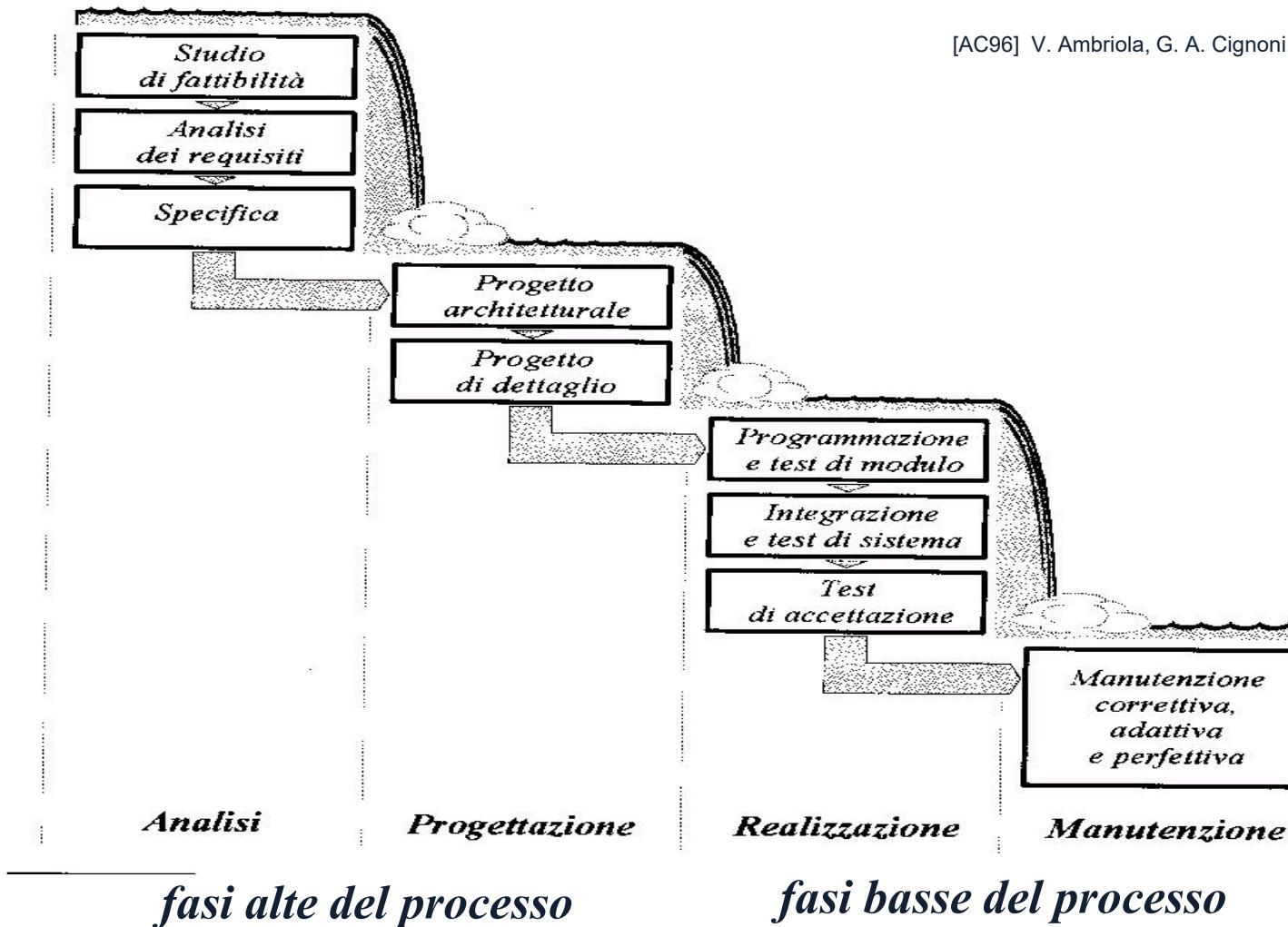
Eredità storica

Il Taylorismo ha influenzato fordismo e lean manufacturing, mantenendo l'attenzione sull'efficienza produttiva.

Modelli a Cascata (Waterfall) - '70

- Applicazione dell'approccio Tayloristico all'informatica
- Popolare negli anni '70
 - reazione al “code and fix” originario
- Modello sequenziale lineare
 - progressione sequenziale (in cascata) di fasi, senza ricicli, al fine di meglio controllare tempi e costi
 - definisce e separa le varie fasi e attività del processo
 - nullo (o minimo) overlap fra le fasi
 - uscite intermedie: semilavorati del processo (documentazione di tipo cartaceo, programmi)
 - formalizzati in struttura e contenuti
 - consente un controllo dell'evoluzione del processo
 - attività trasversali alle diverse fasi

Modello Waterfall [AC96]



Modelli a Cascata: organizzazione sequenziale delle fasi

- Ogni fase raccoglie un insieme di attività omogenee per metodi, tecnologie, skill del personale, etc.
- Ogni fase è caratterizzata da:
 - Attività (tasks),
 - Prodotti di tali attività (deliverables),
 - Controlli di qualità/stato (quality control measures)
- La fine di ogni fase è un punto rilevante del processo (milestone)
- I semilavorati output di una fase sono input alla fase successiva
- I prodotti di una fase vengono “congelati”, ovvero non sono più modificabili se non innescando un processo formale e sistematico di modifica

I documenti prodotti con il modello Waterfall

Activity	Output documents
Requirements analysis	Feasibility study, Outline requirements
Requirements definition	Requirements document
System specification	Functional specification, Acceptance test plan Draft user manual
Architectural design	Architectural specification, System test plan
Interface design	Interface specification, Integration test plan
Detailed design	Design specification, Unit test plan
Coding	Program code
Unit testing	Unit test report
Module testing	Module test report
Integration testing	Integration test report, Final user manual
System testing	System test report
Acceptance testing	Final system plus documentation

Valutiamo il modello a cascata

- Comprensibilità:
- Visibilità :
- Supportabilità:
- Accettabilità:
- Affidabilità:
- Robustezza:
- Mantenibilità:
- Rapidità:

Modello a cascata: vantaggi e svantaggi

- Pro
 - ha definito molti concetti utili (semilavorati, fasi ecc.)
 - ha rappresentato un punto di partenza importante per lo studio dei processi SW
 - facilmente comprensibile e applicabile
 - E' un modello molto rigoroso: si applica bene in qualunque contesto in cui i requisiti siano stabili e chiari
- Contro
 - interazione con il committente solo all'inizio e alla fine
 - requisiti congelati alla fine della fase di analisi
 - requisiti utente spesso imprecisi: "l'utente sa quello che vuole solo quando lo vede"
 - Errori nei requisiti scoperti solo alla fine del processo
 - il nuovo sistema software diventa installabile solo quando è totalmente finito
 - né l'utente né il management possono giudicare prima della fine dell'adesione del sistema alle proprie aspettative

Nella realtà ...

- l'applicazione evolve durante tutte le fasi
 - I requisiti sono volatili
 - overlap e loop sono inevitabili!
 - in alcuni casi è auspicabile sviluppare prima una parte del sistema e poi completarlo (utente finale= mercato)
 - ... la manutenzione non può essere considerata marginale

I Modelli Agili



Agile Methodologies

- In many cases, software development doesn't fit well with traditional “engineering” approaches.
- Main reasons for failures:
 - Lack of input from stakeholders
 - Lack of details in requirements
 - Change of requirements during development
- Traditional “predictive” approaches are not able to deal with these issues.
- The solution: Smaller Incremental development!
- Agile Methodologies (or lightweight) = a development methodology that involves the client as much as possible, in order to minimize the risk of failure.
- How to have the client involved? By continuously providing deliverables, each of them developed in a Iteration.

Iterations

- Agile methods require to develop software in many time-spans: the “Iterations”.
- Each Iteration is a kind of stand-alone project, composed of:
 - Requirement Analysis
 - Planning
 - Implementation and Testing
 - Documentation
- The goal: provide the client as soon as possible and continuously with some “working” stuff, in order to get feedbacks

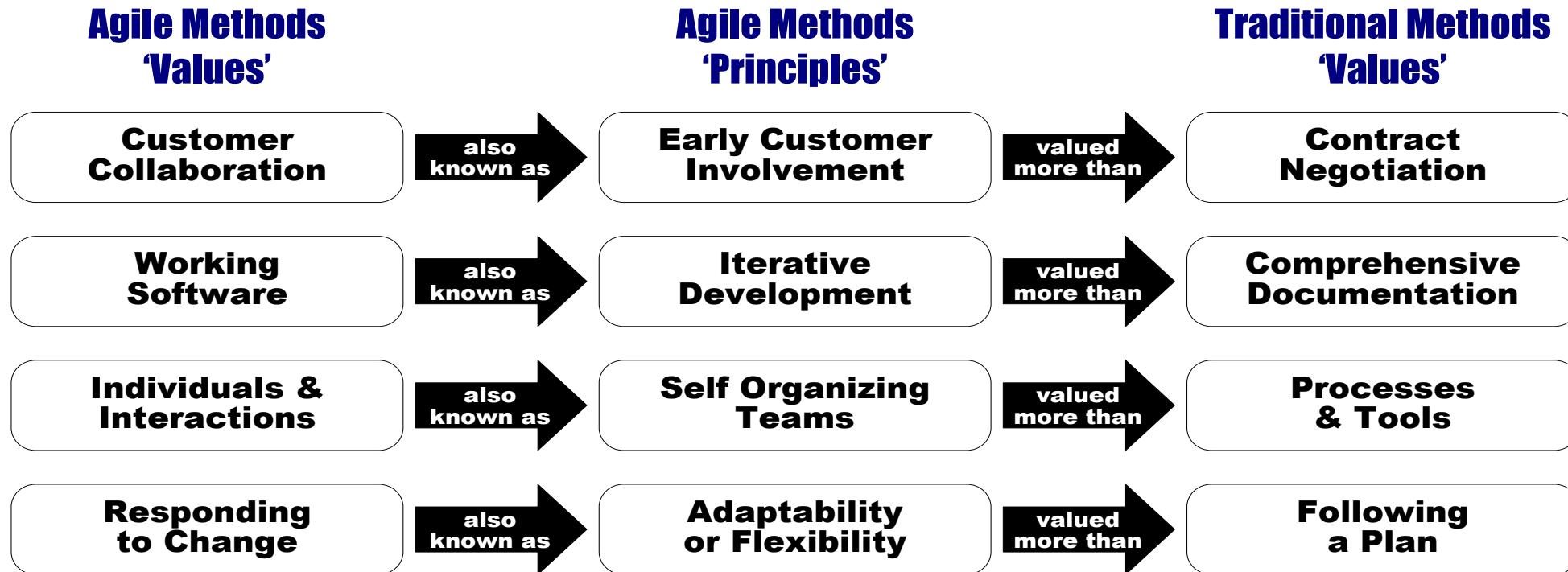
Agile Methodologies - history

- During 1990'ies:
 - SCRUM (Ken Schwaber)
 - DSDM (DSDM-consortium)
 - Adaptive Software Development (Jim High Smith)
 - Crystal (Alistair Cockburn)
 - Feature Driven Development
 - Pragmatic Programming
 - Extreme Programming (Kent Beck)
 - ...
- 11th of February 2001:
 - Snowbird ski resort in Utah mountains,
 - 17 'methodology' people, "The Agile Alliance"
 - "Agile" in stead of "light"



The Agile Manifesto

LightWeight vs. HeavyWeight



Il Modello Agile SCRUM

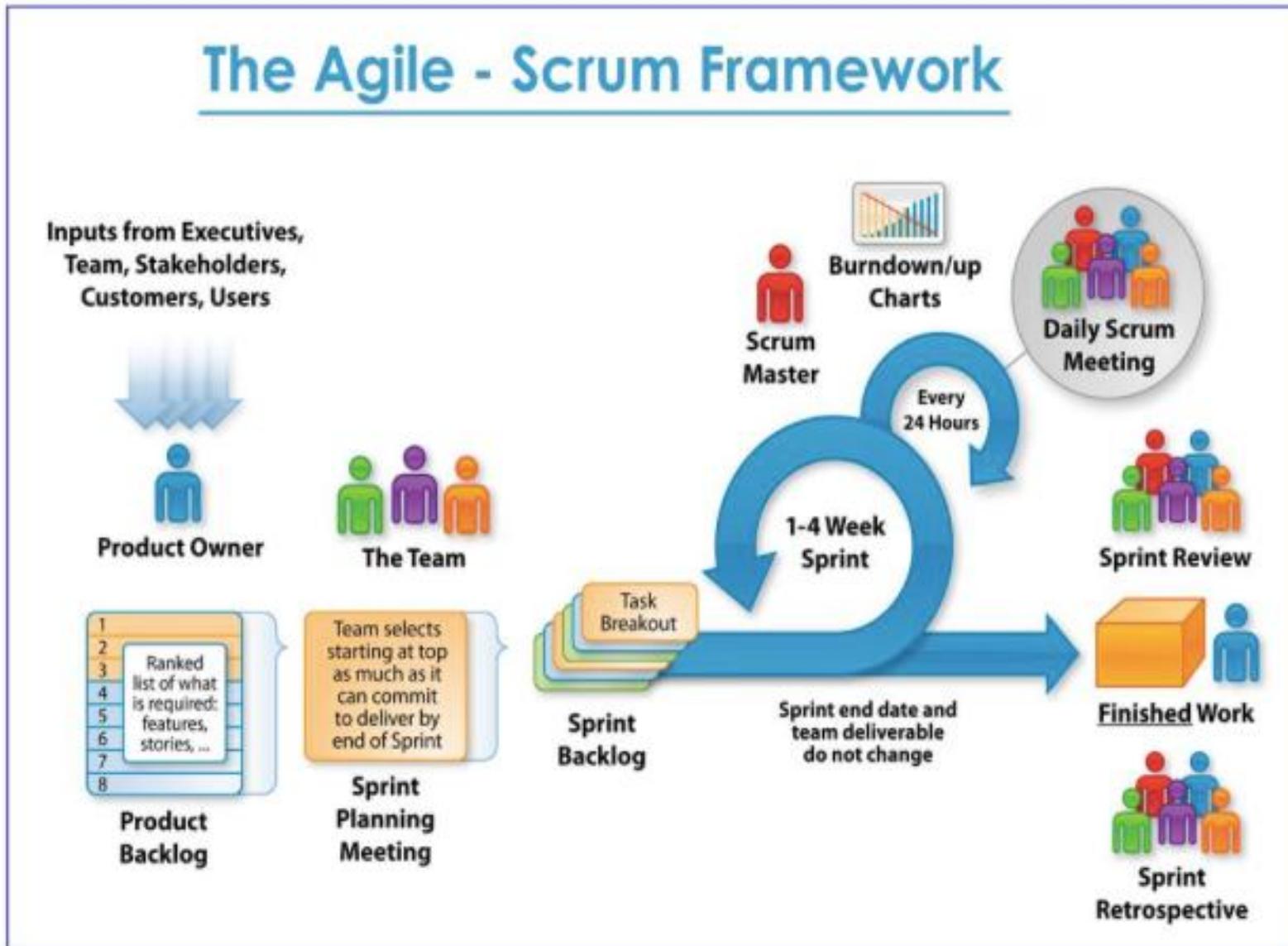
Scrum in 100 words

- Scrum is an agile process that allows us to focus on delivering the highest business value in the shortest time.
- It allows us to rapidly and repeatedly inspect actual working software (every two weeks to one month).
- The business sets the priorities. Teams self-organize to determine the best way to deliver the highest priority features.
- Every two weeks to a month anyone can see real working software and decide to release it as is or continue to enhance it for another sprint.

Characteristics

- Product progresses in a series of (about) one month-long “sprints”
- Requirements are captured as items in a list of “product backlog”
- No specific engineering practices prescribed
- Uses generative rules to create an agile environment for delivering projects
- Self-organizing teams
- One of the “agile processes”

Putting it all together



Sprints

- Scrum projects make progress in a series of “sprints”
 - Analogous to Extreme Programming iterations
- Typical duration is 2–4 weeks or a calendar month at most
- A constant duration leads to a better rhythm
- Product is designed, coded, and tested during the sprint

No changes during a sprint

- Plan sprint durations around how long you can commit to keeping change out of the sprint



Scrum framework

Roles

- Product owner
- ScrumMaster
- Team

Ceremonies

- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

Artifacts

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts

Scrum framework

Roles

- Product owner
- ScrumMaster
- Team

Ceremonies

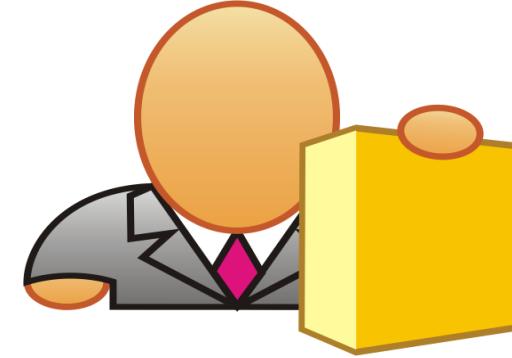
- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

Artifacts

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts

Product owner

- Define the features of the product
- Decide on release date and content
- Be responsible for the profitability of the product (ROI)
- Prioritize features according to market value
- Adjust features and priority every iteration, as needed
- Accept or reject work results



The ScrumMaster



- Represents management to the project
- Responsible for enacting Scrum values and practices
- Removes impediments
- Ensure that the team is fully functional and productive
- Enable close cooperation across all roles and functions
- Shield the team from external interferences

The team

- Typically 5-9 people
- Cross-functional:
 - Programmers, testers, user experience designers, etc.
- Members should be full-time
 - May be exceptions (e.g., database administrator)
- Teams are self-organizing
 - Ideally, no titles but rarely a possibility
- Membership should change only between sprints



Scrum framework

Roles

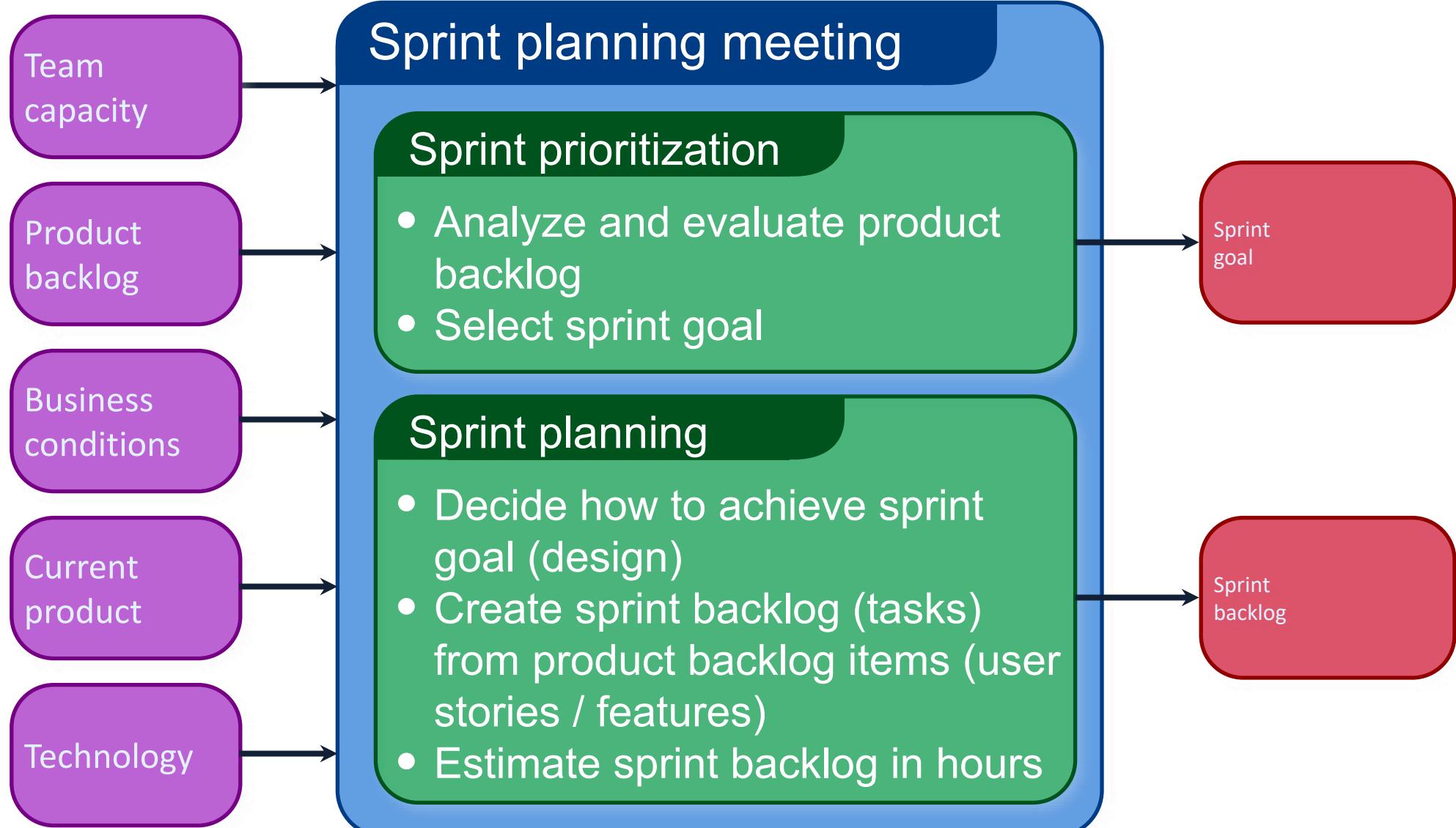
- Product owner
- ScrumMaster
- Team

Ceremonies

- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

Artifacts

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts



Sprint planning

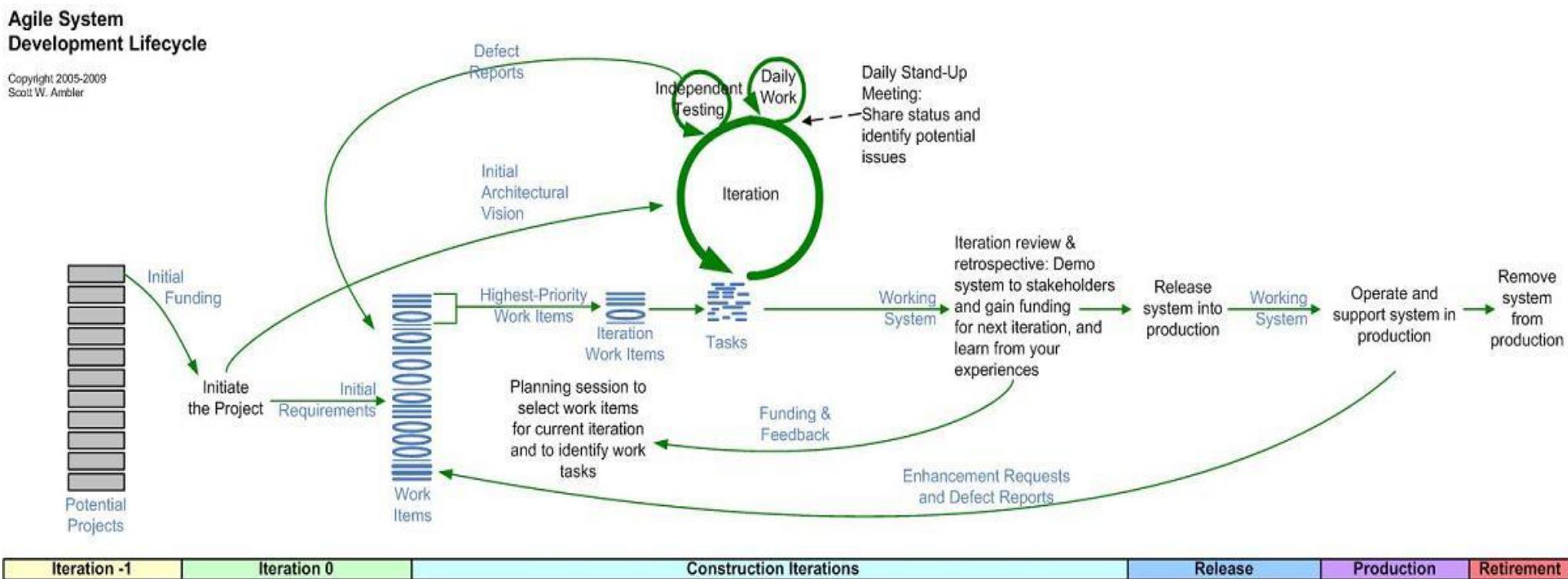
- Team selects items from the product backlog they can commit to completing
- Sprint backlog is created
 - Tasks are identified and each is estimated (1-16 hours)
 - Collaboratively, not done alone by the ScrumMaster
- High-level design is considered

As a vacation planner,
I want to see photos of the
hotels.



Code the middle tier (8 hours)
Code the user interface (4)
Write test fixtures (4)
Code the foo class (6)
Update performance tests (4)

Detailed view of the Scrum Development Lifecycle



The daily scrum

- Parameters
 - Daily
 - 15-minutes
 - Stand-up
- Not for problem solving
 - Whole world is invited
 - Only team members, ScrumMaster, product owner, can talk
- Helps avoid other unnecessary meetings



Everyone answers 3 questions

1

What did you do yesterday?

2

What will you do today?

3

Is anything in your way?

- These are *not* status for the ScrumMaster
 - They are commitments in front of peers

The sprint review

- At the end of each sprint, the Team presents what it accomplished during the sprint
- Typically takes the form of a demo of new features or underlying architecture
- Informal
 - 2-hour prep time rule
 - No slides
- Whole team participates
- Invite the world



Sprint retrospective

- Improve the process, by taking a look at what is and is not working
- Typically 15–30 minutes
- Done after every sprint
- Whole team participates
 - ScrumMaster
 - Product owner
 - Team
 - Possibly customers and others

Sprint retrospective: Start/ Stop/ Continue

- Whole team gathers and discusses what they'd like to:

Start doing

Stop doing

This is just one
of many ways to
do a sprint
retrospective.

Continue doing

Scrum framework

Roles

- Product owner
- ScrumMaster
- Team

Ceremonies

- Sprint planning
- Sprint review
- Sprint retrospective
- Daily scrum meeting

Artifacts

- Product backlog
- Sprint backlog
- Burndown charts

Product backlog

- The Backlog is the set of requirements, expressed as “User Stories”
- A list of all desired work on the project
- Ideally expressed such that each item has value to the users or customers of the product
- Prioritized by the product owner
- Reprioritized at the start of each sprint

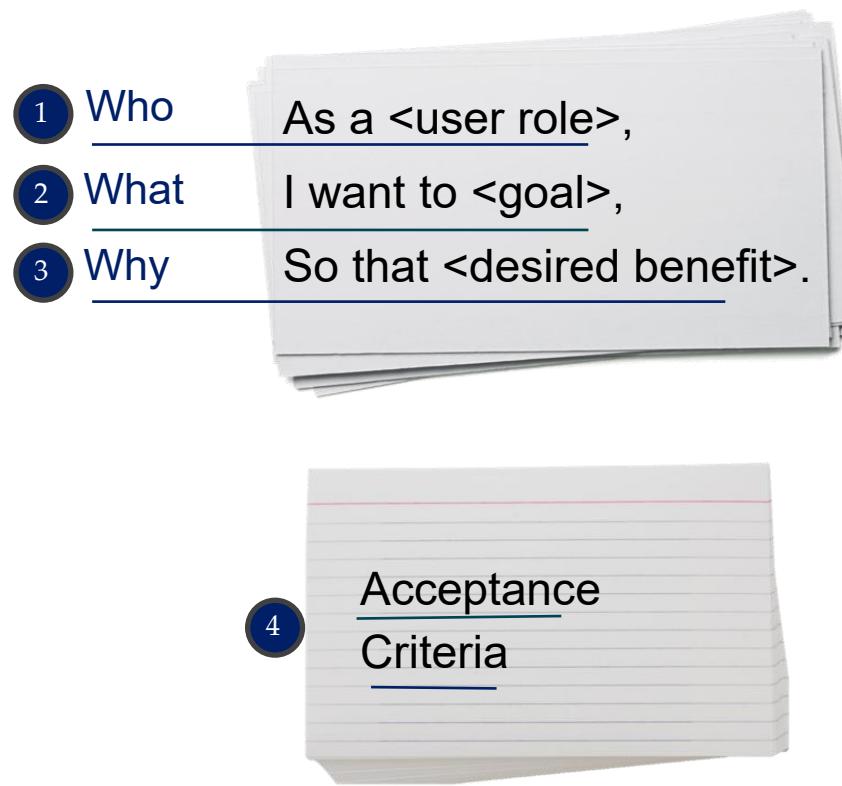


This is the product backlog

What Are User Stories Used For?

- User stories are the basis for all work
- All development work should be based on user stories, no matter where those developers physically sit
- All test plans should be based around user stories, no matter who is doing the testing
- User stories may be insufficient for documenting the current architecture or functioning of the system
 - In this case, documentation for this specific purpose may be used
 - This documentation should not be used as the basis for development and testing, only as reference material or for auditing purposes

Parts of a User Story



Information Associated with a Story

Title: a conversation starter

Body

Title: Traveller wants to book a trip so that they can go to their destination

Story points : 3

Assigned to : Tom

Acceptance tests:

1. User can edit an airline booking
2. User can edit a car rental booking
3. User can edit a hotel booking
4. User can start editing from a screen that shows a booking

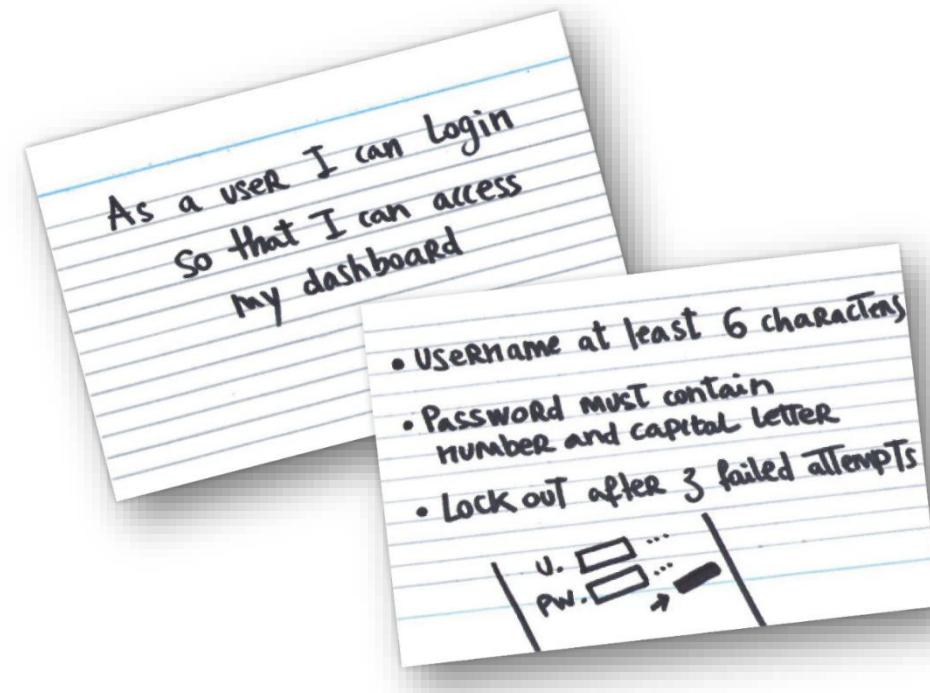
Other information:

- [Mock-ups](#)
- Additional details

Acceptance Criteria

- Acceptance Criteria as “Conditions that a software product must satisfy to be accepted by a user, customer or other stakeholder.”
- Acceptance Criteria are a set of statements, each with a clear pass/fail result, that specify both functional (e.g., minimal marketable functionality) and non-functional (e.g., minimal quality) requirements

- seguetechn.com



- manifesto.uk

The 3 C's of a User Story

- **The Card** - A 3x5 index card forces brevity. Only capture the topic of the item, a high level description of the desired system behavior, and why it is important.
- **The Conversation** - A User Story is not enough. Consider it a placeholder for conversation. Detailed requirements are only discovered once the story has been targeted for a sprint.
- **The Confirmation** - On the back of the card capture Acceptance Criteria. They outline specifications from the Product Owner and will allow the team build functionality for acceptance.

Benefits of User Stories

- User Stories emphasize verbal rather than written communication.
- User Stories are comprehensible by both customers and developers, encouraging greater levels of customer participation.
- User Stories are the right size for planning.
- User Stories are well suited for iterative development.
- User Stories force requirements validation by stating both WHO will use a feature & WHY it is desired.

Le Story Cards

Title:	Priority:	Estimate:
<p>As a <type of user></p> <p>I want to <perform some task></p> <p>so that I can <achieve some goal></p>		
<p>Acceptance criteria</p> <p>Given <some context></p> <p>When <some action is carried out></p> <p>Then <a set of observable outcomes should occur></p>		

A sample product backlog

Backlog item	Estimated SP
Allow a guest to make a reservation	3
As a guest, I want to cancel a reservation.	5
As a guest, I want to change the dates of a reservation.	3
As a hotel employee, I can run RevPAR reports (revenue-per-available-room)	8
Improve exception handling	8
...	30
...	50

The sprint goal

- A short statement of what the work will be focused on during the sprint

Database Application

Make the application run on SQL Server in addition to Oracle.

Life Sciences

Support features necessary for population genetics studies.

Financial services

Support more technical indicators than company ABC with real-time, streaming data.

Managing the sprint backlog

- Individuals sign up for work of their own choosing
 - Work is never assigned
- Estimated work remaining is updated daily
- Any team member can add, delete or change the sprint backlog
- Work for the sprint emerges
- If work is unclear, define a sprint backlog item with a larger amount of time and break it down later
- Update work remaining as more becomes known

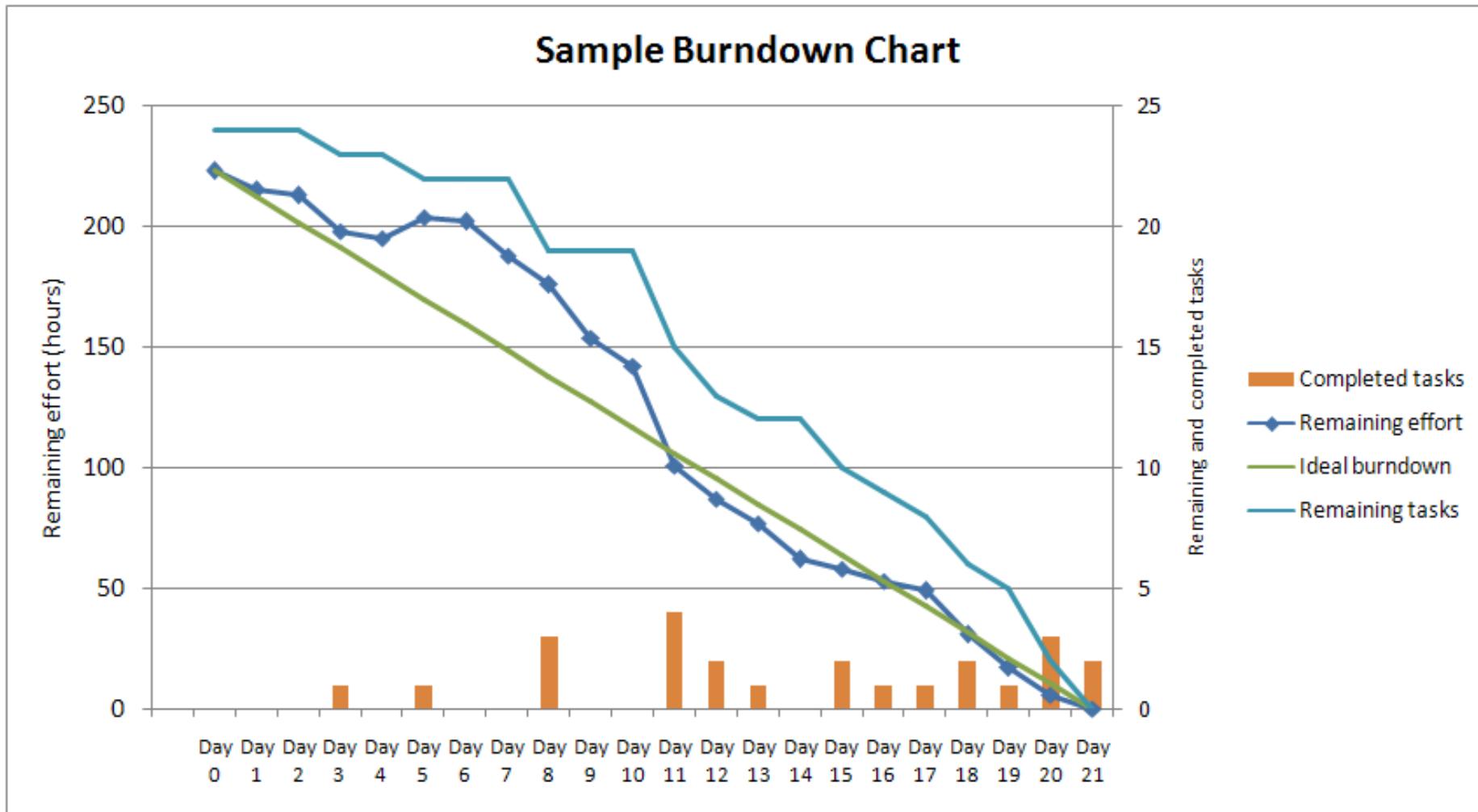
Sprint Backlog



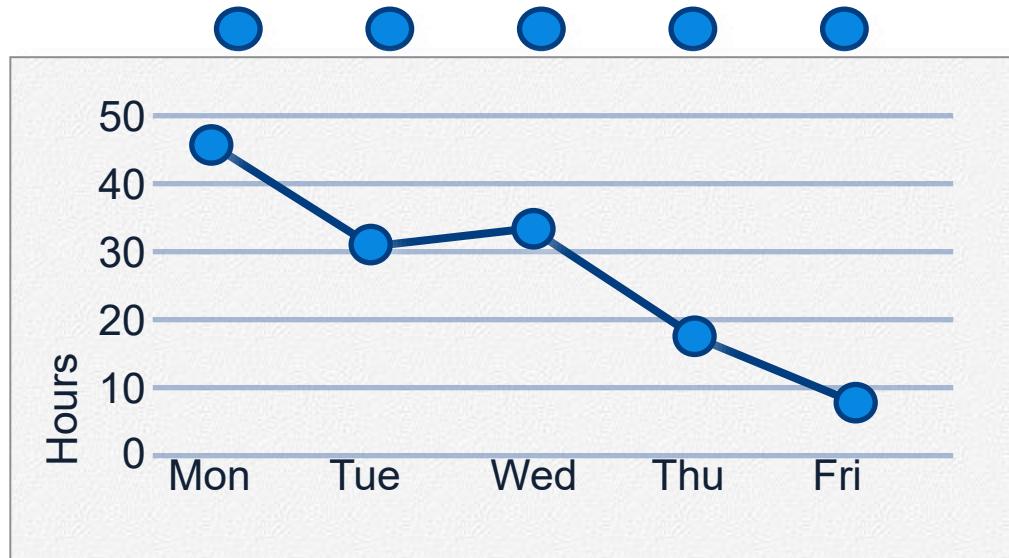
A sprint backlog

Tasks	Mon	Tues	Wed	Thur	Fri
Code the user interface	8	4	8		
Code the middle tier	16	12	10	4	
Test the middle tier	8	16	16	11	8
Write online help	12				
Write the foo class	8	8	8	8	8
Add error logging			8	4	

A sprint burndown chart



Tasks	Mon	Tues	Wed	Thur	Fri
Code the user interface	8	4	8		
Code the middle tier	16	12	10	7	
Test the middle tier	8	16	16	11	8
Write online help	12				



Valutiamo SCRUM

- Comprensibilità:
- Visibilità:
- Supportabilità:
- Accettabilità:
- Affidabilità:
- Robustezza:
- Mantenibilità:
- Rapidità:

A Scrum reading list

- Agile and Iterative Development: A Manager's Guide by Craig Larman
- Agile Estimating and Planning by Mike Cohn
- Agile Project Management with Scrum by Ken Schwaber
- Agile Retrospectives by Esther Derby and Diana Larsen

A Scrum reading list

- Agile Software Development Ecosystems by Jim Highsmith
- Agile Software Development with Scrum by Ken Schwaber and Mike Beedle
- Scrum and The Enterprise by Ken Schwaber
- Succeeding with Agile by Mike Cohn
- User Stories Applied for Agile Software Development by Mike Cohn