

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE COMPUTAÇÃO
CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

TIAGO KENJI UMEMURA

IMPACTO DA ENTROPIA EM FATORES SOCIAIS

MONOGRAFIA

CAMPO MOURÃO

2016

TIAGO KENJI UMEMURA

IMPACTO DA ENTROPIA EM FATORES SOCIAIS

Proposta de Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso 1, do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação do Departamento Acadêmico de Computação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Ciência da Computação.

Orientador: Prof. Dr. Igor Scaliante Wiese

CAMPO MOURÃO

2016

Resumo

. Impacto da Entropia em fatores sociais. 2016. 10. f. Monografia (Curso de Bacharelado em Ciência da Computação), Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Campo Mourão, 2016.

A entropia de mudança calcula o quanto um software sofre alterações em um determinado período de tempo e está relacionada com o número de defeitos de um software, porém, além da entropia é importante observar os fatores sociais que podem ser bons indicadores de qualidade de software. Nesse trabalho será analisado a relação da entropia com os fatores sociais e qualidade de software.

Contexto: A pesquisa será realizada utilizando os repositórios do sistema de controle de versões Git.

Objetivo: Identificar quais fatores sociais tem maior impacto na entropia e na qualidade do software.

Método: A entropia e os fatores sociais serão calculados utilizando dados extraídos da base de dados GHTorrent, API Github e a ferramenta change-metrics.

Resultados esperados: É esperado que maior entropia esteja relacionada com o débito social.

Palavras-chaves: Entropia. Fatores Sociais. Qualidade. Defeitos.

Lista de figuras

Lista de tabelas

Sumário

1	Introdução	5
2	Referencial Teorócio	7
2.1	Entropia	7
2.2	Authorship e Ownership	8
2.3	Experience	9
	Referências	10

Introdução

Os softwares são modificados ao longo do tempo e nesse processo a qualidade do software tende a piorar devido a falta de recursos, tempo e métodos para manter a qualidade do projeto o que aumenta a complexidade do código e dificulta futuras manutenções.

Para quantificar o quanto um software é alterado os pesquisadores tem utilizado o conceito de entropia de mudança. A entropia é obtida a partir do número de mudanças que ocorrem em um projeto ou arquivo em um determinado período de tempo. Nesse sentido é possível relacionar a quantidade de mudanças com o aumento do valor da entropia, assim, quanto maior o número de mudanças maior será a entropia.

É possível relacionar o aumento da entropia com a degradação da arquitetura do projeto e maior tendência do projeto apresentar falhas.

Como já foi mostrado por Hassan o aumento da entropia está relacionado com maior tendência do software apresentar problemas e assim diminuir a qualidade. O impacto da entropia na qualidade do projeto também é investigado na pesquisa de Canfora, analisando a relação entre a entropia e atividades de desenvolvimento, como a refatoração. Além disso os artigos de Rahman e Foucault analisam como a qualidade de um projeto é impactado pelo ownership, um fator social. Porém foi feito pouco estudo em larga escala sobre como a entropia impacta diferentes tipos de software e também estudos que monitorem os efeitos da entropia em um projeto.

Nas pesquisas sobre entropia não foi estudado a relação da entropia com os fatores sociais, por exemplo, como o ownership se relaciona com a entropia. Assim o objetivo desse trabalho é analisar a relação entre entropia, fatores sociais e qualidade.

Será investigado quais fatores tem maior impacto na entropia e se maior entropia leva ao débito social.

Este Artigo está organizado da seguinte forma. O capítulo 2 apresenta as definições de cada métrica e o que outros pesquisadores desenvolveram para medir esses fatores e relacionar com a qualidade do código. O capítulo 3 apresenta o método utilizado para medir a entropia, ownership, authorship e experience, motivo dessas métricas serem escolhidas e como será realizada a coleta de dados. O capítulo 4 apresenta os resultados preliminares.

Referencial Teorócio

Este capítulo apresenta as pesquisas feitas para estudar a entropia de mudança e os fatores sociais analisados na pesquisa que são authorship, ownership e experience, além de conceitos relacionados á qualidade do software.

2.1. Entropia

A entropia de Shannon(??) é uma medida para mensurar a incerteza associada a uma variável que quantifica uma informação contida em uma mensagem produzida por um emissor de dados. É utilizada para determinar a quantidade de bits necessários para identificar unicamente um distribuidor de dados, assim quanto maior a entropia maior a incerteza para identifica-lo. A partir disso foi criado a entropia de mudança com o objetivo de calcular o quanto um código está mudando durante um determinado período de tempo.

A entropia de mudança introduzida por Hassan(??) considera que o software é o emissor de dados e as modificações realizadas são os dados a serem considerados. É uma medida para mensurar a quantidade de mudanças que ocorreram em um determinado espaço de tempo em um arquivo de um projeto, as mudança consideradas podem ser calculadas de acordo com a quantidade de linhas afetadas em um intervalo de tempo ou número de commits. Hassan também mostrou que alta entropia está relacionada a maior tendência do projeto apresentar falhas.

A pesquisa de Canfora(??) relaciona a entropia de mudança com características do software e atividades de desenvolvimento. As características analisadas foram: refatoração, número de committers, padrões de projetos e nome de tópicos no projeto. Na pesquisa foram analisados projetos nos sistemas ArgoUML, Eclipse-JDT, Mozilla e Samba em um período

de cerca de 10 anos e foi mostrado como esses fatores se relacionam com a entropia, que por consequência impacta a qualidade do software. Os resultados de Canfora indicam que a entropia de mudança varia conforme o número de desenvolvedores aumentam, sendo que diferentes sistemas de controle de versão apresentam variações diferentes na entropia.

2.2. Authorship e Ownership

Authorship é uma medida com objetivo de mesurar o quanto um desenvolvedor contribuiu para um determinado módulo de software e o ownership é o autor com maior authorship, assim um módulo de software pode apresentar ownership forte ou distribuído entre os contribuidores.

Essas duas medidas podem ser calculadas de várias formas: contando número de arquivos que o desenvolvedor modificou, número de commits e outra possibilidade é contar número de linhas modificadas pelo contribuidor, também chamada de code churn(??).

No trabalho de Greiler e Kim Herzig(??) é feito um estudo para relacionar Ownership com a qualidade do código. Para medir a qualidade do código é considerado o número de bugs que foram corrigidos, número de diretórios e arquivos defeituosos e o Ownership é medido considerando número de contribuidores de um arquivo e também é verificado se existe um contribuidor principal, nesse caso a medida foi calculada com base no número de commits do autor em relação ao total de commits para aquele componente. Também foi mostrado que módulos com ownership fraco tendem a apresentar mais defeitos. Nesse mesmo trabalho foi estudado quatro diferentes software para Windows e é possível observar que nos sistemas analisados a métrica de ownership está correlacionado com número de defeitos. Isso é observado na análise feita tanto em nível de arquivo quanto em nível de diretório. Essa pesquisa mostrou que o número de contribuidores e a porcentagem de mudanças aplicadas pelo ownership são bons indicadores de qualidade, mostrando que há relação entre ownership e a qualidade de um projeto apesar da quantidade de erros também depender do tamanho do projeto.

Na pesquisa realizada por Foyzur Rahman e Premkumar Devanbu(??) é analisado a relação entre o número de autores com o ownership e com a qualidade do código. O authorship é calculado utilizando o número de linhas modificadas no código pelo desenvolvedor dividido pelo número total de linhas do arquivo, e o autor com a maior contribuição é denominado ownership. Também é definido implicated code, que é o código modificado quando é corrigido um determinado erro no módulo de software. O trabalho de Rahman investiga a relação entre ownership, authorship e experience com implicated code. Para cada linha de código modificado é utilizado o comando blame para identificar o autor responsável por essa mudança. O resultado fornece evidências indicando que implicated code tende a ser mais frequentemente

gerado por poucos autores, vários fragmentos de códigos modificados tem apenas um único autor.

O artigo de Foucault (Foucault *et al.*, 2015) também estuda como o ownership impacta na qualidade do código. Nele os contribuidores são classificados como owner, minor e major. Owner é o contribuidor com maior valor de contribuição, minor o desenvolvedor que contribuiu com menos de 5% e major contribuiu com mais de 5%. Após medir as métricas é comparado o número de erros com o a medida de ownership.

Além disso também há pesquisas(??) que analisaram a diferença entre a contribuição de code authoring e reviewing e como a atividade de code reviewing afetam projetos com vários autores que contribuem pouco o que ajuda a compreender melhor o impacto do ownership na qualidade do código.

2.3. Experience

A experience do desenvolvedor influência na produtividade do mesmo e na qualidade do código produzido como foi mostrado em outras pesquisas(??)(??) e quanto mais o desenvolvedor trabalha em diferentes componentes do sistema maior será a sua experience.

Já foi feito pesquisas(??) mostrando a relação entre experience e qualidade do código além disso a experience é dividida em dois tipos: a experience especializada e experience geral. A experience especializada é medida considerando o quanto um indivíduo contribui em um determinado arquivo e a experiência geral é medida considerando um projeto inteiro.

A experience é a medida para calcular o nível de experiência do contribuidor, essa medida é computada analisando o número de linhas(??) deltas comitadas pelo contribuidor em determinado espaço de tempo. Além disso Rahman já mostrou que experiência especializada leva a produzir códigos com menor número de erros e ainda não foi possível concluir que a experiência geral contribui para aumentar a qualidade. No trabalho de Rahman foi correlacionado implicated code com experience.

Referências

FOUCAULT, Matthieu; TEYTON, Cédric; LO, David; BLANC, Xavier; FALLERI, Jean-rémy. On the usefulness of ownership metrics in open-source software projects. *Information and Software Technology*, Elsevier B.V., v. 64, p. 102–112, 2015. ISSN 0950-5849. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1016/j.infsof.2015.01.013>.