

Desenvolvimento de Documentação e Implementação de Sistema de Informação para Auxílio na Aprendizagem de Qualidade de Software

Vinícius B. Bruscagini¹, Carlos R. S. Júnior¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado de São Paulo
Campus Hortolândia (IFSP-HTO)

vinicius.bruscagini@aluno.ifsp.edu.br, carlos.rsantos@ifsp.edu.br

Abstract. *This paper has the objective to create an App using famous technologies and tools available on the market. Applying software quality and project management concepts. A documentation covering all the aspects of the system will be released to help students and developers understand these concepts in a practical way.*

Resumo. *Este trabalho possui o objetivo de criar um sistema de informação utilizando tecnologias e ferramentas famosas no mercado, aplicando conceitos de qualidade de software e gerenciamento de projetos. Será disponibilizado um material que documentará todos os aspectos desse sistema, de forma a ajudar estudantes e desenvolvedores a entenderem como funcionam conceitos de qualidade de software na prática.*

1. Introdução

A área de TI, incluindo desenvolvimento de software, é uma área que evoluiu muito nas últimas décadas (PACHECO; TAIT, 1) e continua evoluindo rapidamente até hoje. Novas Tecnologias e ferramentas surgem em ritmo acelerado e muitas delas ganham popularidade, demandando assim, novas habilidades para os profissionais de TI. Com essa evolução, os cursos oferecidos nessa área não conseguem oferecer disciplinas sobre tecnologias usadas no mercado. O ensino, então, não propicia o aprendizado suficiente para os profissionais de TI, fazendo com que muitos desses busquem cursos ou certificações para aprimorar seus conhecimentos. (MACEDO, 2011). Além disso, de acordo com uma pesquisa realizada por (MENDES et al., 2019) os alunos de cursos de Engenharia de Software se preocupam em possuir um aprendizado voltado para prática e sempre ter convivência com conceitos e métodos importantes para o mercado de trabalho.

Baseando-se nessas questões, a produção desse trabalho tem a proposta de desenvolver um sistema com tecnologias e ferramentas populares que possuem demanda por profissionais, com o objetivo principal de construir uma documentação que abrange todos os aspectos desse sistema e que explique com clareza como o software funciona, quais tecnologias foram usadas e como se deu o seu desenvolvimento. O código fonte da aplicação e a documentação serão publicados e então esses materiais poderiam ser consultados por qualquer pessoa, assim ajudando elas a entenderem alguns conceitos de Desenvolvimento de Software e como se dão suas aplicações na prática.

2. Fundamentação Teórica

Para atingirmos um software conforme descrito na seção anterior, precisamos entender alguns conceitos importantes dessa área.

2.1. Framework

Um conceito importante no desenvolvimento de sistemas é o ‘Framework’, de acordo com (HOSTGATOR, 2020) um framework é como um template que conta com diversas funcionalidades. Ele possui o objetivo principal de resolver problemas recorrentes no desenvolvimento e acelerar esse processo. O Projeto Pedagógico do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFSP - Campus Hortolândia contém uma disciplina que ensina o uso de um framework para o desenvolvimento. No entanto, a bibliografia básica que aborda esse framework é do ano de 2010 e faz uso da tecnologia JSF, que hoje em dia é muito pouco usada. (WEB TECH SURVEY, 2021)

2.2. Qualidade de Software

A definição de qualidade no contexto da computação nem sempre é um consenso, existem diferentes terminologias, as quais podem causar problemas para pessoas que não possuem conhecimento sobre. (DUARTE; FALBO, 2000)

Um software pode ser considerado de qualidade quando ele atende a todas as necessidades, explícitas e implícitas para qual ele foi feito. (DUARTE; FALBO, 2000)

Enquanto ao código, que será o foco do artigo, existem padrões que devem ser seguidos para um código possuir qualidade. Para isso devemos pontuar que para um código ter qualidade ele deve funcionar, e principalmente, ser legível.

“Muitos programadores iniciantes acham que um bom código é aquele que é correto, ou seja, faz o que tem que fazer.” (SIQUEIRA, 2018).

Um código, para funcionar deve possuir ao menos duas características, ele deve ser **Correto** e **Eficiente**, esses pontos são o que fazem um código funcionar. Porém isso não é o suficiente para ser considerado um código de qualidade. No mundo real, códigos são criados, alterados e revistos, geralmente por diferentes pessoas, por isso existem duas propriedades adicionais que um código deve possuir, ele deve ser **Elegante** e **Testável** como descritos por (SIQUEIRA, 2018).

Um código elegante e testável dá qualidade ao nosso código pois isso facilita, e muito, sua manutenção.

2.3. Controle de Versão

Controle de versão é a prática de rastrear e gerenciar mudanças no código do software (ATLASSIAN, 2020). Essas ferramentas gerenciam o código fonte de projetos ao longo do tempo, e possuem informações detalhadas de todas as modificações que foram realizadas em todos os arquivos do código fonte. Alguns dos benefícios que essas ferramentas proporcionam são rastreabilidade (quem fez o quê), ajudam na resolução de conflitos e aceleram o desenvolvimento. A ferramenta mais famosa para controle de versão atualmente é o Git.

2.3.1. Git

O Git é a ferramenta mais usada para controle de versão. De acordo com seu website, ele funciona com o conceito de *commits* e *branches*, em que um *commit* é uma alteração realizada no código, e uma *branch* é uma ramificação do código, elas são exemplificadas na figura 1.

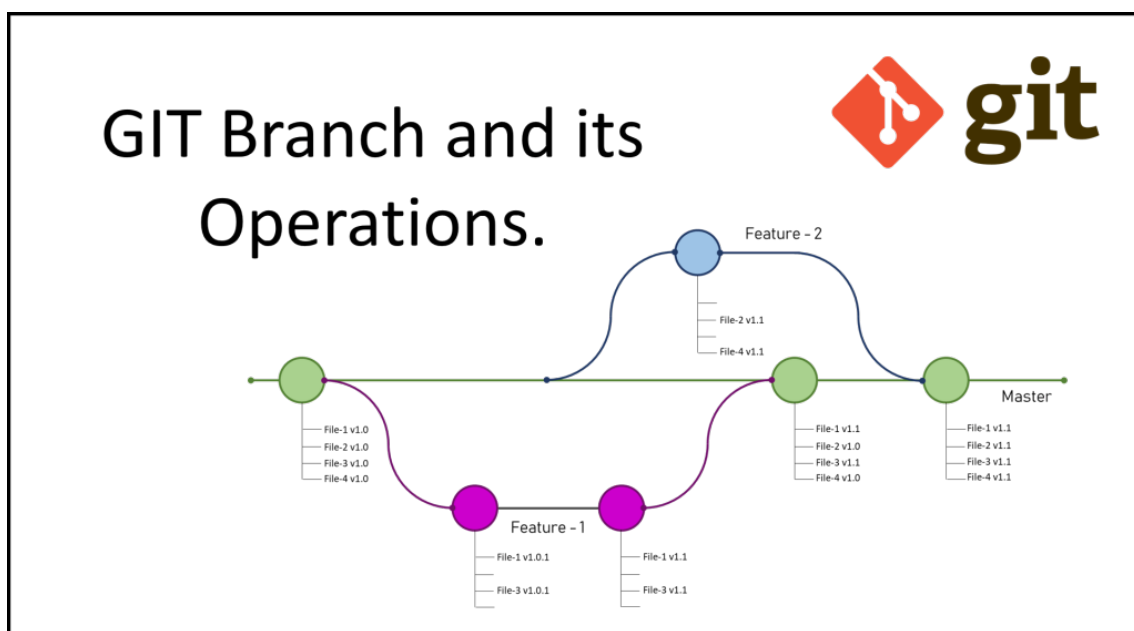


Figura 1. Exemplos de branches em um repositório Git

A figura 1 mostra três *branches* de um repositório, uma chamada *master*, outra de *Feature 1* e uma outra chamada *Feature 2*.

Durante o desenvolvimento de um software, essas ramificações acontecem frequentemente. Nesse exemplo, há duas ramificações que foram criadas para desenvolver uma funcionalidade no software, também chamado de *feature*, ou seja, a partir de uma branch principal *Master*, foram criadas duas *branches* onde o desenvolvimento de uma funcionalidade foi feita, e ao final desse desenvolvimento, o código feito nessa *branch* foi unido junto com a *branch* principal.

Com o Git instalado em um computador podemos usar o comando **git** para realizarmos operações. Um típico fluxo de um desenvolvimento usando Git é mostrado na figura 2.

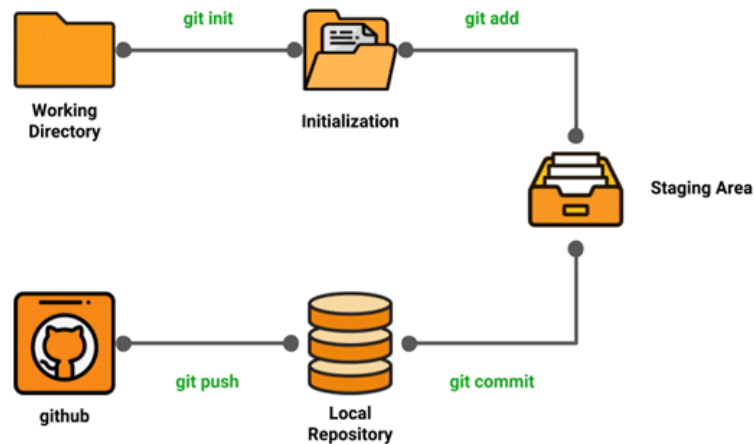


Figura 2. Típico ciclo de desenvolvimento com Git

O Git funciona em repositórios, que é uma pasta onde estão os arquivos de código de um sistema, a partir desse repositório, modificações são feitas no código, as quais são adicionadas em um *commit* e esse *commit* é enviado para um repositório remoto, onde outras pessoas da equipe podem obter as modificações feitas.

2.4. Documentação de Software

De acordo com (FORWARD, 2002), a documentação de um software é qualquer artefato que possui como finalidade informar sobre ele, em qualquer um de seus aspectos.

(COELHO, 2009) nos mostra dois tipos de documentações, são esses tipos

- Documentação Técnica
- Documentação de Uso

As documentações técnicas de um sistema é toda aquela documentação voltada ao desenvolvedor e é ela que informa como o sistema funciona internamente, sua arquitetura, tecnologias usadas e outros detalhes de implementação.

As documentações de uso são documentos que são focados nos usuários finais do sistema e as vezes também para administradores do sistema, essas documentações geralmente mostram como usar o sistema.

Ambos os tipos de documentações são muito importantes no processo de desenvolvimento e entrega de softwares. A falta ou baixo nível de qualidade de documentações atrapalham na compreensão do sistema e podem apresentar riscos para sua manutenção (SOUZA et al.,).

3. Metodologia

O Projeto e seu desenvolvimento serão feitos com a metodologia ágil Kanban.

As metodologias ágeis surgiram na década de 80 para melhorar a área de desenvolvimento de software, que era algo muito rigoroso naquela época, muitos projetos possuíam problemas e as metodologias ágeis foram então criadas para tentar solucioná-los. (SANTOS; MARINHO, 2018)

3.1. Kanban

O Kanban é uma metodologia que possui cinco princípios de acordo com (AGILE, 2013)

- Visualização
- Limitar o desenvolvimento em progresso
- Medir e gerenciar a sequência de trabalho
- Explicitar o processo
- Reconhecimento de oportunidades

O Kanban funciona com quadros, onde em cada quadro temos várias seções. Nessas seções podemos agrupar tarefas.

Em um quadro Kanban podemos agrupar tarefas, definir datas e responsáveis, entre vários outros detalhes, o que facilita a organização e visão das tarefas do projeto.

Existem várias ferramentas que implementam essa metodologia. Uma delas é o *Nextcloud Deck*, que é usada para gerenciamento de projetos com a metodologia Kanban. A interface desse programa é mostrada na Figura 3.

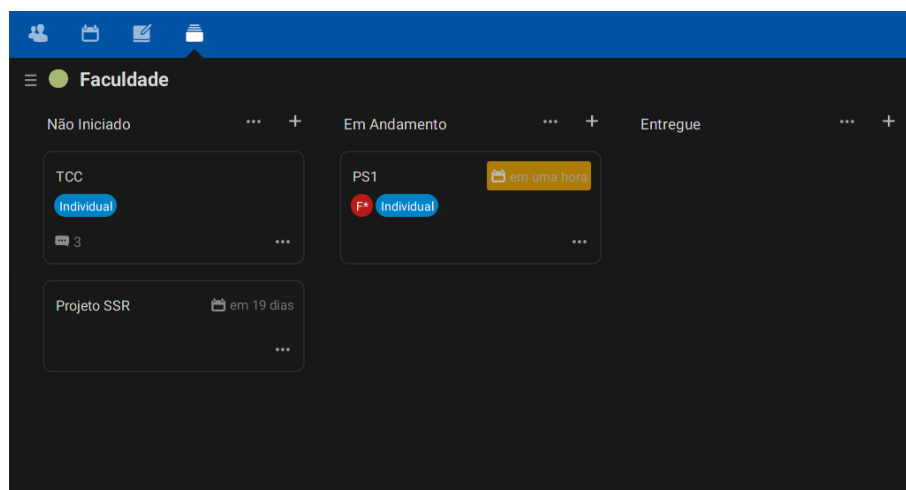


Figura 3. Tela do Aplicativo *Nextcloud Deck* mostrando tarefas de um quadro

4. Desenvolvimento do Trabalho

// Talvez falar um pouco sobre a arquitetura para justificar as linguagens

Em Maio de 2021 foi realizada pelo site (STACKOVERFLOW, 2021), uma pesquisa com desenvolvedores de todo o mundo para coletar dados geográficos, sociais e de uso de tecnologias de seus usuários. Esses dados nos permitem ter informações importantes sobre o uso de tecnologias em geral. A pesquisa nos dá três conjuntos de informações relevantes para usarmos no trabalho

- Frameworks para Web mais utilizados
- Frameworks gerais mais utilizados
- Ferramentas para deploy e gerenciamento mais usadas
- Banco de Dados mais utilizados

Os resultados dessas categorias, entre desenvolvedores profissionais, são exibidos nas Figuras 4, 5, 6 e 7, respectivamente.

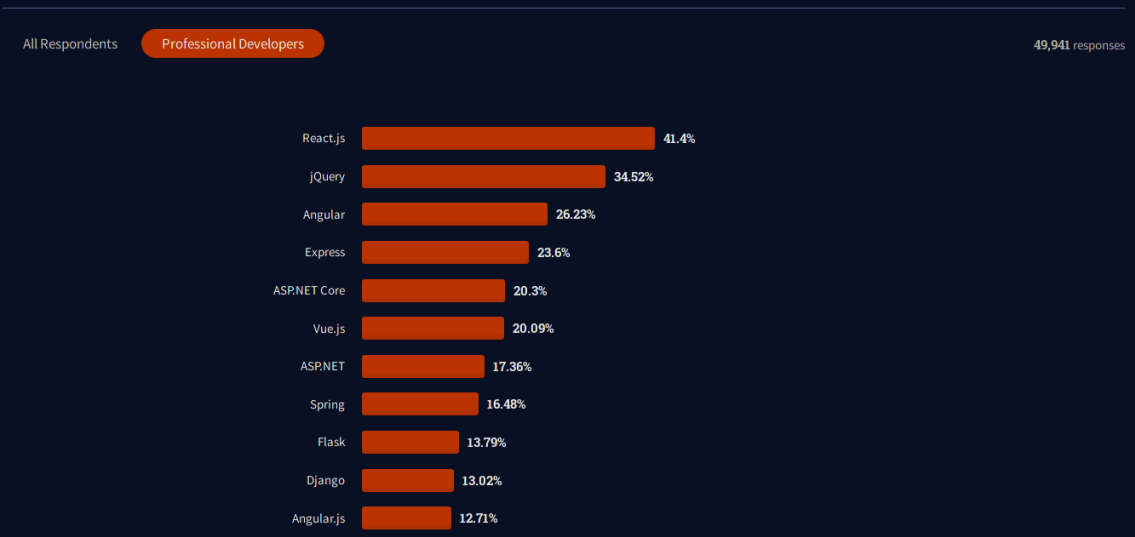


Figura 4. Gráfico mostrando os frameworks Web mais usados

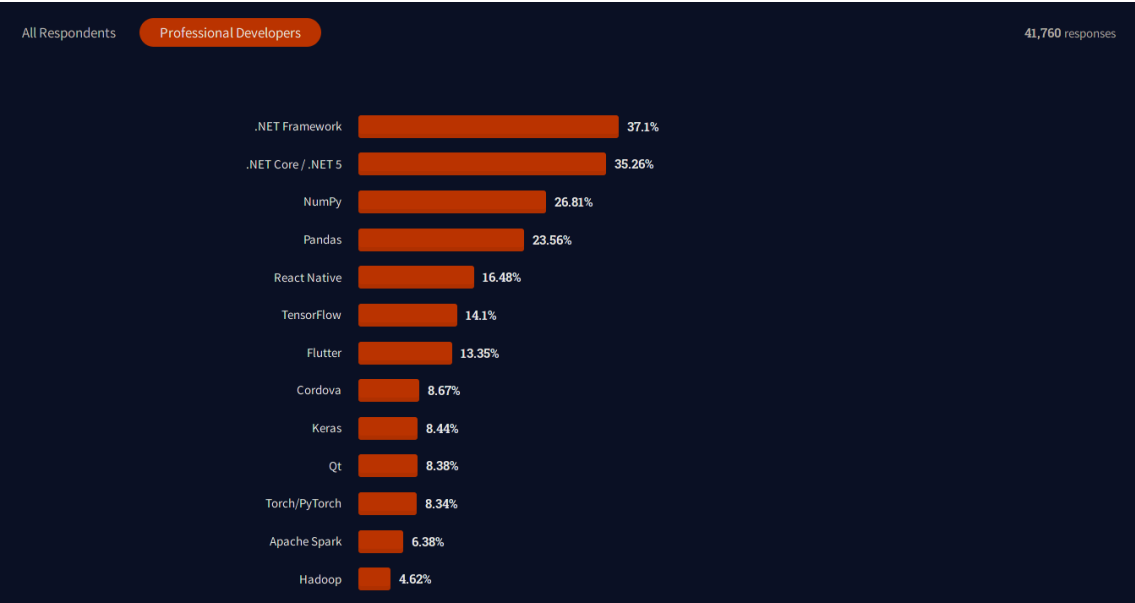


Figura 5. Gráfico mostrando os frameworks gerais mais usados

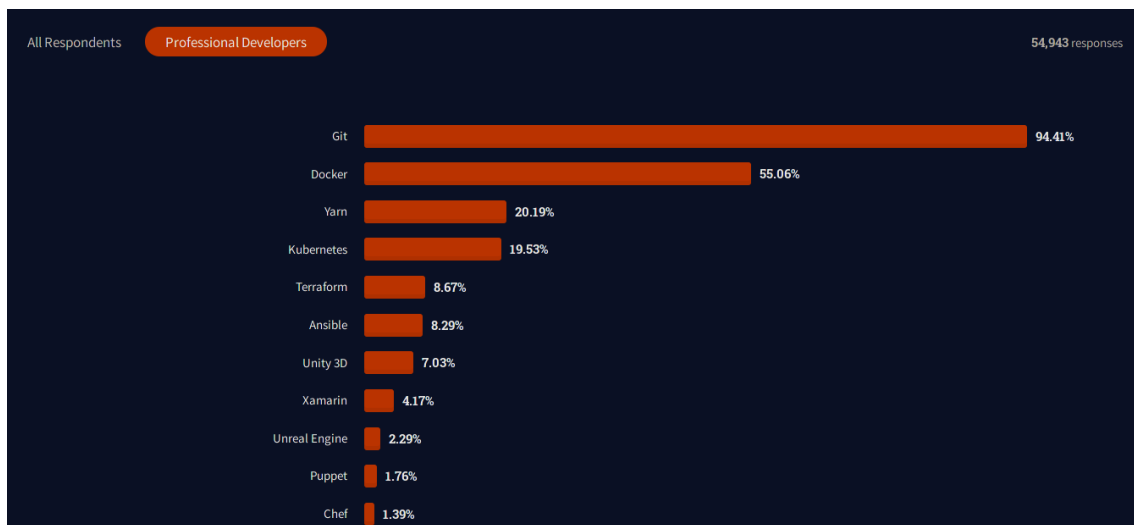


Figura 6. Gráfico mostrando as ferramentas mais usadas

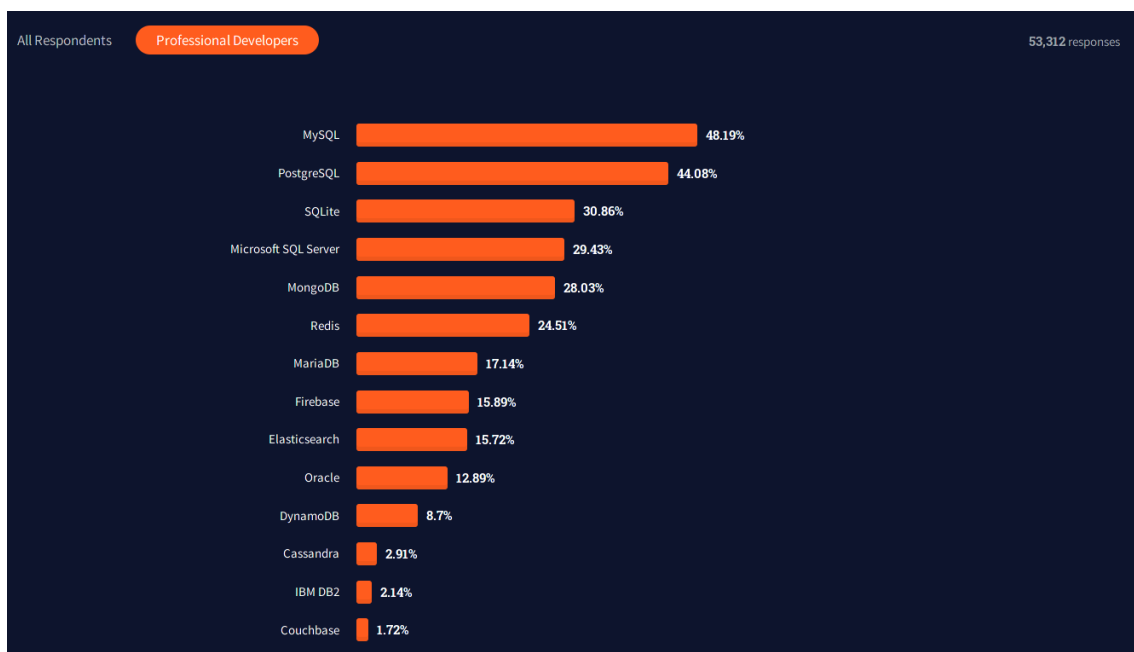


Figura 7. Gráfico mostrando os SGBDs mais usados

Baseando-se nesses dados de utilização e na experiência do autor com as tecnologias, foi optado por usar as tecnologias e arquitetura apresentadas a seguir.

4.1. Arquitetura

O sistema terá duas aplicações principais, uma sendo o lado do servidor (backend) e outra sendo a aplicação que será usada pelos usuários (frontend).

O backend será desenvolvido usando o framework ASP.NET Core e ele fornecerá um Webservice RESTFul.

o frontend será uma aplicação Web que será desenvolvido com o Framework Vue.js.

4.2. WebService

Um WebService é um serviço que é oferecido e é por onde aplicações se comunicam com o servidor. WebServices fazem parte da arquitetura orientada a serviços (SOA)

Um tipo de WebService muito utilizado é o REST, que significa *Representational State Transfer* ele funciona servindo requisições de clientes para certos serviços. Por Exemplo, suponha que um WebService REST tenha uma URL que fornece informações de funcionários

```
GET http://meuwebservice/funcionarios
```

GET é o método HTTP usado para requisitar as informações que queremos, então se enviarmos uma requisição para a URL com o método esperado, o WebService irá responder a requisição com dados em formato JSON com as informações que queremos

```
[
  {
    "nome": "João",
    "departamento": "Contabilidade"
  },
  {
    "nome": "Bianca",
    "departamento": "Engenharia"
  }
]
```

Um WebService REST pode ter muitas URLs, também chamadas de EndPoints.

4.3. Spring e Java

Java é uma linguagem hoje pertencente a Oracle e é usada em muitas aplicações. Spring é um Framework, um conjunto de ferramentas para acelerar o desenvolvimento de aplicações. Iremos com o Spring criar o WebService de nosso sistema e junto com uma biblioteca chamada Hibernate iremos integrar nosso WebService com um banco de dados.

4.4. Hibernate

O Hibernate é um Framework para o Java que foi originalmente desenvolvido pela RedHat. Ele é o que chamamos de ORM, um ORM é um conjunto de ferramentas que faz o mapeamento de um banco de dados relacional para classes de Programação Orientada a Objetos. Abaixo, um exemplo de uma classe Java mapeada para o Hibernate:

```
import javax.persistence.Entity;
import javax.persistence.GeneratedValue;
import javax.persistence.GenerationType;
import javax.persistence.Id;

import lombok.Data;

@Entity
public @Data class Person {
```



```

    @Id
    @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)
    private long id;
    private String name;
    private int age;
}

```

O código acima é de uma classe que representa uma Pessoa, repare nas anotações Id e GeneratedValue, elas são chamadas Anotações e contém informações sobre algo. Nesse caso estamos dizendo ao Hibernate que o atributo id é um atributo identificador e que seu valor será gerado automaticamente no banco de dados. Com essas informações, o Hibernate pode criar todos nosso banco de dados baseado nas classes e suas anotações.

4.5. Vue.js

O Vue é um framework para desenvolvimento de aplicações Web, usando a linguagem JavaScript, ele nos permite o desenvolvimento de aplicações reativas e possibilita o reuso de código através de componentes. Abaixo um pequeno código HTML de um arquivo vue

```

<div>
  <p v-if="seen">Agora você me viu</p>
</div>

```

Esse trecho de código exibe o texto ‘Agora você me viu’ caso a variável ‘seen’ seja verdadeira.

O Vue nos dá a opção de usar a linguagem TypeScript ao invés do JavaScript, ele possui várias bibliotecas que melhoram a legibilidade e arquitetura de um componente vue. Abaixo um código de um componente Vue usando TypeScript

```

<template>
  <p>Texto</p>
</template>

<script lang="ts">
import Vue from "vue";
import Component from "vue-class-component";

@Component
export default class About extends Vue {

}
</script>

```

O Vue possui um ecossistema de bibliotecas adicionais para ajudar no desenvolvimento de aplicações.

4.6. Versionamento

Versionamento de código é algo que sempre deve ser utilizado, o versionamento nos ajuda a organizar e não perder códigos escritos.

A ferramenta de versionamento que será usada é o Git e o código será hospedado na plataforma GitHub.

5. Resultados

O Software proposto foi completado e está disponível junto com toda a documentação proposta no repositório do GitHub

// Espero que esteja em breve

6. Conclusão

O artigo mostrou problemas existentes no ensino de desenvolvimento de software e propôs a criação de um sistema com uma documentação abrangente para ajudar estudantes sobre alguns dos conceitos e tecnologias usadas no desenvolvimento de software, além de prover uma abordagem prática sobre o assunto. O Trabalho também explicou sobre conceitos de qualidade e sobre as ferramentas usadas no desenvolvimento de software e que podem ou não serem usadas no trabalho final que esse artigo representa.

Referências

AGILE. *ITNOW*, v. 55, n. 2, p. 6–8, 05 2013. ISSN 1746-5702. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/itnow/bwt002>.

ATLASSIAN. *What is version control?* 2020. Disponível em: <https://www.atlassian.com/git/tutorials/what-is-version-control>.

COELHO, H. S. Documentação de software: uma necessidade. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, v. 2, n. 1, p. 17–21, jun. 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16562>.

DUARTE, K. C.; FALBO, R. d. A. Uma ontologia de qualidade de software. In: *Workshop de Qualidade de Software, João Pessoa*. [S.l.: s.n.], 2000. p. 275–285.

FORWARD, A. *Software Documentation – Building and Maintaining Artefacts of Communication*. [S.l.], 2002.

HOSTGATOR. *Framework o que é, quais utilizar e como eles funcionam!* 2020. Disponível em: <https://www.hostgator.com.br/blog/frameworks-na-programacao/>.

MACEDO, M. C. B. O mercado de trabalho em tecnologia de informação: a inserção profissional dos desenvolvedores de software. 2011.

MENDES, J. et al. Identificação das expectativas e dificuldades de alunos de graduação no ensino de engenharia de software. In: *Anais do XXVII Workshop sobre Educação em Computação*. Porto Alegre, RS, Brasil: SBC, 2019. p. 334–347. ISSN 2595-6175. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wei/article/view/6640>.

PACHECO, R.; TAIT, T. Tecnologia de informação: Evolução e aplicações. *Revista Teoria e Evidência Econômica*, v. 8, n. 14, 1 1. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rtee/article/view/4816>.

SANTOS, E. V.; MARINHO, G. T. A implantação de metodologias ágeis para o desenvolvimento de software: Dificuldades e recomendações. 10 2018. Disponível em: <https://www.sncticet.ufam.edu.br/2018/anais/download/artigos/ARTIGO\4.pdf>.

SIQUEIRA, F. L. Qualidade de código. 03 2018. Disponível em: www.levysiqueira.com.br/artigos/qualidade-de-codigo.pdf.

SOUZA, S. C. B. de et al. Investigação da documentação de maior importância para manutenção de software.

STACKOVERFLOW. *Stack Overflow Developer Survey*. 2021. Disponível em: <https://insights.stackoverflow.com/survey/2021>.

WEB TECH SURVEY. *JavaServer Faces*. 2021. Disponível em: <https://webtechsurvey.com/technology/jaserver-faces>.