O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Projeto de Programas - PPR0001

O que é Software

• O que é um software?

O que é Software

- O que é um software?
 - "Software são os programas de computador e a documentação associada" (Sommervile, 2003)
- Diversos tipos de produtos possuem documentação associada:
 - Casas e edifícios: planta
 - Remédios: bula
 - <u>Eletrodomésticos</u>: especificações de montagem, manual do consumidor
 - Software: especificações de implementação, manual do usuário
 - E.g.: um jogo é produzido através de especificações, principalmente do game designer, e pode vir acompanhado de um manual de uso.

Sobre o desenvolvimento de Software

- O desenvolvimento de software é um processo complexo
- Dados levantados pelo Standish Group (Chaos Report, 1994):
 - 10% dos projetos terminaram dentro do prazo
 - Atraso médio nos projetos: 1 ano
 - 25% dos projetos são descontinuados antes de chegar ao fim
 - 60% dos projetos saem acima do custo esperado
- De modo a tentar minimizar os problemas, estudos sugerem a definição e uso de processos ou metodologias de desenvolvimento de software:
 - ICONIX EUP (Enterprise Unified Process)
 - RUP (Rational Unified Process) XP (Extreme Programming)
 - OPEN (Object-Oriented Process, Environment and Notation)

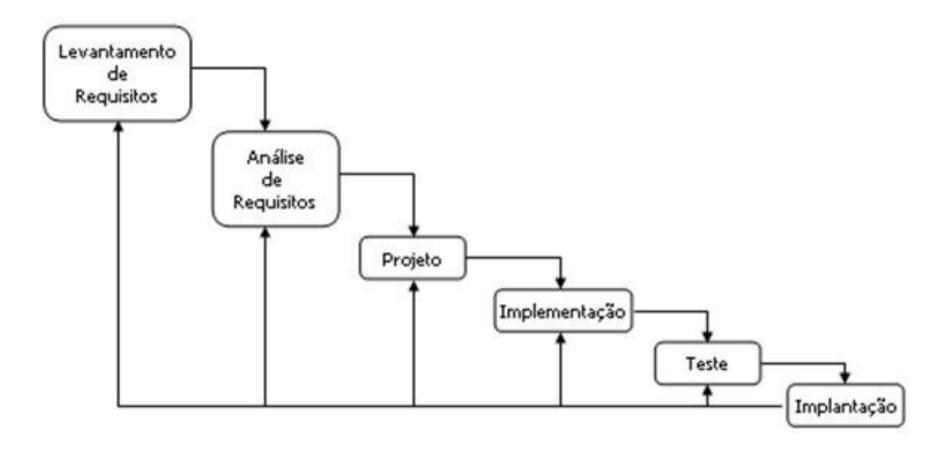
Sobre o desenvolvimento de Software

- O objetivo das metodologias de desenvolvimento de software é definir os pontos chaves de um projeto:
 - Quais atividades serão executadas
 - Quando cada atividade será executada
 - Quem executará cada tarefa
 - Definir pontos de controle para verificar andamento do desenvolvimento
 - Definir um padrão para o desenvolvimento

- Atividades típicas no desenvolvimento de software:
 - Levantamento de Requisitos
 - Análise
 - Projeto
 - Implementação
 - Testes
 - Implantação

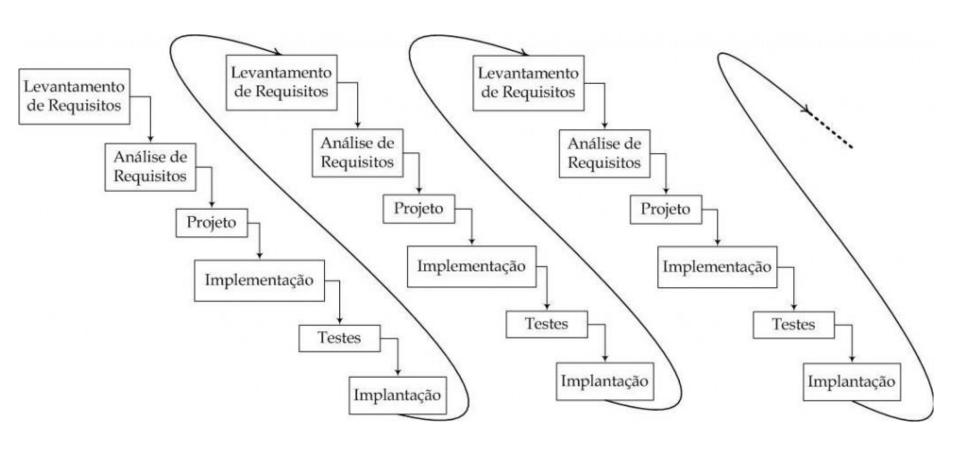
Metodologia de Desenvolvimento

Modelo Cascata



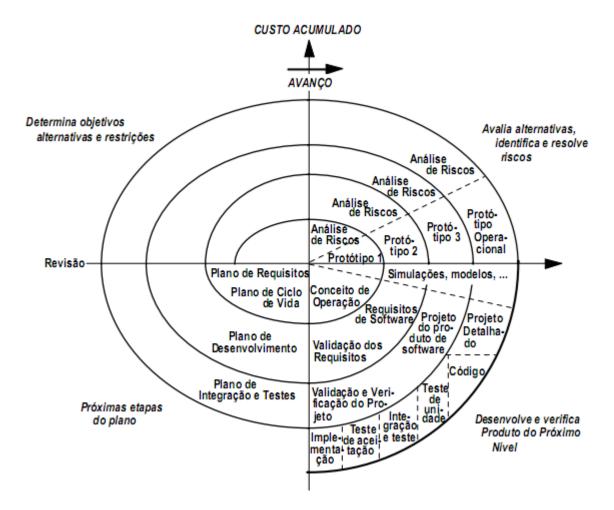
Metodologia de Desenvolvimento

Modelo Iterativo Incremental

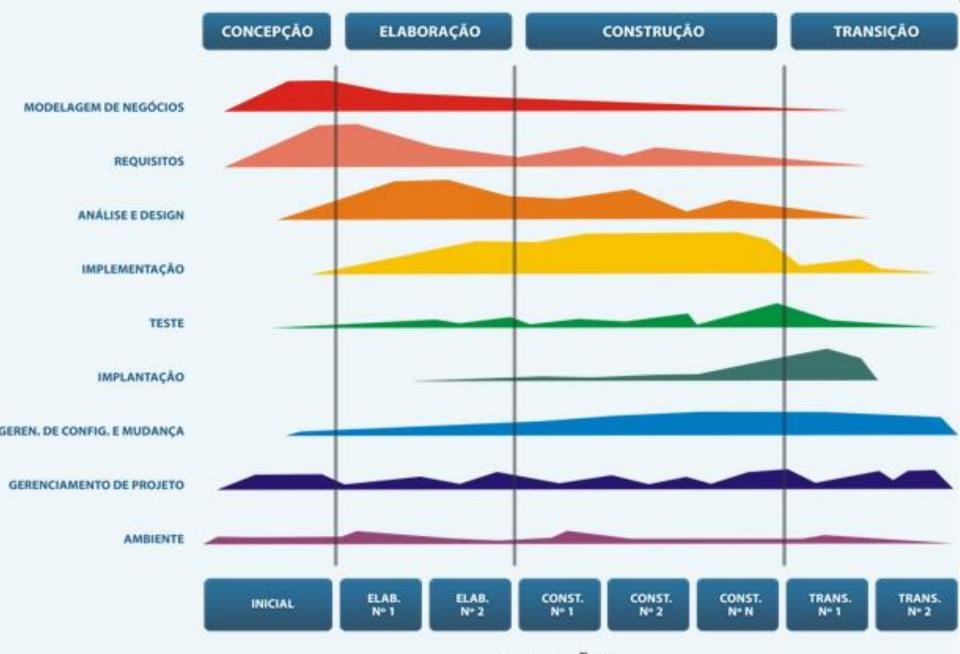


Metodologia de Desenvolvimento

Modelo Espiral







ITERAÇÕES

- Compreensão do problema
- Ideia do usuário = Ideia dos desenvolvedores (ver próximo slide)
- Desenvolvedores e usuários discutem as <u>necessidades</u> dos futuros usuários do sistema a ser desenvolvido
- Necessidades = Requisitos
- "Requisito é uma condição ou capacidade que deve ser alcançada ou possuída por um sistema ou componente deste, para satisfazer um contrato, padrão, especificação ou outros documentos formalmente impostos." (Maciaszek, 2000)



Como o cliente explicou



Como o lider de projeto entendeu



Como o analista planejou



Como o programador codificou



O que os beta testers receberam



Como o consultor de negocios descreveu



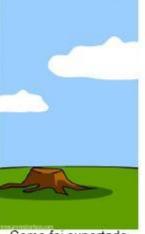
Valor que o cliente pagou



Como o projeto foi documentado



O que a assistencia tecnica instalou



Como foi suportado



Quando foi entregue



O que o cliente realmente necessitava

- Domínio do problema ou Domínio do negócio:
 - Parte do mundo real que é relevante para o sistema
 - Quais informações e processos precisam estar no sistema?
- Tipos de Requisitos:
 - Requisitos Funcionais
 - Requisitos Não-Funcionais
 - Requisitos Normativos

- Requisitos Funcionais
 - Definem funcionalidade do sistema
 - E.g. "O sistema deve permitir que cada professor realize o lançamento de notas das turmas nas quais lecionou."
 - E.g. "Os coordenadores de escola devem poder obter o número de aprovações, reprovações e trancamentos em cada disciplina oferecida em um determinado período."

- Requisitos Não-Funcionais
 - Definem características de qualidade que o sistema deve possuir
 - Podem estar associadas a funcionalidades
 - Subtipos de requisitos não-funcionais são:
 - <u>Confiabilidade</u>: medidas quantitativas de confiabilidade; e.g. tempo médio entre falhas, recuperação de falhas
 - <u>Desempenho</u>: definem tempos de resposta esperados para determinadas funcionalidades
 - Portabilidade: restrições ou exigências sobre hardware e/ou software
 - <u>Segurança</u>: propriedades de segurança, como acessos não autorizados
 - Usabilidade: relacionados ao uso do software

- Requisitos Normativos
 - Declaração de restrições impostas sobre o desenvolvimento do sistema, que não se enquadram como requisitos não-funcionais
 - E.g. Adequações a custos e prazos;
 componentes de hardware e software a serem adquiridos;
 comunicação com outro sistema

- Produto resultante: Documento de Requisitos
 - Escrita simples; leitura fácil para técnicos e não-técnicos
 - Não contém informações sobre as soluções técnicas
 - "O que o usuário necessita do novo sistema?"
 - É um termo de consenso entre equipe técnica e cliente(s)
 - Requisitos ordenados por grau de prioridade
 - Muitos sistemas são <u>abandonados</u> ou tem um <u>custo maior</u> devido a utilização de pouco tempo para esta etapa

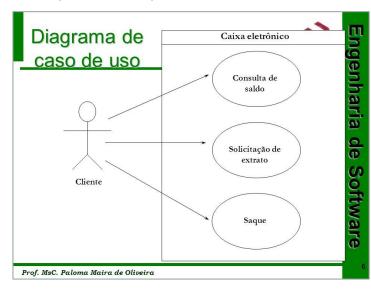
- Característica de Volatilidade
 - Os requisitos, muitas vezes, não são estáticos
 - Enquanto o sistema está em desenvolvimento ocorrem mudanças:
 - Surgimento de novas tecnologias
 - Expectativas dos usuários
 - Regras de negócio
 - Documento de requisitos serve como um consenso inicial
 - Ao usar o software, os cliente geralmente descobrem requisitos que não tinham pensado inicialmente.
 - Novos requisitos ou alteração de requisitos → avaliação de impactos sobre as mudanças necessárias (cronograma, \$\$)

Análise de Requisitos

- Dividir o sistema em componentes:
 - Analisar os componentes individualmente
 - Analisar como os componentes devem interagir uns com os outros

São construídos modelos / diagramas para representar o

sistema a ser construído



Análise de Requisitos

- Não leva em conta o ambiente tecnológico a ser utilizado
- Elabora-se uma ideia de solução sem se preocupar com o "como" essa ideia será realizada (pseudocódigo alto nível)
 - Para programadores, essa falta de preocupação é, muitas vezes, complicada nas primeiras vezes
- Fase de validação / verificação:
 - Analistas levam os modelos elaborados aos clientes e verificam se as necessidades dos clientes estão sendo atendidas pelo sistema

Análise de Requisitos

- Fase de validação / verificação:
 - Atenção: se um modelo não é bem definido, usuários e programadores poderão ter interpretações diferentes
 - Se um erro nesta etapa for descoberto posteriormente haverá um impacto muito grande no sistema

Projeto

- Determina-se "como" o sistema funcionará para atender aos requisitos
 - Descrição computacional do que o software deve fazer
 - Considera aspectos físicos e tecnológicos
 - Arquitetura do sistema, padrão de interface gráfica, linguagem de programação, gerenciador de banco de dados, etc.

Projeto

- Possui duas etapas principais
 - Projeto de arquitetura (projeto de alto nível)
 - Distribuir classes de objetos e seus subcomponentes
 - Projeto detalhado (projeto de baixo nível)
 - Descrição da colaboração entre os objetos de cada módulo
 - Projeto de interface com o usuário
 - Projeto do banco de dados
 - Diagramas: de classe, casos de uso, interação, estados e atividades

Implementação

- O sistema é codificado na(s) linguagem(ns) de programação especificadas
 - Tradução da descrição computacional obtida na fase de projeto em um código executável
 - Durante este processo pode haver reuso de códigos prontos (componentes pré-implementados ou bibliotecas) e se utilizar de frameworks para agilizar a codificação.

Testes

- Verificações do sistema
- Os módulos do sistema podem ou não estar integrados
 - Teste com módulos independentes
 - Teste com a integração dos módulos
- Documento: Relatório de testes
 - Informações sobre erros detectados

Implantação

- O sistema é empacotado, <u>distribuído</u> e instalado no ambiente do usuário
- Escrita de manuais de uso
- Importação de dados
- Treinamento de usuários

Bibliografia

Básica:

BEZERRA, E. Princípios de Análise e Projetos de Sistemas com UML. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

PRESSMAN, R.S. Engenharia de Software. São Paulo: Makron Books, 2002. SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. São Paulo: Addison Wesley, 2003.

Complementar:

WARNIER, J. Lógica de Construção de Programas. Rio de Janeiro: Campus, 1984.

JACKSON, M. Princípios de Projeto de Programas. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

PAGE-JONES, M. Projeto Estruturado de Sistemas. São Paulo: McGraw-Hill, 1988.