







1.1. DESENVOLVIMENTO ÁGIL DE SOFTWARE

- Para Sommerville (2018), hoje em dia as empresas trabalham em ambientes globais, com rápidas mudanças de cenários, respondendo às novas demandas e oportunidades em novos mercados.
- Atualmente as entrega são rápidas [...]. Na verdade, muitas empresas estão dispôstas a trocar a qualidade e o compromisso com os requisitos do software por uma implantação mais rápida de que necessitam. (ibidem, grifo meu).
- Esta dinâmica, torna-se em muitos casos impossível de obter um conjunto completo de requisitos para um software estável. Devido a estes fatores, os requisitos são suscetíveis a mudanças rápidas e imprevisíveis.
- Já nos processos tradicionais, e.g., em cascata ou baseado em especificações, esses costumam serem mais demorados, e o software final poderá ser entregue bem depois do prazo acordado.

Por exemplo:

Para alguns tipos de *software*, como sistemas críticos de controle de segurança, é essencial uma análise completa, por isso que uma abordagem dirigida a planos é a melhor opção. No entanto, em um ambiente de negócio que se caracteriza por mudanças rápidas, isso talvez não seja possível.



Sala de missões da NASA.



Software para reservas em hotéis.

1.2. CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTAIS

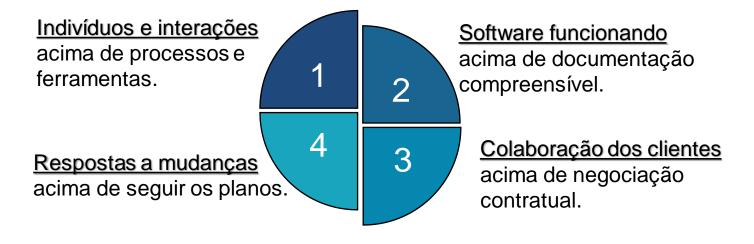
- Os processos ágeis são concebidos para produzir, rapidamente, softwares úteis.
- Um software não é desenvolvido como uma única unidade, mas sim como uma série de incrementos, onde cada incremento inclui uma nova funcionalidade no sistema.
- Embora existam muitas abordagens, todas compartilham algumas características fundamentais:
 - Os processos de especificação, projeto e implementação são intercalados, ou seja, não há especificação detalhada do sistema.
 - A documentação do projeto é minimizada ou gerada automaticamente pelo ambiente de programação usado para implementar o sistema, já o documento de requisitos do usuário apenas define as características mais importantes do sistema.
 - O sistema é desenvolvido em uma série de versões.

- Os usuários finais e outros stakeholders do sistema são envolvidos na especificação e avaliação de cada versão, e podem propor alterações e novos requisitos que devem ser implementados em uma versão posterior do software. [...]
- As interfaces de usuário geralmente são desenvolvidas de forma interativa permitindo a rápida criação do projeto por meio de desenho e posicionamento de ícones na interface.
- Os métodos ágeis são métodos de desenvolvimento incremental em que os incrementos são pequenos e, normalmente, as novas versões são criadas e disponibilizadas aos clientes a cada duas ou três semanas. (SOMMERVILLE, 2018).
- É essencial o envolvimento dos clientes no processo de desenvolvimento. Isto para se obter feedback rápido sobre a evolução dos requisitos.

1.3. O MANIFESTO ÁGIL

■ Em 2001, Kent Beck e outro(a)s dezesseis renomado(a)s desenvolvedore(a)s, autore(a)s e consultore(a)s da área de software (batizados de Agile Alliance/Aliança dos Ágeis) assinaram o "Manifesto para o Desenvolvimento Ágil de Software" ("Manifesto for Agile Software Development")¹, que se inicia da seguinte maneira (PRESSMAN, 2011):

"Desenvolvendo e ajudando outros a desenvolver software, estamos desvendando formas melhores de desenvolvimento. Por meio deste trabalho passamos a valorizar":



Embora haja valor nos textos abaixo, valorizaremos os textos de cima ainda mais (acima, negrito).

^{1. &}lt;a href="https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html">https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html

1.4. MÉTODOS ÁGEIS - 4 VALORES NOS 12 PRINCÍPIOS.

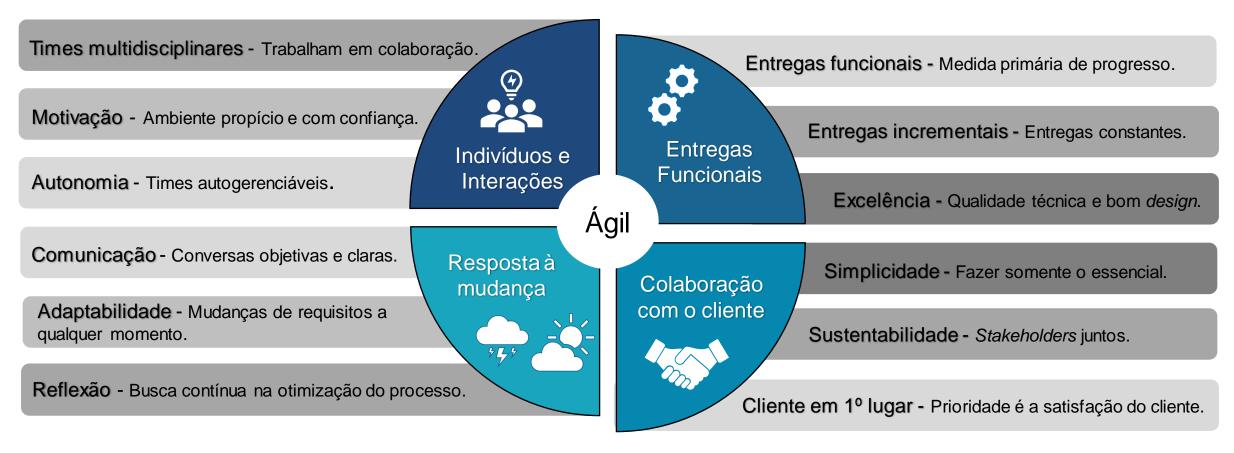


Figura 1. Resumo dos 12 princípios nos 4 valores dos métodos ágeis. (InovaLab 2018 adaptado CAIXETA, 2020).

1.5. O QUE É AGILIDADE?

No contexto da engenharia de software, Jacobson (2002, apud PRESMANN, 2011) apresenta uma discussão útil:

Atualmente, agilidade tornou-se a palavra da moda quando se descreve um moderno processo de software. Todo mundo é ágil. Uma equipe ágil é aquela rápida e capaz de responder apropriadamente a mudanças. Mudanças têm muito a ver com desenvolvimento de software. Mudanças no software que está sendo criado, mudanças nos membros da equipe, mudanças devido a novas tecnologias [...]. Uma equipe ágil reconhece que o software é desenvolvido por indivíduos trabalhando em equipes e que as habilidades dessas pessoas, suas capacidades em colaborar estão no cerne do sucesso do projeto.

- Porém, agilidade consiste em algo mais que uma resposta à mudança. Abrange uma filosofia como aquela proposta no manifesto.
- Enfatiza rápidas entregas do software operacional e diminui a importância dos artefatos intermediários.
- Assume o cliente como parte da equipe de desenvolvimento.



2. OS FATORES HUMANOS: COMPETÊNCIA, HABILIDADE E ATITUDE

- Um dos principais fatores no desenvolvimento ágil é a ênfase no potencial humano. Como afirmam Cockburn & Highsmith (2001, apud PRESSMAN, 2011), "O desenvolvimento ágil foca talentos e habilidades de indivíduos, moldando o processo de acordo com as pessoas e as equipes específicas".
- O ponto chave nessa afirmação é que o processo se molda às necessidades das pessoas e equipes, e não o caminho inverso.
- Para Pressman (*ibidem*) as equipes/times devem ser auto-organizada e reguladoras no controle de todas as atividades executadas. Ela estabelece seus próprios compromissos e define planos para cumpri-los.

cont. [...]

No perfil dos membros de uma equipe ágil devem conter:

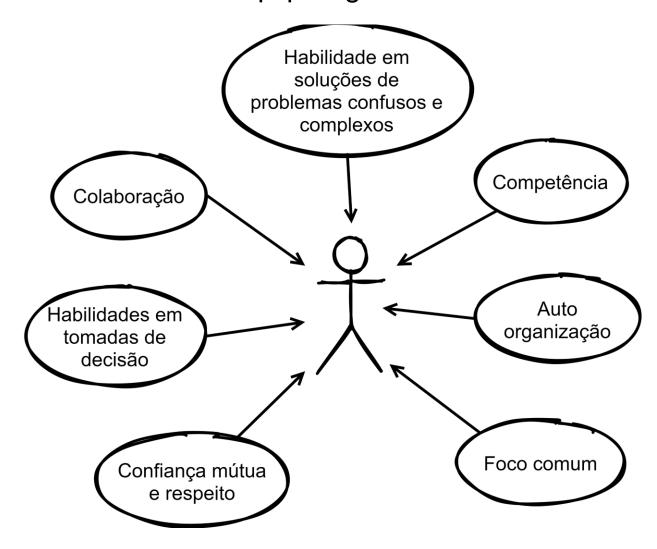
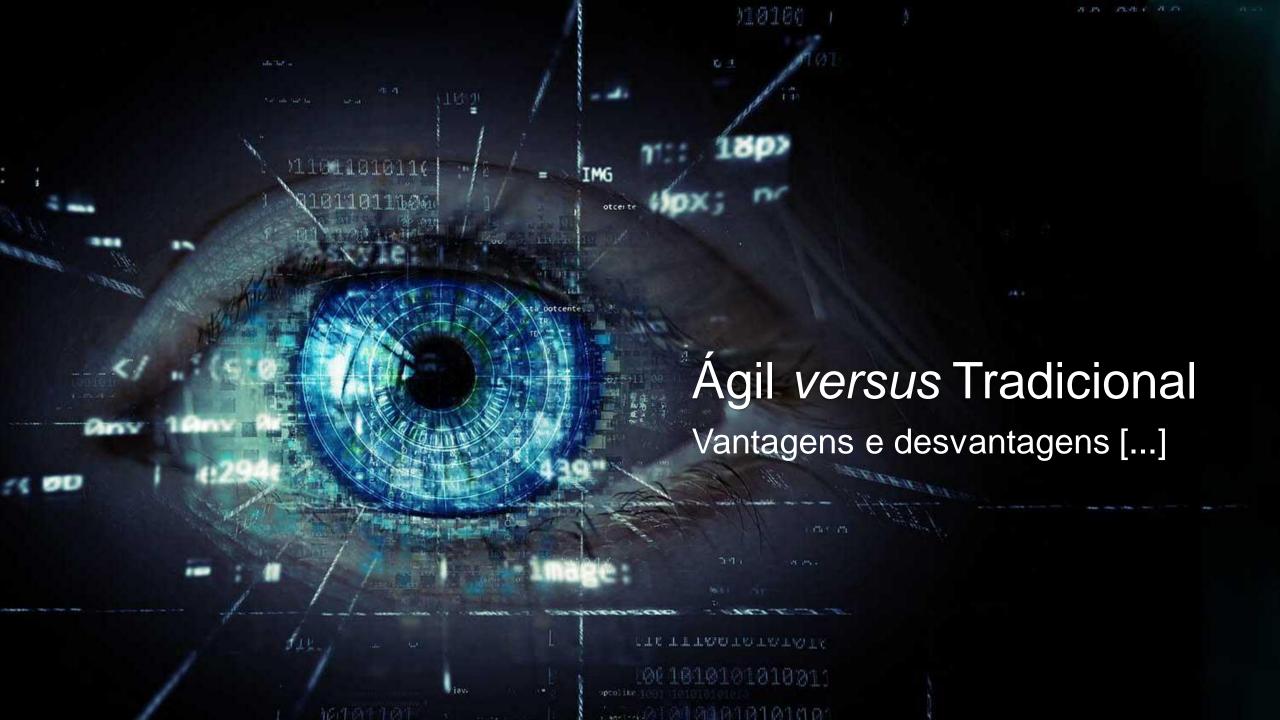


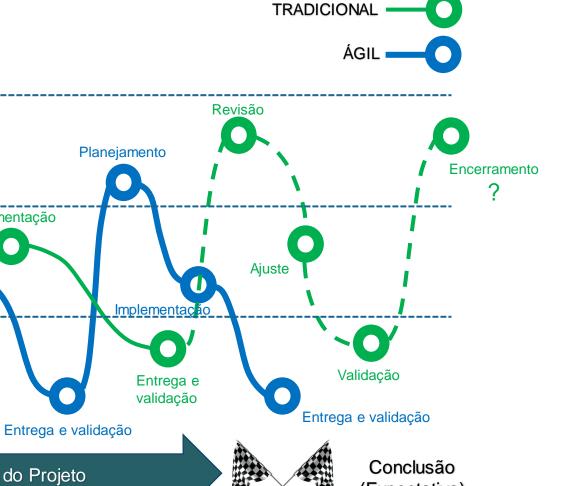
Figura 2. Habilidades/skillsde um membro de equipe ágil. (CAIXETA, 2020).



3.1. PROJETOS: ÁGIL x TRADICIONAL

Planejamento

Definição



Abertura Planejamento Planejamento Execução Implementação Implementação Entrega Implementação Entrega e validação Lançamento Cronograma – Linha do tempo do Projeto do Projeto (Expectativa)

Figura 3. Comparação entre projetos ágeis *versus* tradicional. (InovaLab 2018, *adaptado* CAIXETA, 2020).

3.2. EM RESUMO

- Os modelos ágeis seguem uma filosofia diferente da filosofia dos modelos preditivo (tradicionais). Em vez de apresentar uma "receita de bolo", com fases ou tarefas a serem executadas, eles focam valores humanos e sociais. (WAZLAWICK, 2013).
- Apesar de os métodos ágeis serem usualmente mais leves, <u>é errado entendê-los como modelos de processos menos complexos ou simplistas</u>. <u>Não se trata apenas de simplicidade, mas de focar mais nos resultados do que no processo</u>. (*ibidem*, grifo meu).
- Isso não significa que os modelos ágeis não valorizem processos, ferramentas, documentação, contratos e planos. Quer dizer apenas que esses elementos terão mais sentido e mais valor depois que indivíduos, interações, software funcionando, colaboração do cliente e resposta às mudanças também forem considerados importantes. (ibidem).
- Veremos nas próximas seções exemplos de modelos ágeis: FDD, DSDM, Scrum,
 XP, ASD e LSD.



4.1. FDD - Feature-Driven Development.

- FDD² (Feature-Driven Development/Desenvolvimento Dirigido por Funcionalidade) é um método ágil que enfatiza o uso de orientação a objetos. (WAZLAWICK, 2013).
- Possui apenas duas grandes fases:
 - 1. <u>Concepção</u> e <u>planejamento</u>: Implica em pensar um pouco (em geral de 1 a 2 semanas) antes de começar a construir.
 - 2. Construção: Desenvolvimento iterativo com ciclos de 1 a 2 semanas.
- Como outras abordagens ágeis, o FDD adota uma filosofia que:
 - 1. Enfatiza a colaboração entre pessoas da equipe;
 - 2. Gerencia problemas e complexidade de projetos utilizando a decomposição baseada em funcionalidades, seguida pela integração dos incrementos de *sof-tware*, e;
 - 3. Comunicação de detalhes técnicos usando meios verbais, gráficos e de texto.
- 2. Disponível em: < www.featuredrivendevelopment.com/>. Acessado em: 16 ago. 2023.

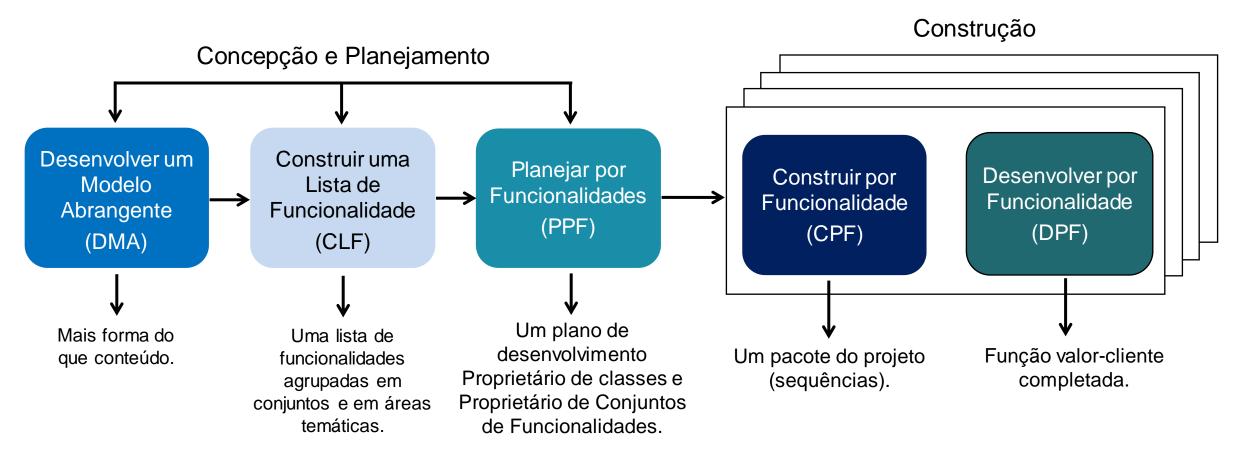


Figura 4. Modelo FDD segundo Pressman (2011, adaptado CAIXETA, 2020).

4.2. DSDM - Dynamic System Development Method.

- Dynamic Systems Development Method (DSDM)³ também é um modelo ágil baseado em desenvolvimento iterativo e incremental, com participação ativa do usuário. (WAZLAWICK, 2013).
- O DSDM possui três fases:
 - a. <u>Pré-projeto</u>: Nesta fase, o projeto é identificado e negociado, seu orçamento é definido e um contrato é assinado.
 - b. <u>Ciclo de vida</u>: O ciclo de vida se inicia com uma fase de análise de viabilidade e de negócio. Depois entra em ciclos iterativos de desenvolvimento.
 - c. <u>Pós-projeto</u>: Equivale ao período normalmente considerado como operação ou manutenção. Nessa fase, a evolução do *software* é vista como uma continuação do processo de desenvolvimento, podendo, inclusive, retomar fases anteriores, se necessário.

^{3.} Disponível em: < https://flowup.me/blog/dsdm/>. Acessado em: 16 ago. 2023.

cont. [...]

- A fase de ciclo de vida, por sua vez, subdivide-se nos seguintes estágios:
 - a. Análise de viabilidade.
 - b. Análise de negócio.

Normalmente a viabilidade e negócio são analisados em conjunto.

- c. Iteração do modelo funcional.
- d. Iteração de elaboração e construção.
- e. Implantação.
- O DSDM fundamenta-se no Princípio de Pareto⁴ (20/80). Assim, o DSDM procura iniciar pelo estudo e implementação dos 20% dos requisitos que serão mais determinantes para o sistema como um todo. Essa prática é compatível com a prática de abordar inicialmente requisitos mais complexos ou de mais alto risco, presentes em outros modelos, como UP. (WAZLAWICK, 2013).

^{4.} O princípio foi originalmente formulado pelo economista italiano Alfredo Pareto (século XIX), que observou que, em muitas situações, 80% das consequências são devidas a 20% das causas. Em engenharia de requisitos, pode-se verificar que, em geral, 80% do sistema advém de 20% dos requisitos. (Nota de rodapé, WAZLAWICK, 2013).

- O DSDM não é recomendável para projetos nos quais a segurança é um fator crítico, pois a necessidade de testes exaustivos desse tipo de sistema entra em comflito com os objetivos de custo e prazo. (WAZLAWICK, 2013).
- É bem mais fortemente baseado em documentação do que o Scrum ou o XP, o que até o deixa mais parecido com o Processo Unificado do que com os métodos ágeis. (ibidem).
- Já uma das características do DSDM que o diferenciam do Processo Unificado, é o fato de que ele não preconiza o uso de nenhuma técnica específica. Ele é, na verdade, um *framework* de processo, no qual os participantes poderão desenvolver suas atividades utilizando suas técnicas preferidas. (*ibidem*).

4.3. SCRUM - GERENCIAMENTO ÁGIL DE PROJETOS

- Scrum é um modelo ágil para a gestão de projetos de software. (WAZLAWICK, 2013).
- Esta concepção surgiu na indústria automobilística (Takeuchi & Nonaka, 1986), e foi adaptado a várias outras áreas, inclusive na de produção de software. (ibidem).
- De acordo com Pressman (2011), os princípios do Scrum são consistentes com o manifesto ágil e são usados para orientar as atividades de desenvolvimento dentro de um processo que incorpora as seguintes atividades estruturais:

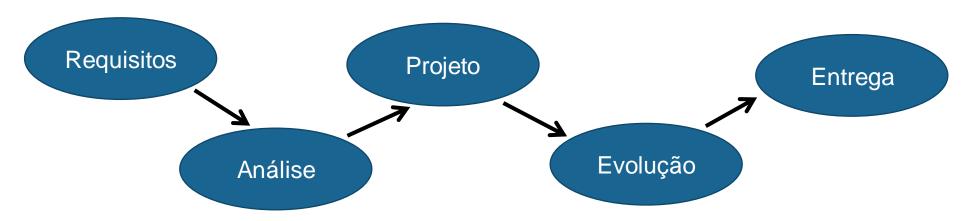


Figura 5. Atividades estruturais incorporados ao processo SCRUM. (CAIXETA, 2023).

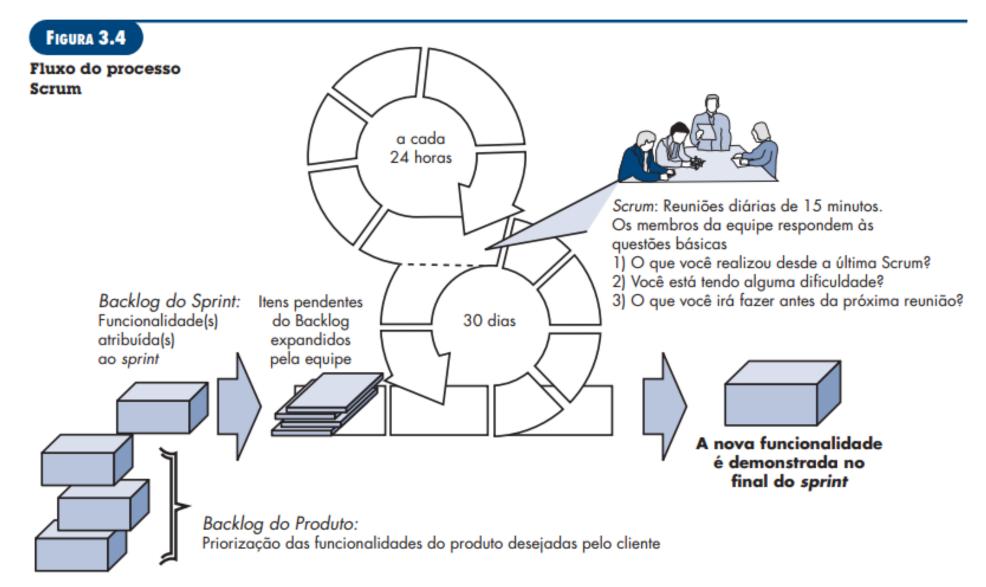


Figura 6. Fluxo geral do processo Scrum. (PRESSMAN, 2011).

4.3.1. Os perfis

Há três perfis importantes no modelo Scrum:



1. O <u>Scrum master</u> não é um líder, já que as equipes são auto-organizadas, mas um facilitador (pessoa que conhece bem o modelo) e um solucionador de conflitos.



2. O <u>Product owner</u> é a pessoa responsável pelo projeto. Tem, entre outras atribuições, a de indicar quais são os requisitos mais importantes a serem tratados em cada *sprint*. O P.O é o responsável pelo ROI (*Return On Investment*) e também por conhecer e avaliar as necessidades do cliente.



- 3. <u>Scrum team</u> é a equipe de desenvolvimento. Essa equipe não é necessáriamente dividida em papéis como analista, *designer* e programador, mas todos interagem para desenvolver o produto em conjunto. Em geral são recomendadas equipes de 6 a 10 pessoas.
- No caso de projetos muito grandes, aplica-se o conceito de Scrum of Scrums, em que vários Scrum teams trabalham em paralelo e cada um contribui com uma pessoa para a formação do Scrum of Scrums. Há sincronização entre as equipes.

4.3.2. *Product backlog* (Registro pendentes de trabalhos)

De acordo com Pressman (2011):

Trata-se de uma lista com prioridades dos requisitos ou funcionalidades do projeto que fornecem valor comercial ao cliente. Os itens podem ser adicionados a esse registro em qualquer momento (é assim que as alterações são introduzidas).

Um dos princípios do manifesto ágil: <u>adaptação em vez de planejamento</u>. Por isso que o *product backlog* não precisa ser completo no início do projeto. Pode-se iniciar apenas com as funcionalidades mais evidentes, aplicando o princípio de Pareto (20/80), para depois, à medida que o projeto avançar, tratar novas funcionalidades que forem sendo descobertas. [...]. Deve-se tentar obter com o cliente o maior número possível de informações sobre suas necessidades. (WAZLAWICK, 2013, grifo meu).

Exemplo de um *Product backlog*

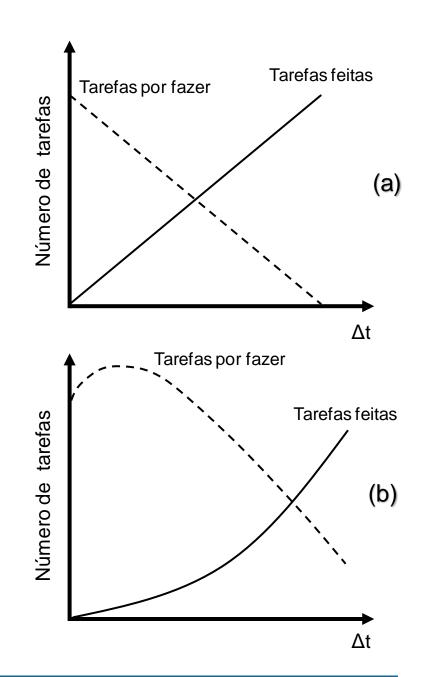
ERP Veterinário e Pet shop					
ID	Nome	Imp. (1 a 10)	PH⁵	Como demonstrar	Notas
1	Acessar	10	4 (2p x 2d)	Acessar, abrir a página de <i>login</i> , digitar id. usuário e senha. Ir para a página inicial do sistema. Diferenças entre <i>user</i> comum e adm.	caso de uso, classe e sequência.
2	Cadastrar	7	8 (2p x 4d)	Abrir seção cadastrar cliente. Permissão adm. Digitar informações necessárias no perfil do cliente. Salva informações no BD.	implementado. Diagramas de caso

^{5.} Pontos de histórias (PH) é a estimativa de esforço muito utilizada nos métodos ágeis como *Scrum* e XP. Não é uma medida de complexidade funcional, (*e.g.*, pontos de função ou pontos de caso de uso), mas uma medida de esforço relativa à equipe de desenvolvimento. Segundo Kniberg (2007 *apud* Wazlawick, 2013), a estimativa deve ser feita pela equipe. Inicialmente, pergunta-se quanto tempo x pessoas levariam para gerar uma versão executável funcional. Se a resposta for, por exemplo, "3 pessoas levariam 4 dias", então atribua à história 3 x 4 = 12 PH. Assim, um ponto de história pode ser definido como o esforço de desenvolvimento de uma pessoa durante um dia ideal de trabalho, com dedicação de 6 a 8 horas a um projeto, sem interrupções nem atividades paralelas.

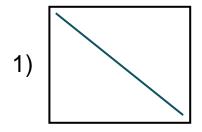
4.3.3. *Sprint*

- O sprint é um ciclo de desenvolvimento com poucas semanas de duração.
- No início é realizada um *sprint planning meeting*⁶, na qual a equipe prioriza os elementos do *product backlog* a serem implementados e transfere esses elementos para o *sprint backlog*, ou seja, a lista de funcionalidades a serem implementadas no ciclo que se inicia. (WAZLAWICK, 2013).
- Um detalhe importante: Cada equipe se compromete em desenvolver as funcionalidades, e o product owner de não trazer novas funcionalidades durante o mesmo sprint. Se novas funcionalidades forem descobertas, serão abordadas em sprints posteriores.
- Portanto, podemos dizer que os dois backlogs têm naturezas distintas:
 - 1. O product backlog apresenta requisitos de alto nível voltados às necessidades diretas do cliente.
 - 2. Já o *sprint backlog* apresenta uma visão desses requisitos de forma mais voltada à maneira como a equipe vai desenvolvê-los.

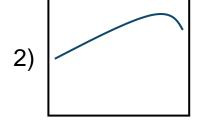
- É função do *product owner* manter o *sprint backlog* sempre atualizado, indicando que tarefas já foram comcluídas e aquelas que ainda estão por concluir, preferencialmente mostradas em um gráfico atualizado diariamente e à vista de todos. (WAZLAWICK, 2013). (Exemplos de gráficos To do, Todoist, Kanban, etc.).
- A cada dia também pode-se avaliar o andamento das atividades, contando a quantidade de atividades por fazer e as que foram finalizadas, o que vai produzir o diagrama sprint burndown.
- Em relação aos gráficos ao lado temos:
 - (a) Sprint com burndown ideal.
 - (b) Sprint burndown em que as tarefas adicionais são incluídas após o início do sprint.



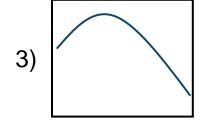
Kane Mar (2006 apud WAZLAWICK, 2013) analisa as linhas de tarefas por fazer, identificando sete tipos de comportamentos de equipes conforme seus sprint burndowns. São eles:



Fakey-fakey: Caracteriza-se por uma linha reta e regular que indica que provávelmente a equipe não está sendo muito honesta, porque o mundo real é bem complexo e dificilmente projetos se comportam com tanta regularidade.

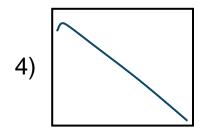


Late-learner. Indica um acúmulo de tarefas até perto do final da sprint. É típico de equipes iniciantes que ainda estão tentando aprender o funcionamento do Scrum.

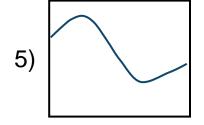


Middle-learner: Indica que a equipe pode estar amadurecendo e começando mais cedo as atividades de descoberta e, especialmente, os testes necessários.

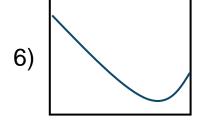
cont. [...]



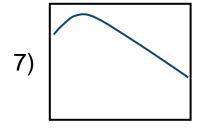
Early-learner. Indica uma equipe que procura, logo no início do *sprint*, descobre todas as necessidades e depois desenvolve-as gradualmente até o final do ciclo.



Plateau: Indica uma equipe que tenta balancear os aprendizados precoce e tardio, o que acaba levando o ritmo de desenvolvimento a um platô. Inicialmente, fazem bom progresso, mas não conseguem manter o ritmo até o final do *sprint*.



Never-never. Indica uma equipe que acaba tendo surpresas desagradáveis no final de um *sprint*.

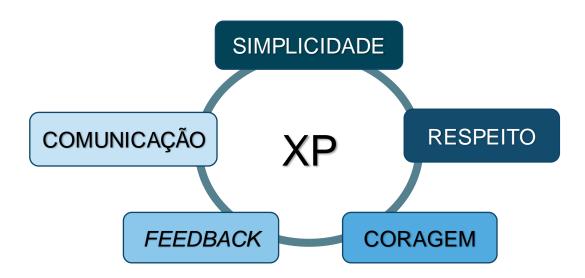


Scope increase: Indica uma equipe que percebe um súbito aumento na carga de trabalho por fazer. Usualmente, a solução nesses casos é tentar renegociar o escopo da sprint com o product owner, mas não se descarta também uma finalização da sprint para que seja feito um replanejamento do product backlog.

- Ao final de cada sprint, a equipe deve realizar um sprint review meeting (ou sprint demo) para verificar o que foi feito e, então, partir para uma nova sprint. (WAZLAWICK, 2013).
- O sprint review meeting é a demonstração e a avaliação do produto da sprint. (ibidem).
- Outra reunião que pode ser feita ao final de uma sprint é a sprint retrospective, cujo objetivo é avaliar a equipe e os processos (impedimentos, problemas, dificuldades, ideias novas, etc.). (ibidem).

4.4. XP (eXtreme Programming)

- Programação Extrema, ou XP (eXtreme Programming) é um modelo ágil inicialmente adequado a equipes pequenas e média baseado em uma série de valores, princípios e regras. (WAZLAWICK, 2013). Surgiu nos Estados Unidos no final da década de 1990.
- Entre os principais valores do XP podemos citar:



cont. [...]

A partir desses valores, uma série de princípios básicos foram definidos:

Princípios XP 1. Feedback rápido. 2. Presumir simplicidade. 3. Mudanças incrementais. 4. Abraçar mudanças. 5. Trabalho de alta qualidade.

- O XP preconiza mudanças incrementais e feedback rápido, além de considerar a mudança algo positivo, que deve ser entendido como parte do processo.
- Valoriza o aspecto da qualidade.
- A esses princípios pode-se adicionar ainda a priorização de funcionalidades mais importantes, de forma que, se o trabalho não puder ser todo concluído, pelo menos as partes mais importantes terão sido.

4.4.1. As práticas do XP

- Para aplicar o XP, é necessário seguir uma série de práticas que dizem respeito ao relacionamento com o cliente, a gerência do projeto, a programação e os testes. (WAZLAWICK, 2013):
 - a. <u>Jogo de planejamento</u> (*Planning game*): Reuniões semanais com o cliente para priorizar as funcionalidades a serem desenvolvidas. [...]. Esse tipo de modelo de relacionamento com o cliente é <u>adaptativo</u>.
 - b. Metáfora (Metaphor): É importante conhecer a linguagem do cliente e seus significados. A equipe deve aprender a se comunicar de forma que ele compreenda.
 - c. <u>Equipe coesa</u> (*Whole team*): O cliente faz parte da equipe de desenvolvimento e as eventuais barreiras de comunicação devem ser eliminadas.
 - d. Reuniões em pé (Stand-up meeting): Como no caso do Scrum, reuniões em pé tendem a ser mais objetivas e efetivas.
 - e. <u>Posse coletiva</u> (*Collective ownership*): O código não tem dono e não é necessário pedir permissão a ninguém para modificá-lo.

- f. <u>Design simples</u> (Simple design): Implica atender a funcionalidade solicitada pelo cliente sem sofisticar demais. Fazer o que é preciso, não o que o desenvolvedor acha que precisa. Por vezes, design simples pode ser confundido com design fácil.
- g. <u>Versões pequenas</u> (*Small releases*): A liberação de pequenas versões do sistema pode ajudar o cliente a testar as funcionalidades de forma contínua. O XP leva esse princípio ao extremo, sugerindo versões ainda menores do que as de outros processos incrementais, como UP e *Scrum*.
- h. Ritmo sustentável (Sustainable pace): Trabalhar com qualidade não mais que 8 horas diárias.
- i. <u>Padrões de codificação</u> (*Coding standards*): Deve estabelecer e seguir padrões de codificação, de forma que o código pareça ter sido todo desenvolvido pela mesma pessoa, mesmo que tenha sido feito por dezenas delas.
- j. <u>Programação em pares</u> (*Pair programming*): O desenvolvimento do código é sempre feito por duas pessoas em cada computador, em geral um programador mais experiente e um aprendiz. [...]. Com isso, o código gerado será sempre verificado por pelo menos duas pessoas, reduzindo as possibilidades de erros.

- k. <u>Testes de aceitação</u> (*Customer tests*): São testes planejados e conduzidos pela equipe em conjunto com o cliente para verificar se os requisitos foram atendidos.
- I. <u>Desenvolvimento orientado a testes</u> (*Test Driven Development* TDD): Antes de programar uma unidade, devem-se definir e implementar os testes pelos quais ela deverá passar.
- m. <u>Refatoração</u> (*Refactoring*): Trata-se de um processo de melhoramento do código e não implementação de novas funcionalidades. Essas revisões sistemáticas permitem a diminuição de erros. (CAIXETA, 2023).
- n. <u>Integração contínua</u> (*Continuous integration*): Nunca se deve esperar até o final do ciclo para integrar uma nova funcionalidade. Assim que estiver viável, ela deverá ser integrada ao sistema para evitar surpresas.

4.4.2. O processo XP

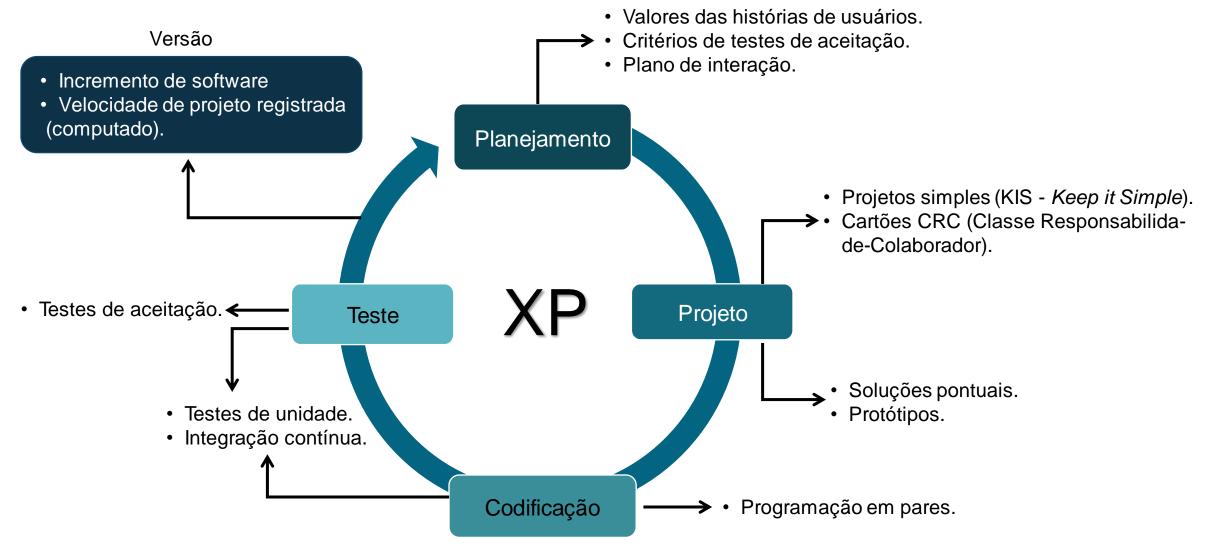
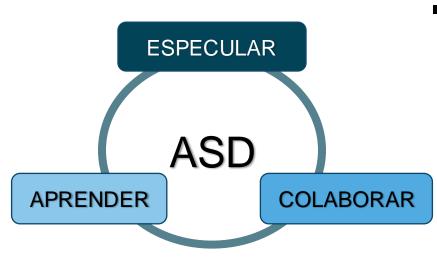


Figura 7. Processo Extreme Programming (XP). (PRESSMAN, 2011).

4.5. ASD (Adaptive Software Development)

- O Adaptive Software Development (ASD) é um método ágil que aplica ideias oriundas da área de sistemas adaptativos complexos (teoria do caos). (WAZLAWICK, 2013).
- Este modelo enxerga o processo de desenvolvimento de software como um sistema complexo com agentes (desenvolvedores, clientes e outros), ambientes (organizacional, tecnológico e de processo) e saídas emergentes (produtos sendo desenvolvidos).
- O modelo fundamenta-se em desenvolvimento cíclico iterativo baseado em três grandes fases.



A ênfase global da ASD está na dinâmica das equipes auto-organizadas, na colaboração interpessoal e na aprendizagem individual e da equipe que levam as equipes de projeto de software a uma probabilidade muito maior de sucesso.

4.6. LSD (Lean Software Development)

O desenvolvimento de software enxuto (Lean Software Development) adaptou os princípios da fabricação enxuta para o mundo da engenharia de software. (PRESSMAN, 2011). Os princípios enxutos que inspiraram o processo LSD podem ser sintetizados em:

Princípios LSD					
1.	Eliminar desperdício.				
2.	Incorporar qualidade.				
3.	Criar conhecimento.				
4.	Adiar compromissos.				
5.	Entregar rápido.				
6.	Respeitar as pessoas.				
7.	Otimizar o todo.				

- De acordo com Pressman (2011), cada um dos princípios pode ser adaptado ao processo de software. Por exemplo, eliminar desperdício no contexto de um projeto de software ágil pode ser interpretado como:
 - 1. Não adicionar recursos ou funções estranhas.
 - 2. Avaliar o impacto do custo e do cronograma de qualquer requisito solicitado recentemente.
 - 3. Eliminar quaisquer etapas de processo supérfluas.
 - 4. Estabelecer mecanismos para aprimorar o modo pelo qual a equipe levanta informações.
 - 5. Assegurar-se de que os testes encontrem o maior número possíveis de erros.
 - 6. Reduzir o tempo necessário para solicitar e obter uma decisão que afete o software ou o processo aplicado para criá-lo.
 - 7. E racionalizar a maneira pela qual informações são transmitidas a todos envolvidos no processo.

5. BIBLIOGRAFIA

MORAIS, Izabelly Soares de (org.). Engenharia de software. São Paulo, SP: Pearson (BVU), 2017. (Biblioteca virtual).

PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software: Uma abordagem profissional. 7ª edição. Dados eletrônicos. Porto Alegre: AMGH-McGrawHill, 2011.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 10^a edição. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2018.

WAZLAWICK, R. S. Engenharia de software: conceitos e práticas. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.

