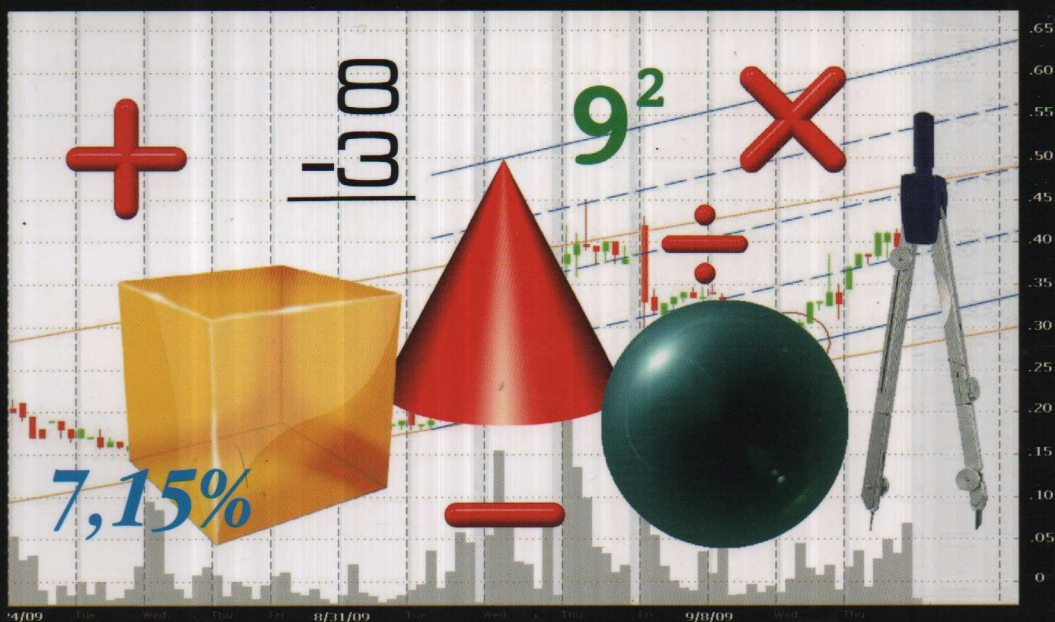


Fernando Anselmo

Métricas para Desenvolvedores



DFJUG

- Contagem de Pontos de Função
- Contagem de Pontos de Caso de Uso
- Prática dos 23 Padrões de Projeto do GoF

Visual Books

Copyright© 2010 by VisualBooks Editora
Copyright© 2010 by Fernando Anselmo

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida sem autorização prévia e escrita de VisualBooks. Este livro publica nomes comerciais e marcas registradas de produtos pertencentes a diversas companhias. O editor utiliza estas marcas somente para fins editoriais e em benefício dos proprietários das marcas, sem nenhuma intenção de atingir seus direitos.

Março de 2010

Produção: VisualBooks Editora

Editor Responsável: Laura Carvalho

Design da Capa: Júlio César Winck (juliowinck@gmail.com)

Diagramação/Design: VisualBooks Editora

Revisão Ortográfica: VisualBooks Editora

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Michele Beck Schröer - CRB 14/1059)

A618m

Anselmo, Fernando

Métricas para desenvolvedores. / Fernando Anselmo. -
Florianópolis: Visual Books, 2010.

186 p.: il.; 23cm.

ISBN: 978-85-7502-261-0

1. Métricas de programas. 2. Engenharia de Software
(Ciência da Computação). 3. Tecnologia. 4. Qualidade de
Software. 5. Automação (Ciência da Computação). I. Título

CDU 004.412

Direitos reservados por:

Bookstore Livraria Ltda.

Rua Tenente Silveira 209 sl 04 - Centro

Florianópolis - SC - 88.010-300

Tel: (48) 3222-1125

Fax: (48) 3324-2886

Serviço ao Cliente: sac@visualbooks.com.br

Homepage: www.visualbooks.com.br

Este livro analisa a Contagem de Pontos de Função e a Contagem de Pontos de Caso de Uso, seus históricos e suas técnicas de contagem. Ao longo da obra, o autor utilizou uma forma descomplicada para que o desenvolvedor aprenda a realizar esta contagem para "definir" o tempo de desenvolvimento de um certo requisito.

Não é desconfiança em relação ao trabalho realizado pelo "analista de métricas", e sim, um meio do desenvolvedor realizar uma autoavaliação para melhorar a sua produtividade. Muitos desenvolvedores realizam seus trabalhos dentro do tempo previsto, mas não entendem o porquê de um determinado requisito ter que ser concluído em 12 horas enquanto outro, idêntico aos olhos do desenvolvedor, em apenas 6 horas. O objetivo deste texto é fornecer uma ferramenta na qual os profissionais possam compreender como é realizada a contagem em projetos.

Os 23 Padrões de Projeto do GoF serão vistos na prática, o que é um novo modo de se encarar os temidos *Design Patterns* (Padrões de Projeto). Será utilizada a linguagem Java para resolver um problema baseado no padrão que estaremos estudando. Este capítulo servirá como um conjunto de programas documentados que poderá ser utilizado e reproduzido quando o mesmo problema for apresentado.

O livro é repleto de exemplos e dicas.

Visual Books

www.visualbooks.com.br

