

Ingegneria dei software

Dmitri Ollari Ischimji
dmotrio.xyz

5 aprile 2022

Indice

1	T1 - Software Development Process	2
1.1	Cos'è l'ingegneria del software?	2
1.1.1	Processo del software	2
1.2	Modelli di sviluppo del software	2
1.2.1	Modello a cascata	2
1.2.2	Modello a spirale	3
1.2.3	Sviluppo incrementale	3
1.2.4	Sviluppo guidato dai test	4
1.2.5	Sviluppo agile	4
1.2.6	Extrem programming	4
1.3	Software riusabile	4
2	T2 - Coding, Debugging, Testing	4
2.1	Legge di Ambler per gli standard	4
2.2	Coding practices	5
2.3	Gestione degli errori	5
2.4	Testing	5
2.4.1	Unit testing	5

Elenco delle figure

1	Modello a cascata	2
2	Modello a spirale	3
3	Modello a incrementale	4
4	Modello a extrem programming	4

Elenco delle tabelle

1 T1 - Software Development Process

L'Ingegneria del Software non è solo scrivere codice è piuttosto un concetto di risoluzione dei problemi del mondo reale sfruttando il software.

I requisiti sono sempre più stringenti: tempi brevi, sistemi complessi, molte features.

Un buon software deve avere ottime **maintenability, dependability, efficiency, acceptability**.

I problemi e le soluzioni sono sempre complesse ma il software permette massima flessibilità. È un sistema discreto.

Le sfide principali sono rappresentate da **eterogeneità, delivery, trust**.

La fase di problem solving si suddivide in analisi e sintesi.

1.1 Cos'è l'ingegneria del software?

L'Ingegneria del software è un **insieme di tecniche, metodologie, strumenti** che aiutano nella produzione di software di alta qualità dati un budget, una scadenza, e delle modifiche continue.

La sfida principale è quella di aver a che fare con complessità elevate e ad un aumento delle responsabilità, dato che un ingegnere del software non deve solo scrivere codice, ma piuttosto lavorare con competenza e confidenzialità, attenendosi ad un'etica.

1.1.1 Processo del software

Dopo una rappresentazione astratta, si procede con un set di attività strutturate: specifiche dei **requirements, design, implementazione, validazione, evoluzione**.

1.2 Modelli di sviluppo del software

Distinguiamo tra **plan-driven** e **agile development**. Nel primo si pianificano i requisiti e solo in seguito si sviluppa il software. Nel secondo si sviluppa il software un pezzo alla volta, a stretto contatto con il cliente per dei feedback.

1.2.1 Modello a cascata

Modello plan-driven, le specifiche e lo sviluppo sono separati.

I pro:

- ottima documentazione
- manutenzione semplice

I cons:

- specifiche congelate dopo la pianificazione iniziale
- cliente poco coinvolto
- tempi lunghi

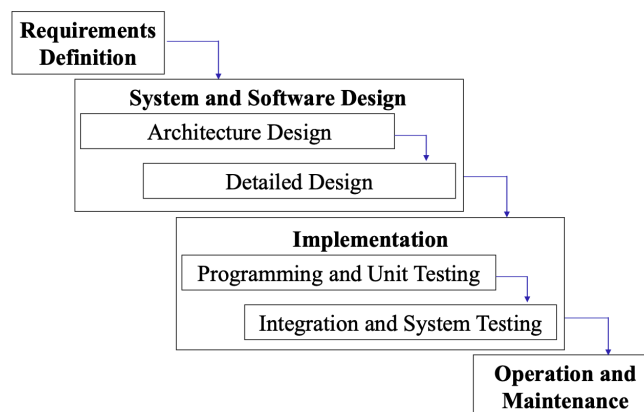


Figura 1: Modello a cascata

1.2.2 Modello a spirale

Diverse fasi che susseguono a spirale, la gestione del rischio viene gestita tramite prototipazione che permette di testare i prodotti.

I pro:

- prevenzione dei rischi
- completezza della documentazione
- flessibilità
- elevata usabilità
- buon design
- facilità di manutenzione
- ridotto costo di sviluppo

I cons:

- modello costoso
- riservato ad esperti e a progetti costosi

Il prototipo è un'implementazione limitata del sistema, rappresentanti solo alcuni aspetti alla volta.

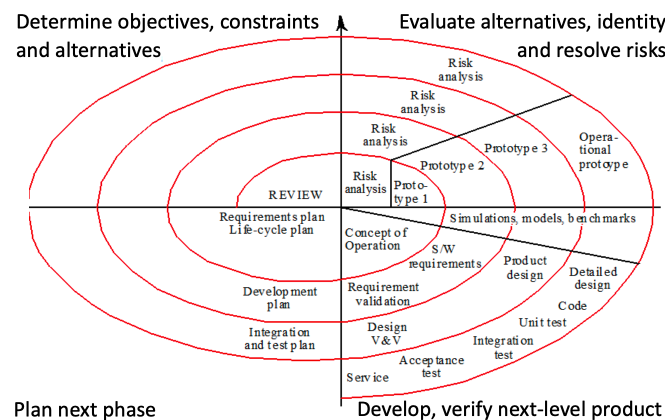


Figura 2: Modello a spirale

1.2.3 Sviluppo incrementale

Modello che si suddivide in fasi:

1. raccolta dei requisiti
2. versione iniziale
3. fase di design
4. fase di implementazione
5. produzione di versione finale

I pro:

- naturale presenza di prototipi ad ogni aggiunta di features
- basso rischio di fallimento
- qualità di testing in base alla priorità

I cons:

- scarsa visibilità d'insieme
- sistemi mal strutturati
- skill speciali necessarie

Adatto a progetti piccoli o parti di progetti grandi.

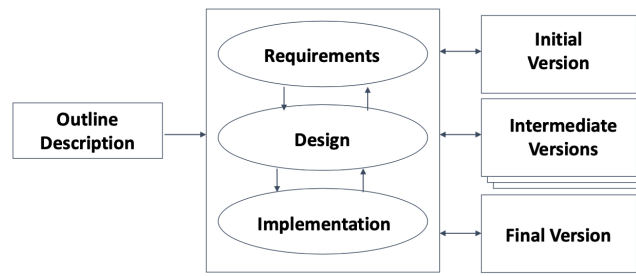


Figura 3: Modello a incrementale

1.2.4 Sviluppo guidato dai test

Vengono prima scritti i test e poi l'implementazione mettendo le difficoltà in primo piano.

Rende il debug più semplice.

Si aggiunge il nuovo test e poi la feature così da verificare che tutti i test precedenti siano validi.

1.2.5 Sviluppo agile

Questo modello di sviluppo è basato sul concetto di delivery del prodotto continuo avendo delle features in continua evoluzione.

Il cliente è al centro dello sviluppo, il team si autoorganizza e le features vengono aggiunte man mano.

Essendoci la mancanza di planning il team deve essere esperto per non perdersi.

Spesso si creano documentazioni sbagliate o incomplete.

1.2.6 Extrem programming

L'XP viene scelta quando i requisiti cambiano velocemente, i team sono ridotti e affiatati (pair programming per esempio).

Tipo di programmazione agile, basato sul design semplice, release minori, refactoring continuo, alta semplicità.

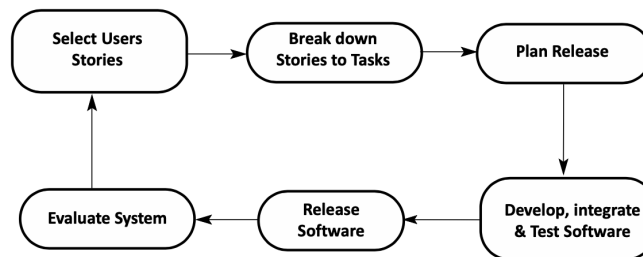


Figura 4: Modello a extrem programming

1.3 Software riutilizzabile

È comodo lavorare per **microservizi atomici**, di modo da usarli in seguito se si affronta un problema simile, un'esempio sono le API, è sempre meglio riutilizzare qualcosa che riscriverlo da zero.

Questo "mindset" riduce i tempi e i costi di sviluppo nel lungo periodo.

Il contro è il fatto che i microservizi non sono fatti espressamente per una task specifica e si va a sacrificare qualche requisito.

2 T2 - Coding, Debugging, Testing

Lo stile di coding è importante perché un programma viene scritto una volta e letto spesso da altri!

Stare attenti al layout, nomi, commenti, ecc...

2.1 Legge di Ambler per gli standard

Più uno standard è adottato e più sarà facile farlo usare al proprio team.

Non perdere tempo adattare a standard scemi.

Se hai dei dubbi usa gli standard di google che sicuramente ne sanno più di me e te. [standard di google](#)

Solitamente si hanno degli standard aziendali e questi standard vanno a chiarire aspetti come:

- nomenclatura
- formattazione
- formato
- contenuto

2.2 Coding practices

- indentazione
- whitespaces
- naming, commenting

Fondamentale è spiegare i compiti delle classi, funzioni e processi complessi.

Utilizzare uno standard permette ai colleghi di non dover riscrivere il codice. Rendendo più semplice le iterazioni del codice successive.

2.3 Gestione degli errori

Si fa un distinguo fra il prima, durante e dopo:

- prevenzione
- rilevamento
- recupero

Per debuggare, bisogna riconoscere l'errore, isolare la fonte, identificarne la causa, trovare un fix, applicarlo e testarlo.

2.4 Testing

Permette di trovare errori ma non la loro assenza, **il tester non dovrebbe essere il programmatore.**

2.4.1 Unit testing