# Criação de um Dashboard para monitoramento de Perfis de Qualidade de Software



Levi Moraes dos Santos

Orientador: Prof. Dr. Maurício Serrano

Coorientadora: Profa. Dra. Milene Serrano



## CONTEXTO

A contratação de software no Brasil, é feita por meio de editais, onde as empresas mandam suas propostas para o Órgão. Este escolhe a proposta que seja mais atrativa.



### PROBLEMA

O problema se encontra na avaliação do software, que é entregue pela terceirizada. Normalmente, é um software de qualidade baixa.

"Definido um conjunto de métricas, como criar um dashboard que avalie a qualidade de software de um Órgão Público Federal ?"

### JUSTIFICATIVA

Este trabalho é uma continuação do trabalho da Luiza Schaidt e do Yago Regis, a qual, tive a oportunidade de colaborar. O trabalho deles consistia em monitorar a qualidade de software de um Órgão Público Federal, utilizando ferramentas de Gerência de Configuração, Integração Contínua e Analise Estática.

Também utilizou-se como base o trabalho do Adriano Silva, cuja proposta era a criação de um painel de acompanhamento de medidas e indicadores para monitoramento da qualidade de software. Este era voltado para atividades de Teste de Software, que seria implantado no laboratório CQTS.

### OBJETIVOS

### Geral

Propor um dashboard que auxilie no processo de contratação

### Específico

INTRO

- ·Definir um conjunto de métricas.
- ·Utilizar dados de uma ferramenta de analise estática para coleta de métricas.
- •Propor um dashboard de visualização e acompanhamento de qualidade de código, instanciando-o para um projeto específico.



# CONTRATAÇÃO DE SOFTWARE

Decreto n 2.271 de 1997

Conservação

Limpeza

Segurança

Informática

Lei n 8.666 de 1993





# MANUTENÇAO DE SOFTWARE

40% - 50% do esforço gasto em um projeto é gasto em retrabalho

1,6 Horas

Codificação

12 Horas

Teste

+25 Horas

Manutenção

# VISUALIZAÇAO DA INFORMAÇAO

#### 10 Heurísticas de Nielsen

1 Visibilidade de Status do Sistema	2 Mesclar Ações do Sistema com o Mundo Real	3 Controle do Usuário e Liberdade	4 Consistência e Padrões	5 Prevenção de Erros
Reconhecer ao Invés de Lembrar	Flexibilidad e e Eficiência de Uso	8 Estética e Design Minimalista	Ajude Usuários a Reconhecer, Diagnosticar e Se Recuperarem de Erros	10 Ajuda e Documentação



### AMBIENTE SIMULADO

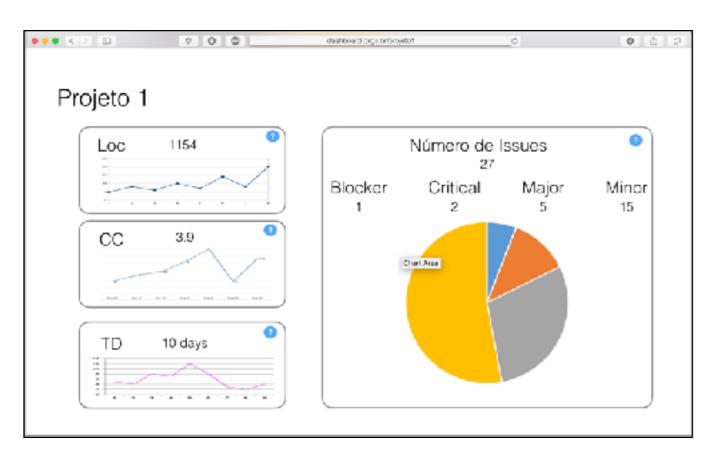


# Jenkins





### DASHBOARD







@## c> m	9 0 0	dashoosed pray bring dasho		0 0 0
Nome do	Projeto:			
Descrição	y:			7
url:				
Métricas:		то	Salvar	
	cc o	Cobertura Cobert		
	Duplicação	Usar Edital	Cancelar	
				3/27

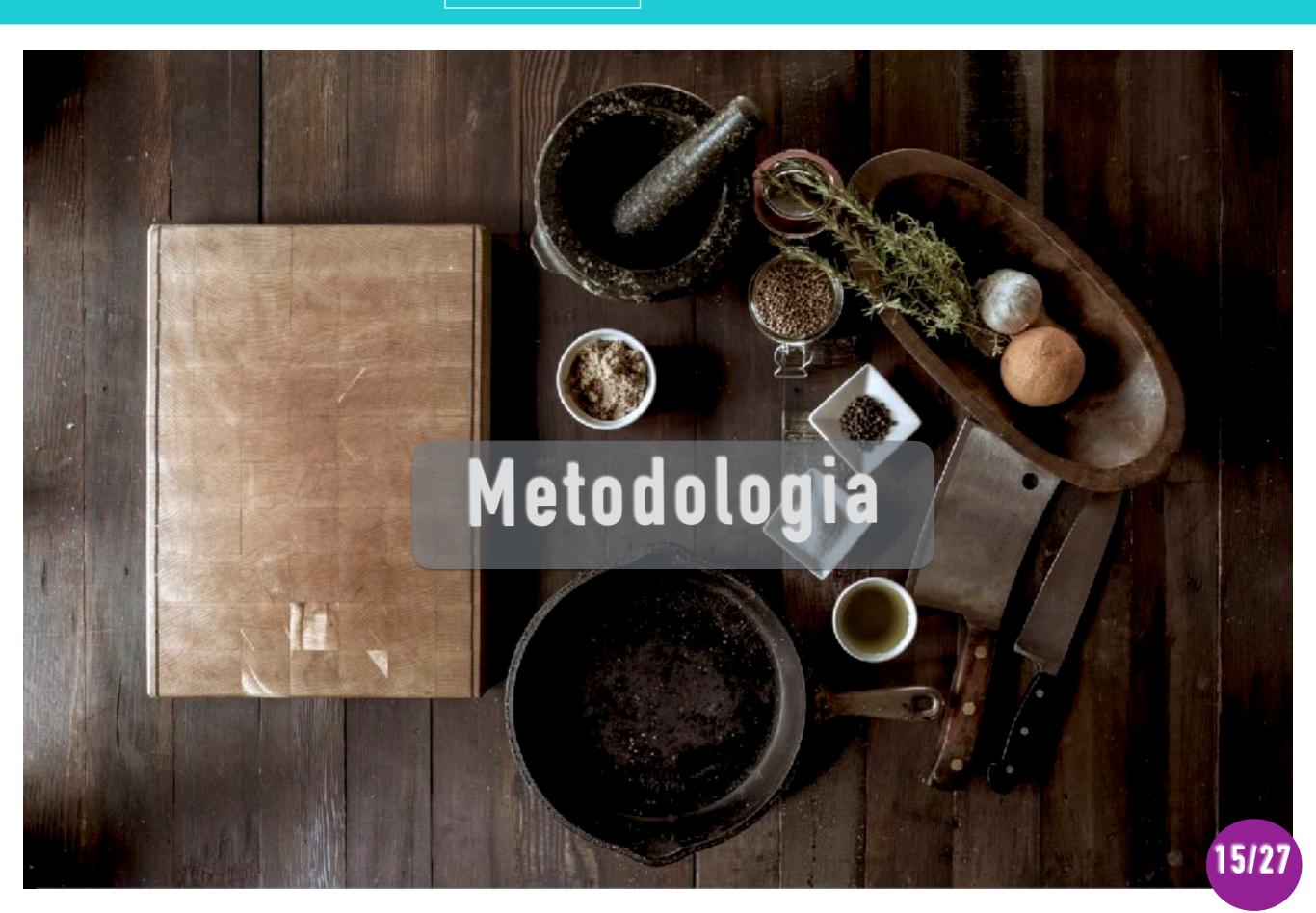
# AVALIAÇAO

APLICAÇÃO DE UM QUESTIONÁRIO

Gestores de Projeto

Professores

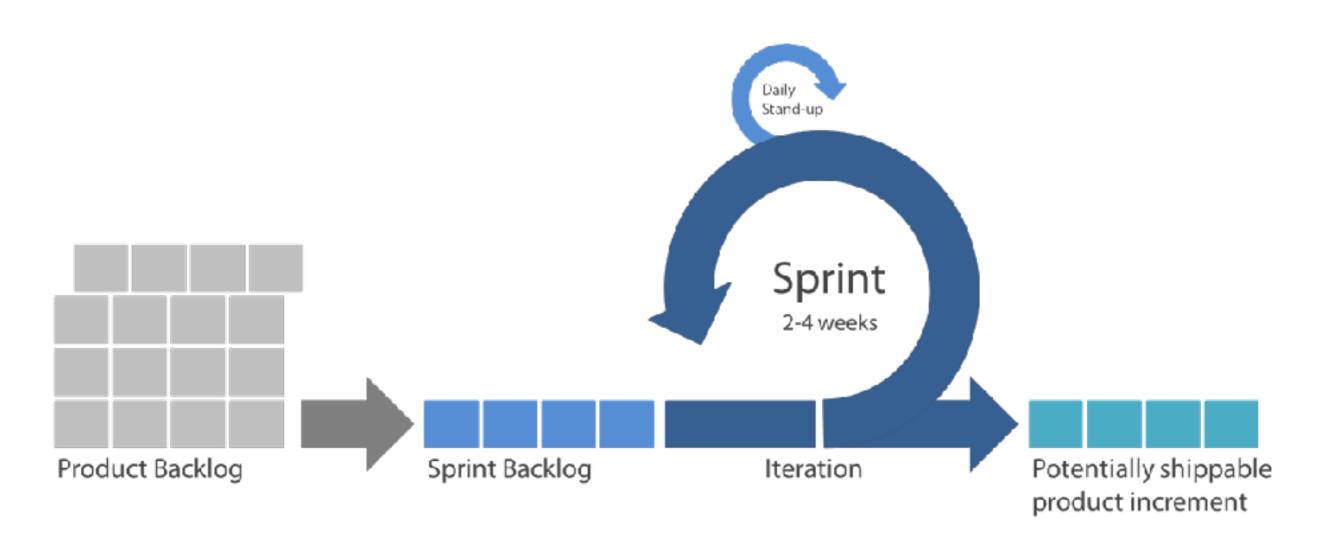


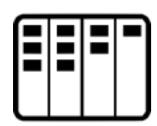


### METODOLOGIA DE PESQUISA

**Aplicada** Natureza Quantitativa Abordagem Qualitativa Descritiva Objetivo (1974) Bibliográfica Laboratorial Meio de Investigação

# METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO





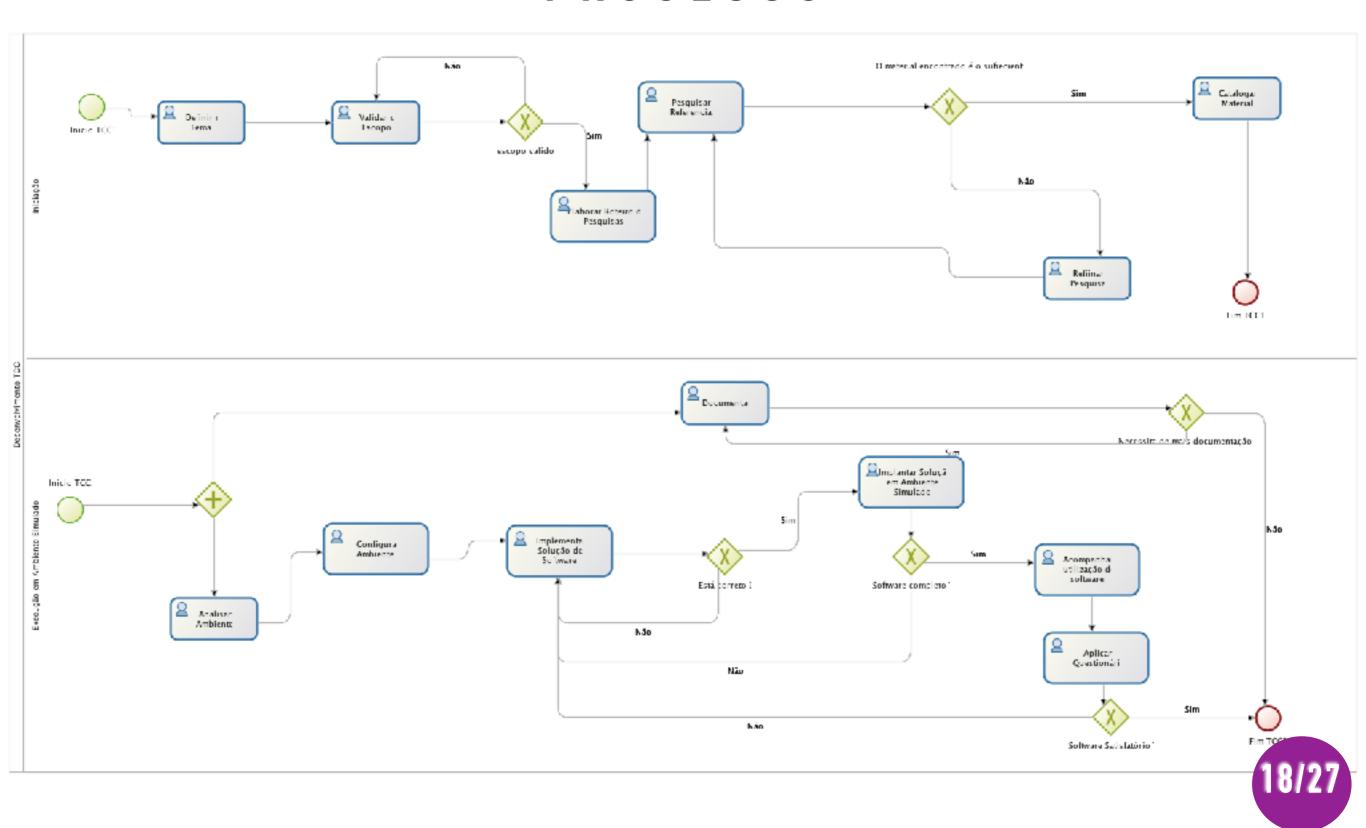








## PROCESSO



# CRONOGRAMA

ATIVIDADE	AGOSTO	SETEMBRO	0 U T U B R 0	NOVEMBRO
Definir Tema	X			
Validar Escopo	X			
Elaborar Roteiro		••	••	
de Pesquisa		X	X	
Pesquisar Referência			X	X
Refinar Pesquisa			X	X
Catalogar Material				X

## CRONOGRAMA

ATIVIDADE	MARÇO	ABRIL	MAIO	JUNHO
Documentar	X	X	X	X
Analisar Ambiente	X			
Configurar Ambiente	X			
Implementar Solução		X	Х	
de Software				
Implantar Solução em				
Ambiente Simulado		X	X	
Acompanhar Utilização				
do Software				X

Aplicar Questionário



X



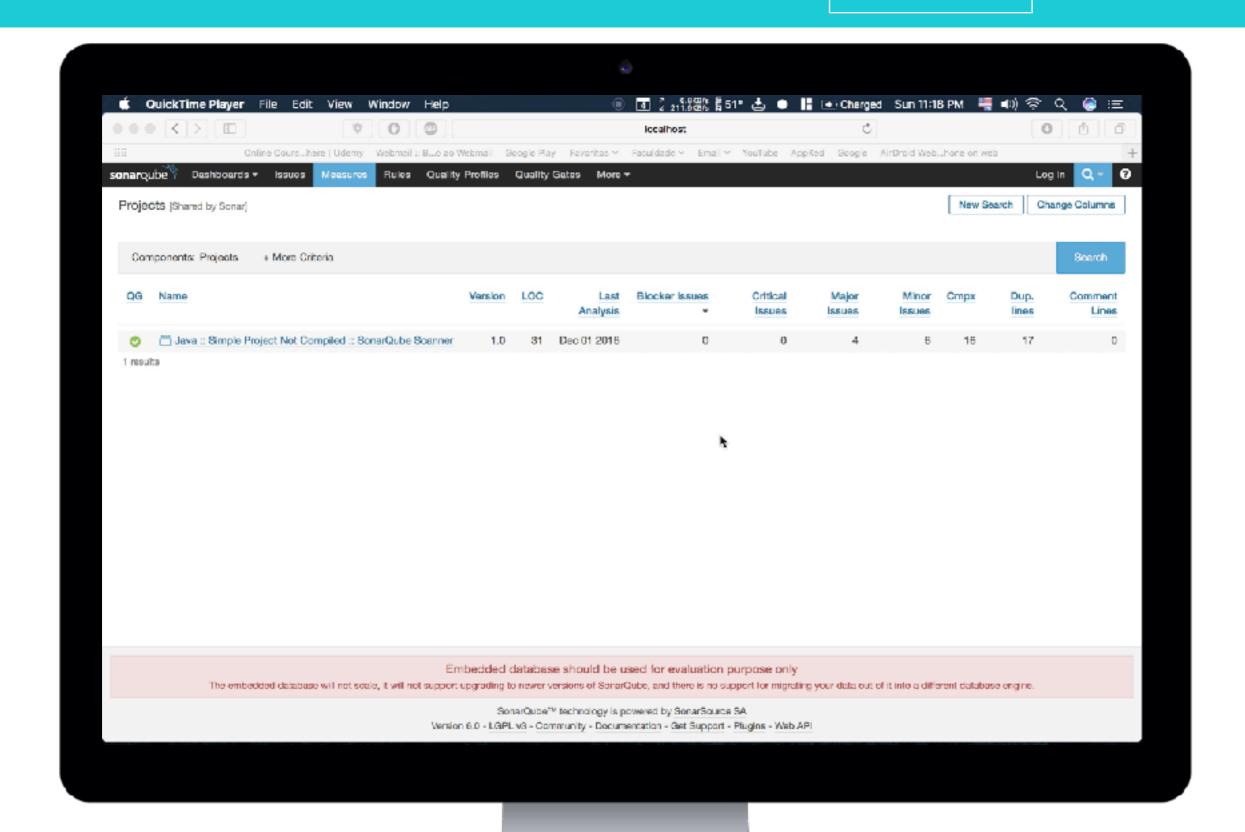
# PROVA DE CONCEITO

Software complexo

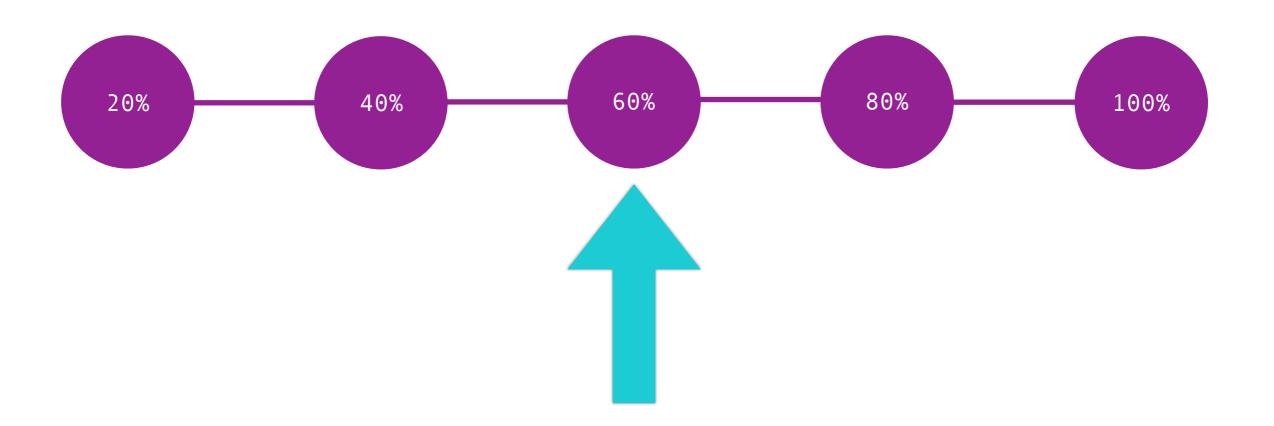
Não representa a solução final

Teste da funcionalidade de coleta de métricas e representação dos dados





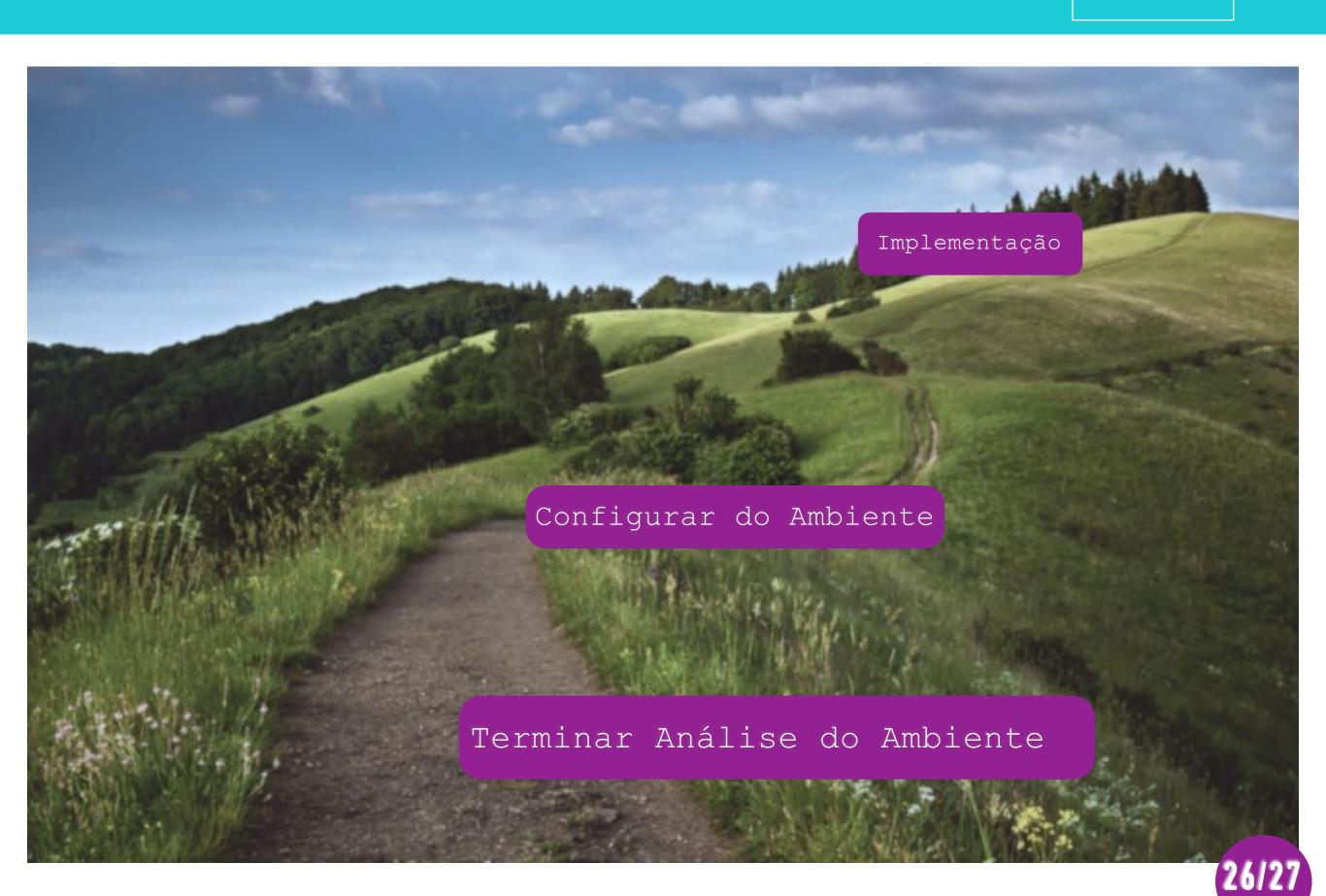
### ANDAMENTO



Prova de Conceito Metodologia de Pesquisa Metodologia de Desenvolvimento Processo Definido



PRÓXIMOS



# Thank you sor attention!