Criação de um *Dashboard* para Monitoramento de Perfis de Qualidade de Software

Aluno: Levi Moraes

Orientador: Prof. Dr. Maurício Serrano

Coorientadora: Prof. Dra Milene Serrano

Agenda

- Introdução
- Referencial Teórico
- Metodologia
- Proposta
- Resultados Parciais
- Próximas Atividades

Introdução

Contexto

Contratação de Software no Brasil Qualidade de Software

Problema

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

Justificativa

- Continuação do trabalho de Luiza e Yago
- Extensão do trabalho de Adriano

Introdução

Objetivos

Geral

Propor um *dashboard* que auxilie no processo de contratação

Específicos

- 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 na APF

Decreto n 2.271 de 1997

Conservação Limpeza Segurança Informática

Lei n 8.666 de 1993 — isonomia → Licitação

Sutherland, J., Jakobsen, C.R., Johnson, K.. (2008), Scrum and CMMI level 5: The magic potion for code warriors,

Manutenção de Software

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

1,6 horas

Codificação

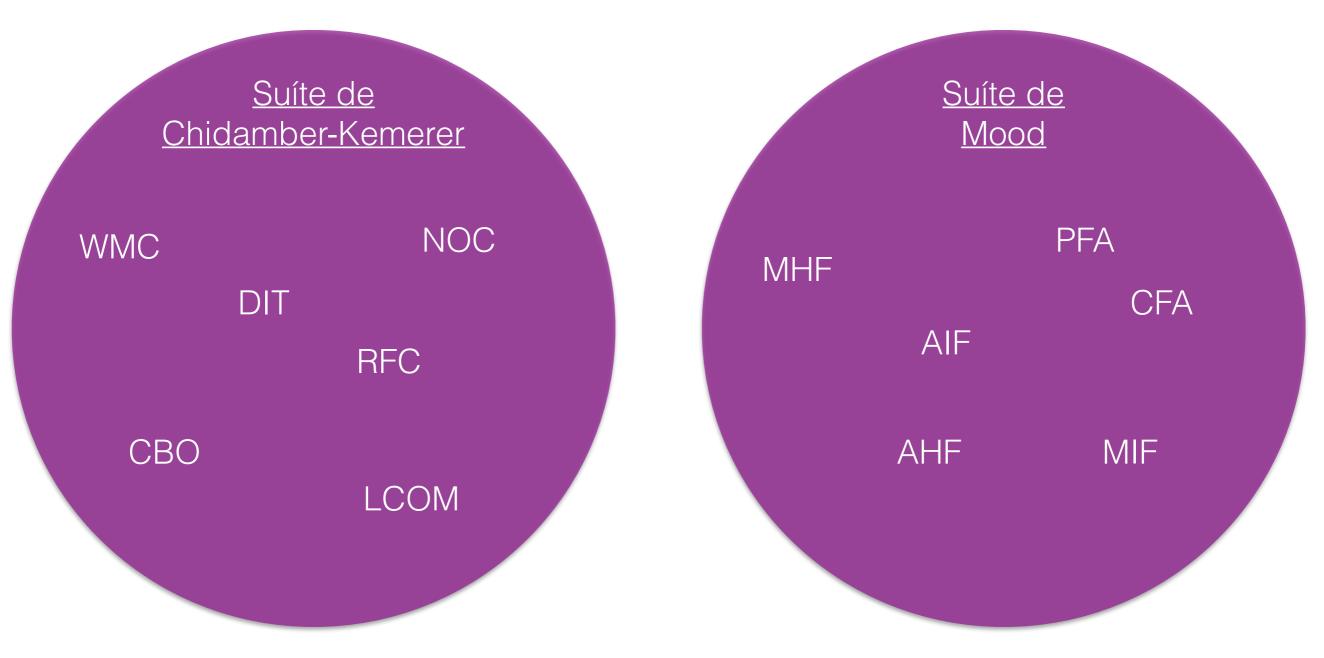
12 horas

Teste

+25 horas

Manutenção

Métricas de Manutenção



Visualização da Informação

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
6 Reconhecer ao Invés de Lembrar	7 Flexibilidade e Eficiência de Uso	8 Estética e Design Minimalista	9 Ajude Usuários a Reconhecer, Diagnosticar e Se Recuperarem de Erros	10 Ajuda e Documentação

Proposta

Ambiente Simulado

Coleta de Métricas

Dashboard

Avaliação

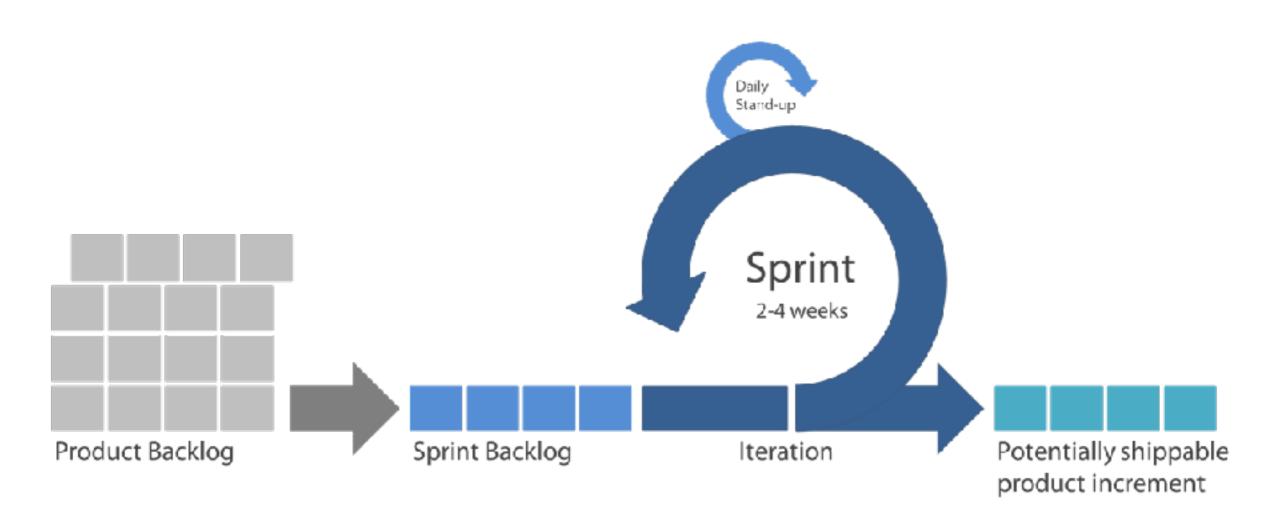
Metodologia

Metodologia de Pesquisa



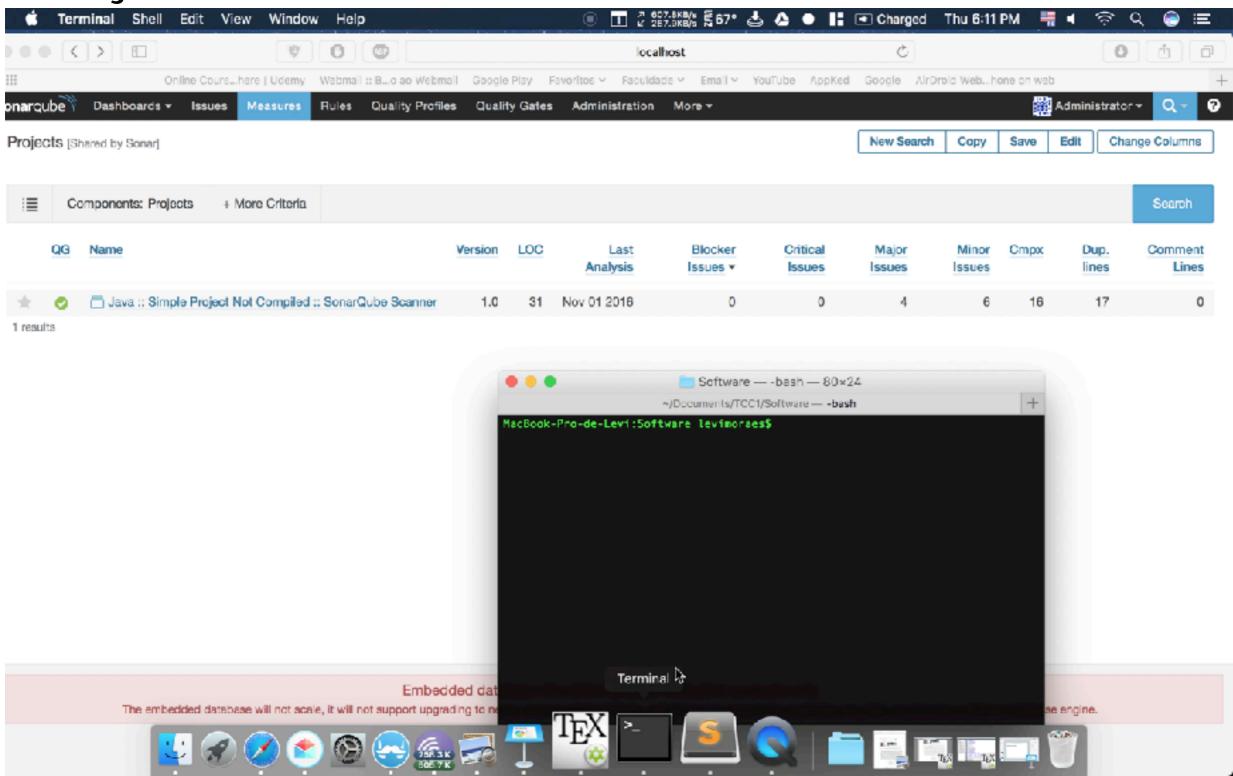
Metodologia

Metodologia de Desenvolvimento



Resultados Parciais

Exibição do Dashboard



Próximas Atividades

Terminar análise do ambiente

Configurar ambiente

Iniciar o processo de desenvolvimento