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 que com auxílio de recursos visuais auxilie no processo de contratação de software

Específico

- ·Definir um conjunto de métricas.
- ·Utilizar 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

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

1,6 Horas

Codificação

12 Horas

Teste

+25 Horas

Manutenção



VISUALIZAÇAO DA INFORMAÇAO NIELSEN, J. 10 Usability Heuristics for User Interface Design.

10 Heurísticas de Nielsen

1 Visibilidade de Status do Sistema	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

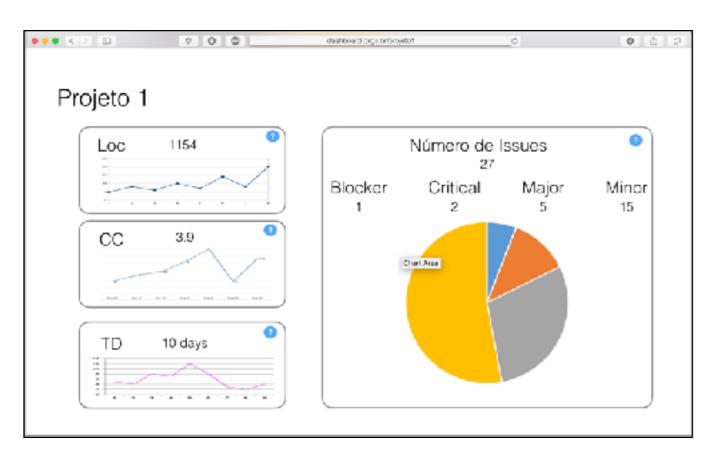


Jenkins





DASHBOARD







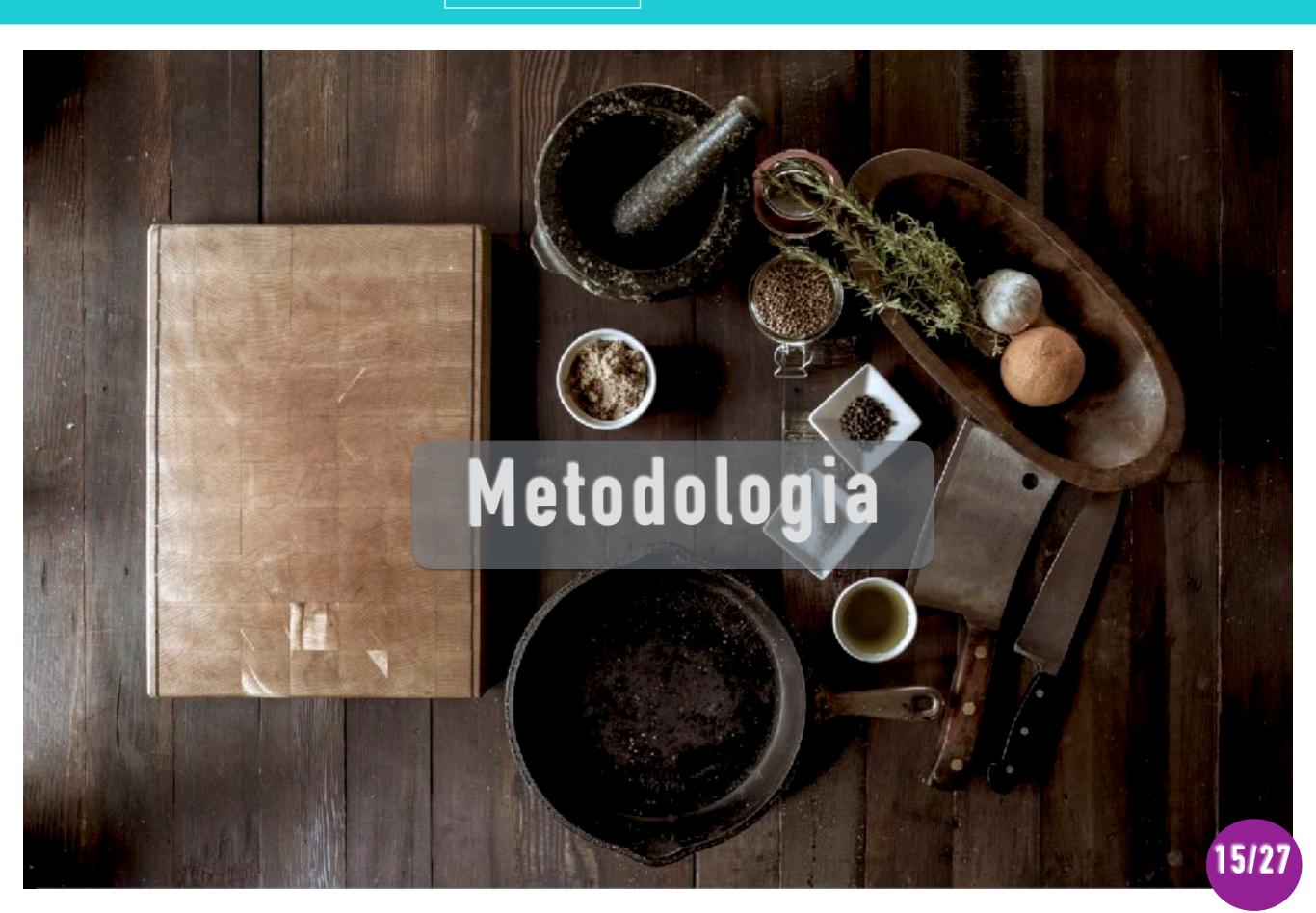
@## c> m	9 0 0	dashoosed pray bring dasho		0 0 0
Nome do	Projeto:			
Descrição	y:			7
url:				
Métricas:		то	Salvar	
	cc o	Cobertura Cobert		
	Duplicação	Usar Edital	Cancelar	
				3/27

AVALIAÇAO

APLICAÇÃO DE UM QUESTIONÁRIO



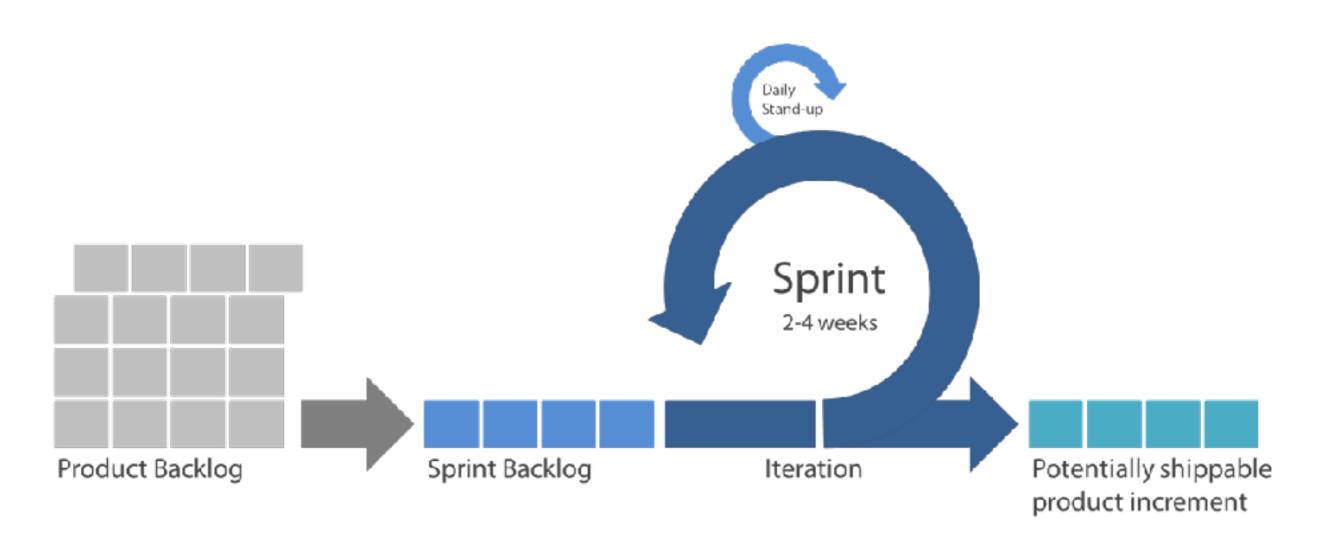


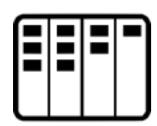


METODOLOGIA DE PESQUISA

Aplicada Natureza Quantitativa Abordagem Qualitativa Descritiva Objetivo (1997) Bibliográfica Laboratorial Meio de Investigação

METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO







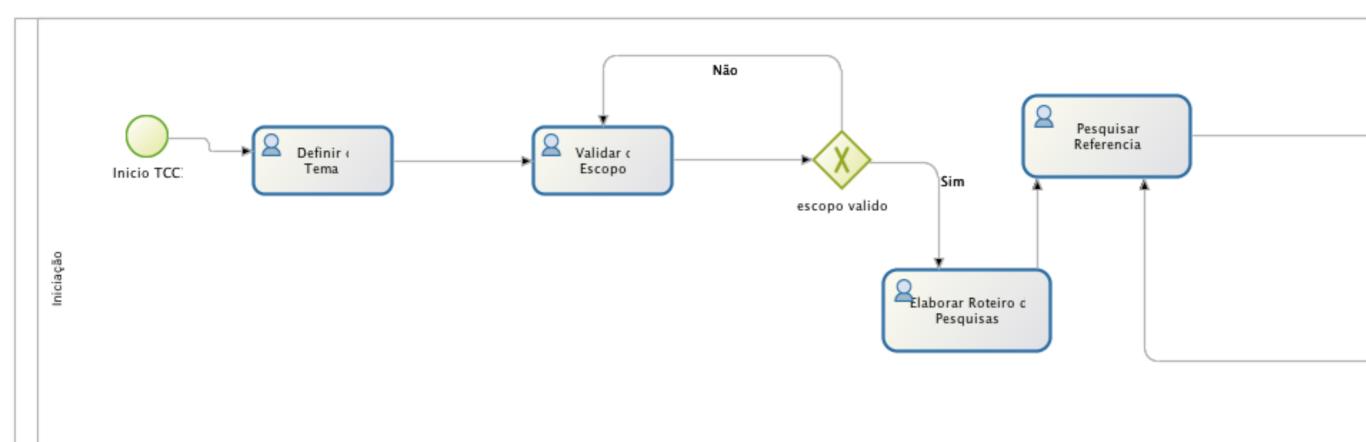




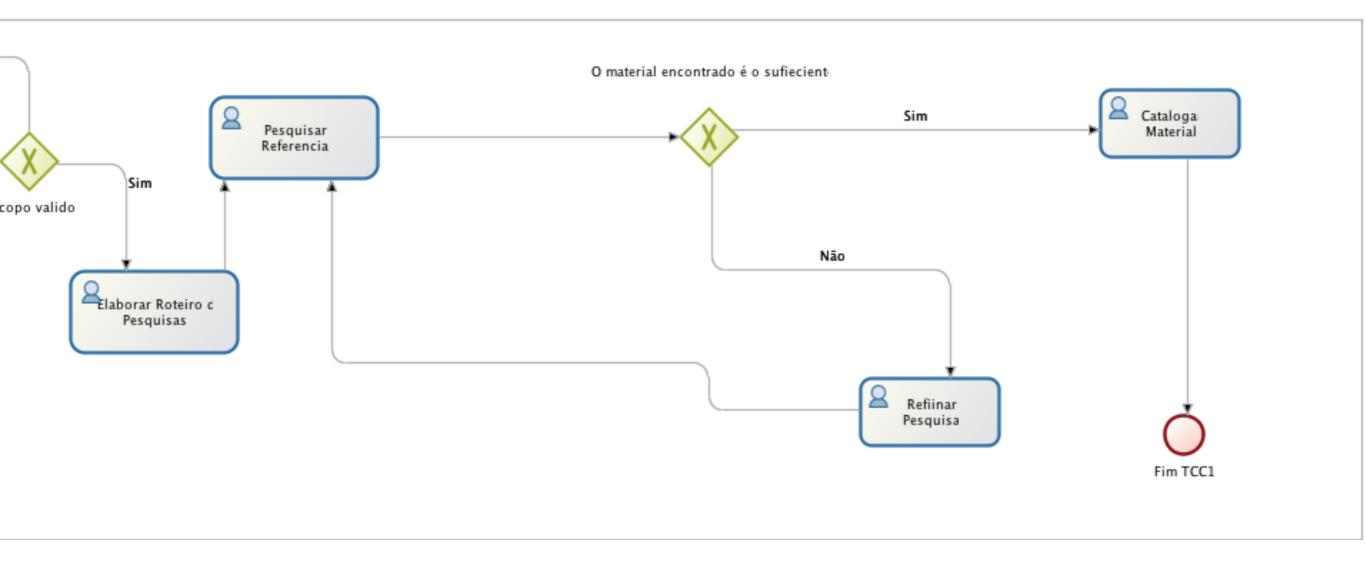


CRONOGRAMA

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



PROCESSO



CRONOGRAMA

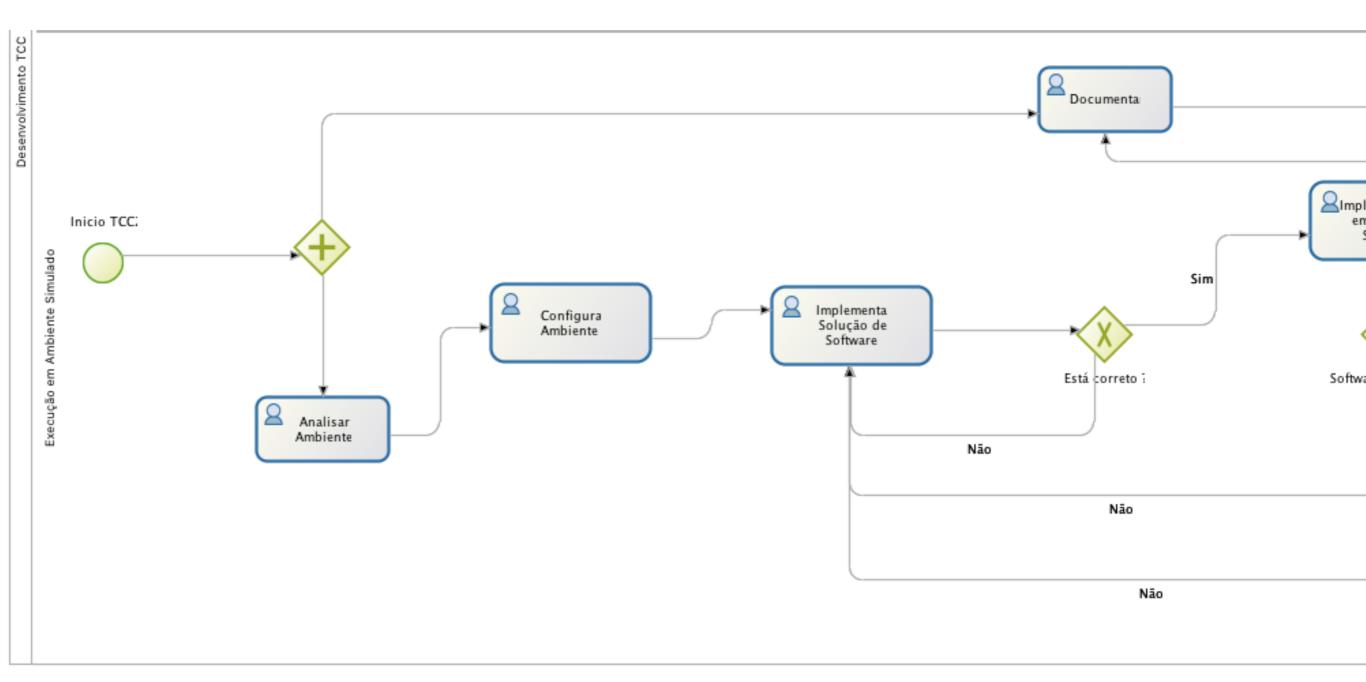
ATIVIDADE	MARÇO	ABRIL	MAIO	JUNHO
Documentar	X	X	X	X
Analisar Ambiente	X			
Configurar Ambiente	X			
Implementar Solução		X	Х	
de Software				
Implantar Solução em				
Ambiente Simulado		X	X	
Acompanhar Utilização				
do Software				X

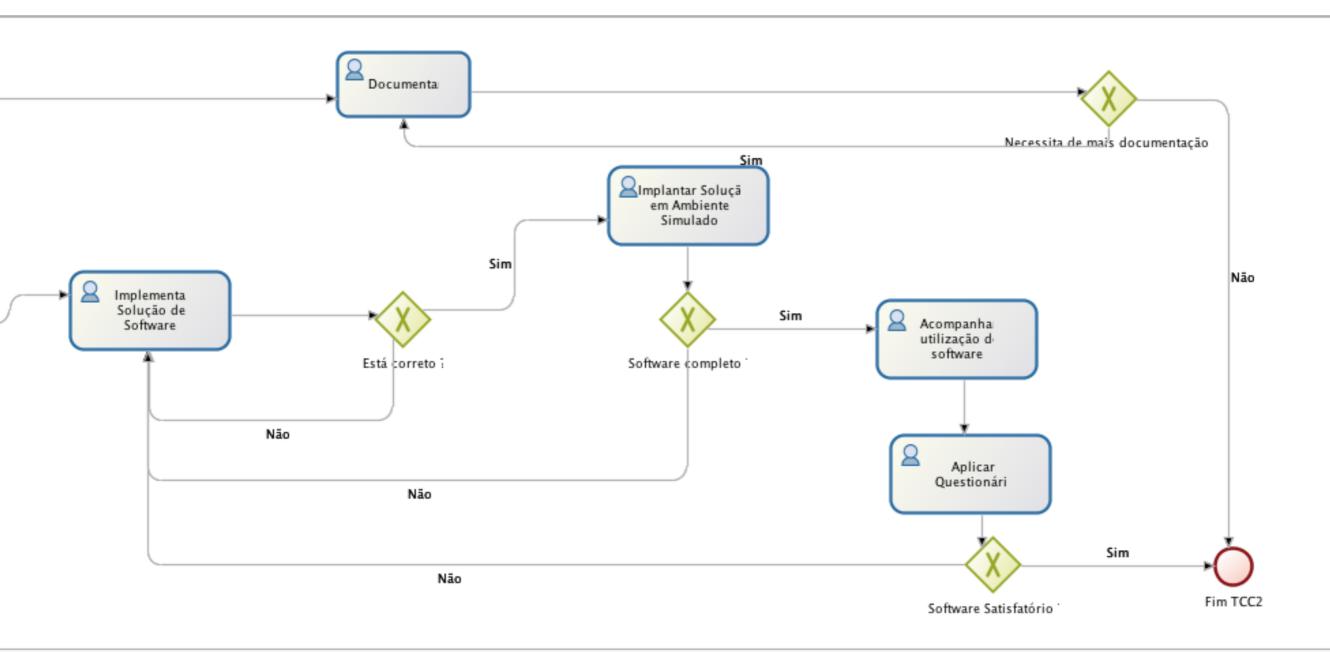
Aplicar Questionário



X

PROCESSO







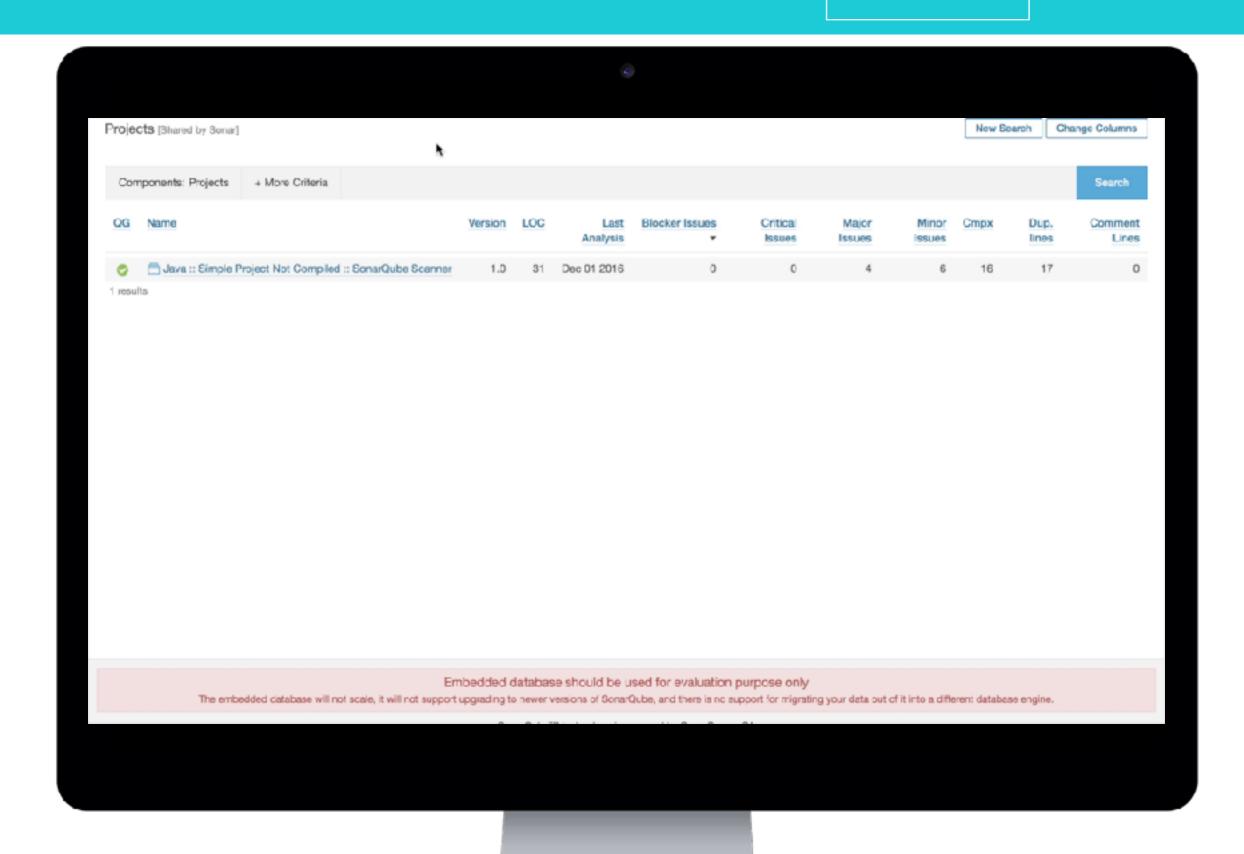
PROVA DE CONCEITO

Software complexo

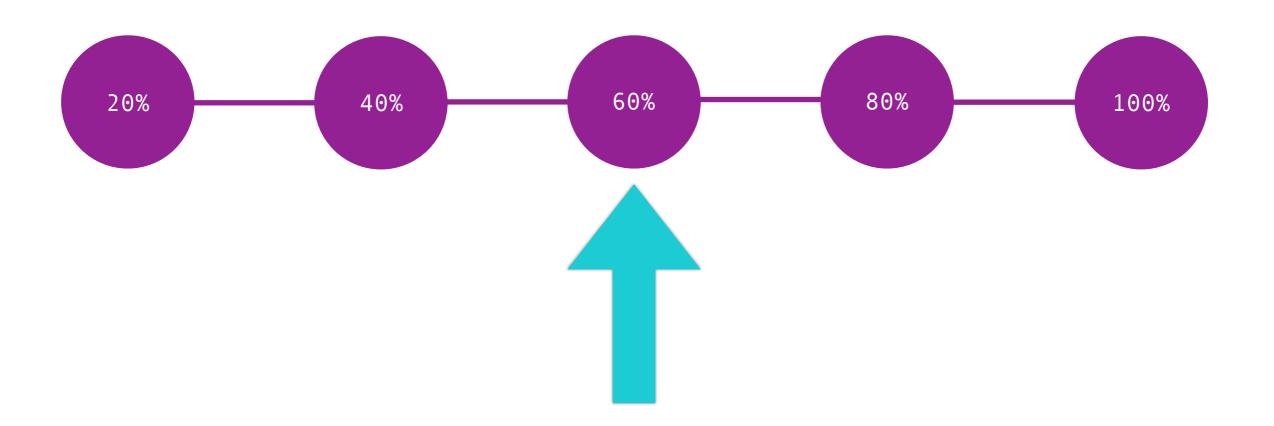
Não representa a solução final

Teste da funcionalidade de coleta de métricas e representação dos dados



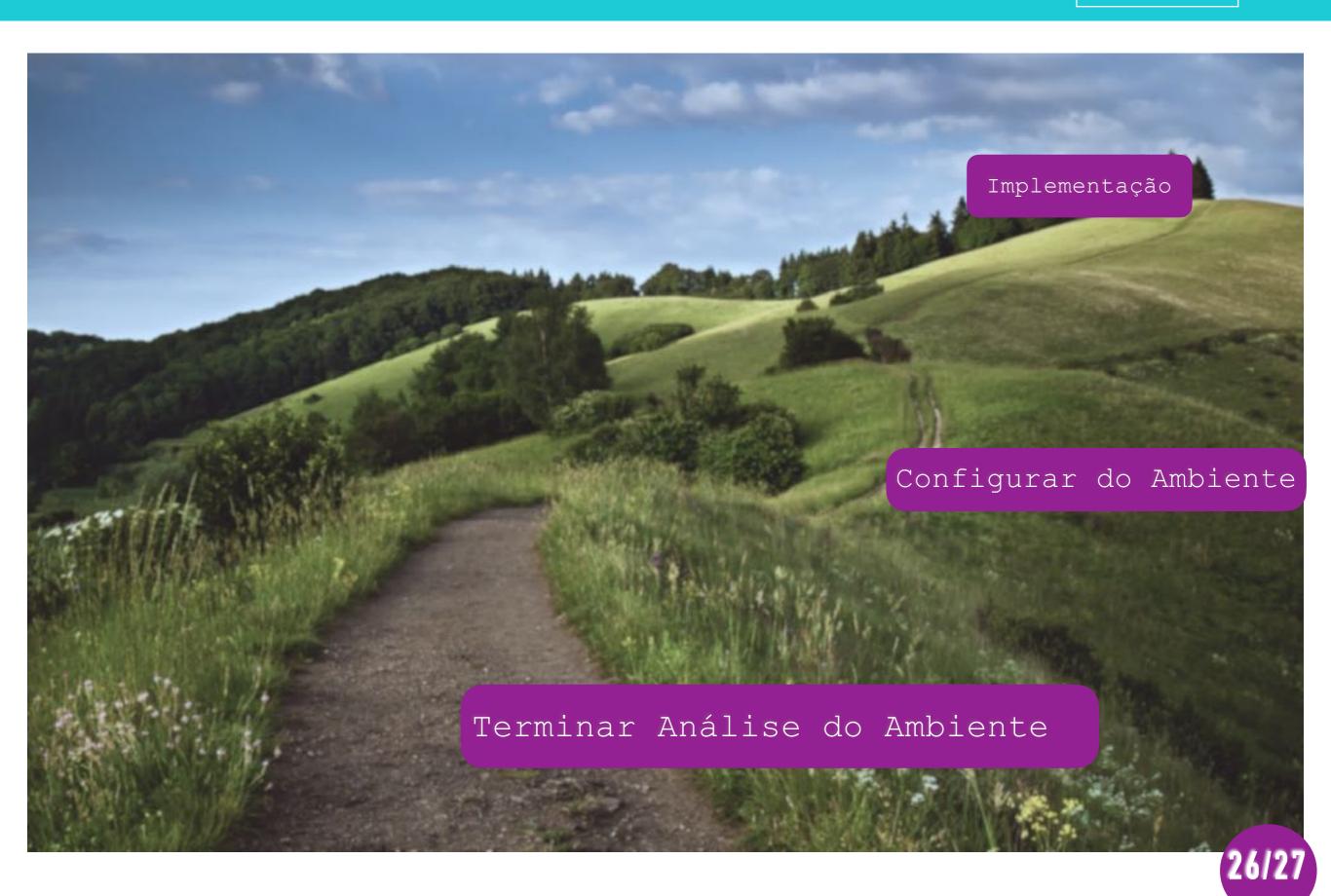


ANDAMENTO



Prova de Conceito
Metodologia de Pesquisa
Metodologia de Desenvolvimento
Processo Definido





Thank you sor attention!

levi.moraesds@gmail.com