



CLIPS

Piano di Qualifica v1.0.0

Sommario

Questo documento ha lo scopo di fissare le norme necessarie ad assicurare i requisiti qualitativi del progetto CLIPS, regolamentando le operazioni di pianificazione e di verifica attuate per rispettare tali norme.

Nome del documento	Piano di Qualifica
Versione	1.0.0
Data di redazione	2016/04/05
Redazione	Andrea Grendene Viviana Alessio
Verifica	Tommaso Panozzo
Approvazione	Viviana Alessio
Uso	Esterno
Lista di distribuzione	prof. Tullio Vardanega prof. Riccardo Cardin Miriade SpA

Diario delle modifiche

Versione	Riepilogo	Autore	Ruolo	Data
0.8.0	Terminata la verifica delle modifiche	Tommaso Panozzo	Verificatore	2016-04-05
0.7.1	Aggiunti i valori dell'indice Gulpease dei documenti e il loro esito	Andrea Grendene	Progettista	2016-04-05
0.7.0	Applicate le modifiche proposte dal Verificatore	Andrea Grendene	Progettista	2016-04-05
0.6.0	Terminata la verifica del documento	Tommaso Panozzo	Verificatore	2016-04-04
0.5.0	Terminata stesura della struttura del Resoconto dell'attività di verifica (senza i valori dell'indice Gulpease nella tabella)	Andrea Grendene	Progettista	2016-03-25
0.4.0	Terminata stesura della Gestione amministrativa della revisione	Andrea Grendene	Progettista	2016-03-25
0.3.0	Terminata stesura della Visione generale della strategia	Andrea Grendene	Progettista	2016-03-25
0.2.3	Terminata stesura della sezione 3.8	Andrea Grendene	Progettista	2016-03-24
0.2.2	Terminata stesura delle sezioni 3.6 e 3.7	Andrea Grendene	Progettista	2016-03-23
0.2.1	Terminata stesura delle sezioni da 3.1 a 3.5	Andrea Grendene	Progettista	2016-03-22
0.2.0	Terminata stesura della Definizione degli obiettivi di qualità	Andrea Grendene	Progettista	2016-03-21
0.1.0	Terminata stesura dell'Introduzione	Andrea Grendene	Progettista	2016-03-20
0.0.3	Stesura della prima parte dei Riferimenti	Andrea Grendene	Progettista	2016-03-19
0.0.2	Stesura dell'introduzione fino ai Riferimenti	Andrea Grendene	Progettista	2016-03-18
0.0.1	Impostazione della struttura e dei dettagli del documento	Andrea Grendene	Progettista	2016-03-15

Indice

1	Introduzione	4
1.1	Scopo del documento	4
1.2	Scopo del prodotto	4
1.3	Glossario	4
1.4	Riferimenti	4
1.4.1	Normativi	4
1.4.2	Informativi	4
2	Definizione obiettivi di qualità	5
2.1	Funzionalità	5
2.2	Affidabilità	5
2.3	Usabilità	5
2.4	Efficienza	5
2.5	Manutenibilità	6
2.6	Portabilità	6
2.7	Altre qualità	6
3	Visione generale della strategia	7
3.1	Procedure di controllo di qualità di processo	7
3.2	Procedure di controllo di qualità di prodotto	7
3.3	Organizzazione	7
3.4	Pianificazione strategica e temporale	8
3.5	Responsabilità	8
3.6	Risorse	9
3.6.1	Necessarie	9
3.6.2	Disponibili	9
3.7	Strumenti	9
3.8	Tecniche di analisi	10
3.8.1	Analisi statica	10
3.8.1.1	Walkthrough	10
3.8.1.2	Inspection	10
3.8.2	Analisi dinamica	10
3.8.2.1	Test di unità	10
3.8.2.2	Test di integrazione	11
3.8.2.3	Test di sistema	11
3.8.2.4	Test di regressione	11
3.8.2.5	Test di accettazione	11
3.9	Misure e metriche	11
3.9.1	Metriche per i processi	11
3.9.1.1	Valutazione CMM	11
3.9.2	Metriche per i documenti	12
3.9.2.1	Indice Gulpease	12
3.9.3	Metriche per il codice	12
3.9.3.1	Numero di parametri	12
3.9.3.2	Complessità ciclomatica	13
3.9.3.3	Numero di campi dati per classe	13
3.9.3.4	Livello d'annidamento	13
3.9.3.5	Grado di accoppiamento	13
3.9.3.6	Chiamate innestate di metodi	14
3.9.3.7	Riepilogo	14
4	Gestione amministrativa della revisione	15
4.1	Comunicazione e risoluzione delle anomalie	15

A	Resoconto dell'attività di verifica	16
A.1	Dettaglio delle verifiche tramite analisi	16
A.1.1	Documenti	16

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Questo documento fissa le regole decise dal *team_g* per garantire una buona qualità del *prodotto_g* e dei processi attuati durante l'intera durata del progetto. Per assicurarne il rispetto verranno svolte costantemente delle attività di verifica dei processi. In questo modo verrà garantita la qualità del prodotto e si minimizzano le risorse impiegate.

1.2 Scopo del prodotto

Il prodotto finale consisterà di un'applicazione mobile che, interagendo con dei beacons sparsi nell'area designata, guiderà l'utente attraverso un percorso. L'utente potrà completare il percorso superando tutte le prove che gli si presenteranno nelle diverse tappe. Le prove potranno essere degli indovinelli o dei semplici giochi inerenti all'area in cui si svolge il percorso.

1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità nel linguaggio e massimizzare la comprensione dei documenti, i termini tecnici, gli acronimi e le abbreviazioni che necessitano di definizione sono riportati nel documento “*Glossario v1.0.0*”.

Inoltre ogni occorrenza di un vocabolo presente nel Glossario sarà posta in corsivo e seguita da una ‘g’ minuscola a pedice (p.es. *Glossario_g*).

1.4 Riferimenti

1.4.1 Normativi

- **Norme di Progetto:** “*Norme di Progetto v1.0.0*”;
- **Capitolato d'appalto C2:** CLIPS: Communication & Localisation with Indoor Positioning Systems, reperibile all'indirizzo <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Progetto/C2.pdf>.

1.4.2 Informativi

- **Analisi dei Requisiti:** “*Analisi dei Requisiti v1.0.0*”;
- **Piano di progetto:** “*Piano di Progetto v1.0.0*”;
- **Slide dell'insegnamento Ingegneria del Software modulo A:** <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/>;
- **Capacity Maturity Model (CMM):** http://en.wikipedia.org/wiki/Capability_Maturity_Model;
- **Capacity Maturity Model Integration (CMMI):** http://en.wikipedia.org/wiki/Capability_Maturity_Model_Integration;
- **ISO 9001:** http://en.wikipedia.org/wiki/ISO_9001;
- **ISO/IEC 9126:2001:** http://en.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC_9126;
- **ISO/IEC 15504:** http://en.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC_15504;
- **Indice Gulpease:** http://it.wikipedia.org/wiki/Indice_Gulpease.

2 Definizione obiettivi di qualità

Basandosi sullo standard [ISO/IEC 9126] il $team_g$ si impegna a garantire al prodotto CLIPS le seguenti qualità:

2.1 Funzionalità

Il $prodotto_g$ deve garantire tutti i requisiti stabiliti nel documento “*Analisi dei Requisiti v1.0.0*” e implementarli nel modo più completo ed economico possibile.

- **Misura:** l’unità di misura adottata sarà la quantità di requisiti presenti e funzionanti nel prodotto.
- **Metrica:** la sufficienza è stabilita nel soddisfacimento dei requisiti obbligatori.
- **Strumenti:** ogni requisito dovrà superare tutti i test previsti in modo da garantire il loro funzionamento. Per avere informazioni dettagliate sugli strumenti si veda il documento “*Norme di Progetto v1.0.0*”.

2.2 Affidabilità

Il $prodotto_g$ deve essere il più robusto possibile e facilmente ripristinabile in caso di errori.

- **Misura:** l’unità di misura adottata sarà il numero di esecuzioni che hanno successo.
- **Metrica:** le esecuzioni dovranno coinvolgere tutte le parti possibili del $prodotto_g$ ed esaminare il maggior numero possibile di casi. Non si può definire una soglia di sufficienza perché è impossibile determinare ogni situazione d’utilizzo possibile.
- **Strumenti:** da definire.

2.3 Usabilità

Il $prodotto_g$ deve essere di facile utilizzo per la classe di utenti designata. Inoltre deve soddisfare ogni necessità dell’utente.

- **Misura:** verrà usata come unità di misura la valutazione soggettiva del prodotto. Questo perché non esiste uno strumento adatto ad eseguire una misurazione oggettiva dell’usabilità.
- **Metrica:** purtroppo non esiste una metrica adeguata che possa determinare una soglia di sufficienza. Il $team_g$ si impegna comunque a fornire la miglior qualità d’uso possibile. Per ottenere un risultato più soddisfacente verranno consultate delle persone esterne al gruppo per verificare l’usabilità del $prodotto_g$. Per garantire una misura affidabile (ma comunque non precisa) verranno consultati almeno 15 tester. Tra questi ci saranno almeno 5 persone con una buona confidenza con la tecnologia mobile, 5 con una media confidenza e 5 con una confidenza basilare, cioè persone che possiedono uno $smartphone_g$ ma in genere lo usano solo per chiamate, messaggi e email.
- **Strumenti:** si vedano le “*Norme di Progetto v1.0.0*”.

2.4 Efficienza

Il $prodotto_g$ deve fornire tutte le funzionalità nel minore tempo possibile e minimizzando l’utilizzo di risorse.

- **Misura:** il tempo di latenza per ottenere una risposta in ogni pagina del $prodotto_g$ e quello per ottenere una risposta dal server.

- **Metrica:** la sufficienza è raggiunta nel primo caso con un tempo di latenza inferiore a 0.5 secondi; nel secondo invece è raggiunta con un tempo di latenza minore di 5 secondi, ponendo che non ci siano problemi di connessione.
- **Strumenti:** si vedano le “*Norme di Progetto v1.0.0*”.

2.5 Manutenibilità

Il *prodotto_g* dev’essere comprensibile ed estensibile in modo facile e verificabile.

- **Misura:** l’unità di misura utilizzata saranno le metriche sul codice stabilite nella sezione 3.9.3.
- **Metrica:** il *prodotto_g* deve raggiungere la sufficienza in tutte le metriche descritte nella sezione 3.9.3.
- **Strumenti:** si vedano le “*Norme di Progetto v1.0.0*”.

2.6 Portabilità

Il *prodotto_g* deve essere il più portabile possibile. Il gruppo Beacon Strips dovrà scegliere un sistema operativo su cui creare l’app tra *Android_g* e *iOS_g*, mentre il supporto per l’altro sarà opzionale. Il *front end_g* dev’essere utilizzabile da più dispositivi possibili. Il *back end_g* deve poter girare su ogni versione dei sistemi operativi supportati che permette la lettura affidabile dei *beacon_g*, ovvero la 5.0 per *Android_g* e la 9.0 per *iOS_g*.

- **Misura:** il *back end_g* dev’essere affidabile per ogni versione del sistema operativo che supporta la lettura dei *beacon_g*. Ogni dispositivo con una versione dei sistemi operativi supportati uguale o maggiore deve avere un *front end_g* usabile, a prescindere dalle specifiche hardware o dalla risoluzione dello schermo.
- **Metrica:** il *prodotto_g* dovrà raggiungere la sufficienza in tutte le metriche della sezione 3.9.3. Il *back end_g* dovrà raggiungere la sufficienza in affidabilità ed efficienza in ogni dispositivo testato. Il *front end_g* dovrà raggiungere la sufficienza in usabilità in ogni dispositivo testato.
- **Strumenti:** si vedano le “*Norme di Progetto v1.0.0*”.

2.7 Altre qualità

Saranno inoltre garantite le seguenti caratteristiche:

- **incapsulamento:** per aumentare la manutenibilità e il riuso di codice verrà applicata la tecnica dell’incapsulamento. Questo implica che dove sarà possibile verrà favorito l’uso delle interfacce.
- **coesione:** per rendere il *prodotto_g* più manutenibile, più semplice e con un indice di dipendenze minore verrà usata la tecnica della coesione. Questo significa che le funzionalità con il medesimo scopo risiederanno nello stesso componente.

3 Visione generale della strategia

3.1 Procedure di controllo di qualità di processo

Per garantire la qualità dei processi e quindi un loro miglioramento continuo verrà usato il principio $PDCA_g$. Di conseguenza migliorerà la qualità del $prodotto_g$.

Per avere il controllo dei processi, e di conseguenza qualità, è necessario che:

- i processi siano pianificati dettagliatamente;
- vi sia un controllo sul lavoro di ogni membro del $team_g$;
- nella pianificazione siano ripartite chiaramente le risorse.

L'attuazione di questi punto è approfondita nel "*Piano di Progetto v1.0.0*".

Analizzando la qualità del prodotto si controlla anche la qualità dei processi. Un prodotto scadente indica che i processi sono migliorabili.

Inoltre si possono usare delle metriche per quantificare la qualità dei processi, tali metriche sono descritte nella sezione 3.9 [Misure e metriche](#).

3.2 Procedure di controllo di qualità di prodotto

Il controllo di qualità del prodotto verrà garantito da:

- **quality assurance:** è l'insieme di attività realizzate per raggiungere gli obiettivi di qualità. Queste attività prevedono l'attuazione di tecniche di analisi statica e dinamica, descritte nella sezione 3.8 [Tecniche di analisi](#).
- **verifica:** è un processo che determina se l'output di una fase è consistente, corretto e completo. Per tutta la durata del progetto verranno svolte attività di verifica, i cui risultati sono e saranno riportati nell'[Appendice A](#).
- **validazione:** è il processo di conferma oggettiva del soddisfacimento dei requisiti, attuato per ogni fase del glprogetto.

3.3 Organizzazione

L'organizzazione della strategia di verifica si basa sull'attuazione di verifiche per ogni processo completato. Queste verifiche controllano sia la qualità del processo stesso sia la qualità del prodotto ottenuto. Grazie al diario delle modifiche sarà possibile eseguire una verifica solo sui cambiamenti effettuati.

A causa della diversa natura dei risultati ottenuti da ogni fase del processo ognuno di essi richiederà l'attuazione di specifiche procedure di verifica. Il $team_g$ ha deciso di adottare un ciclo di vita incrementale per lo sviluppo del progetto. Di conseguenza il processo di verifica adottato per ogni fase del progetto opererà nel modo seguente:

- **individuazione degli strumenti, analisi dei requisiti e di dettaglio:** in questa fase verranno redatti i documenti che riporteranno i requisiti individuati, le strategie e le norme adottate.
 - Verrà controllata la correttezza ortografica con il correttore automatico di $TeXstudio_g$.
 - Verrà controllata la correttezza lessicale con un'attenta ed accurata rilettura.
 - Verrà controllata la correttezza dei contenuti rispetto alle aspettative del documento attraverso una rilettura accurata.
 - Verrà verificato che ogni requisito abbia una corrispondenza in un caso d'uso; per farlo si controlleranno le apposite tabelle di tracciamento, con l'ausilio di $Trender_g$.

- Ogni documento dovrà rispettare le “*Norme di Progetto v1.0.0*”; per verificarlo verranno adoperati gli strumenti più appropriati.
- Verrà verificato che sia presente una didascalia per ogni rappresentazione grafica e il contenuto di ogni figura e tabella.
- **progettazione architettuale:** verrà garantito che ogni requisito sarà rintracciabile, attraverso il processo di verifica. Ogni requisito sarà rintracciabile nei componenti individuati in questa fase, si veda la [Sezione 2](#) per ulteriori approfondimenti.
- **progettazione di dettaglio dei requisiti obbligatori, desiderabili, opzionali e della codifica:** i Programmatori svolgeranno le attività di codifica e di esecuzione dei test di unità per la verifica del codice. Queste attività avverranno nel modo più automatizzato possibile, rispettando anche i vincoli statici. I Verificatori controlleranno parallelamente la presenza di eventuali anomalie, definite nella [Sezione 4](#).
- **validazione:** alla Revisione di Accettazione (RA) il gruppo Beacon Strips garantisce il funzionamento corretto del prodotto realizzato. Le eventuali modifiche per eliminare le possibili diversità rispetto al prodotto atteso saranno a carico del *proponente_g*.

In ogni documento viene inoltre incluso il diario delle modifiche, in modo da mantenere uno storico delle attività svolte e delle relative responsabilità.

3.4 Pianificazione strategica e temporale

Per impedire una rapida diffusione degli errori è necessario che la verifica della documentazione sia sistematica ed organizzata. In questo modo inoltre l'individuazione e la correzione degli errori avverrà il prima possibile.

Nel “*Piano di Progetto v1.0.0*” verranno pianificate le attività svolte per migliorare la qualità dei processi, le quali stabiliranno delle nuove norme di progetto.

Per ridurre la possibilità di commettere errori e/o imprecisioni di natura tecnica/concettuale ogni attività di redazione o di codifica dovrà essere preceduta da uno studio preliminare. In questo modo viene alleggerita l'attività di verifica perché richiederà a posteriori meno interventi correttivi.

Il *team_g* ha come obiettivo il rispetto delle scadenze fissate nel “*Piano di Progetto v1.0.0*”, riportate di seguito:

- revisioni formali:
 - Revisione dei Requisiti: 2016/04/18.
 - Revisione di Accettazione: 2016/09/12.
- revisioni di progresso:
 - Revisione di Progettazione: 2016/06/17.
 - Revisione di Qualifica: 2016/08/24.

3.5 Responsabilità

La responsabilità dell'assegnazione degli incarichi è a carico del Responsabile. L'Amministratore avrà come responsabilità l'adeguamento dell'ambiente di lavoro per lo svolgimento di tutti i compiti necessari alla realizzazione del progetto. Ogni componente del *team_g* è responsabile del proprio materiale prodotto.

3.6 Risorse

3.6.1 Necessarie

Per la realizzazione del $prodotto_g$ sono necessarie risorse sia tecnologiche che umane:

- **risorse umane:** vengono descritte dettagliatamente nel “*Piano di Progetto v1.0.0*”.
 - Amministratore;
 - Responsabile;
 - Analista;
 - Progettista;
 - Programmatore;
 - Verificatore.
- **risorse software:** sono necessari strumenti software utili:
 - alla stesura di documentazione in $LAT_{E}X_g$;
 - alla creazione di diagrammi in UML_g ;
 - allo sviluppo nei linguaggi di programmazione scelti;
 - a semplificare ed automatizzare la verifica;
 - all’analisi statica del codice;
 - alla gestione dei test sul codice.
- **risorse hardware:** sono necessari computer con tutti gli strumenti software descritti nelle “*Norme di Progetto v1.0.0*”. È necessario avere a disposizione uno o più luoghi dove poter effettuare le riunioni interne del gruppo Beacon Strips. Sono necessari i $beacon_g$ in un numero sufficiente per i test del progetto. È necessario avere un server su cui installare il database necessario per il funzionamento del prodotto. Sono necessari degli $smartphone_g$ adatti ad eseguire i test del prodotto.

3.6.2 Disponibili

Ogni membro di Beacon Strips ha a disposizione almeno un computer personale dotato di tutti gli strumenti necessari con cui poter svolgere tutti i propri compiti.

A scopo di test, di supporto degli strumenti scelti per l’ambiente di sviluppo, e per il funzionamento dell’app vengono messi a disposizione uno spazio web e un server privato da Miriade SpA.

Per lo svolgimento delle riunioni interne il $team_g$ usa le aule del Dipartimento di Matematica dell’Università degli Studi di Padova; inoltre usa *Google Hangouts*_g come strumento di discussione tramite videochiamate.

3.7 Strumenti

Nella sezione “Ambiente di sviluppo” del documento “*Norme di Progetto v1.0.0*”, sono descritti gli strumenti software impiegati dal $team_g$ per:

- il versionamento;
- la redazione e la verifica di documenti;
- la stesura e la verifica del codice;
- la semplificazione del lavoro tramite la stesura di $script_g$;

- l'organizzazione e la condivisione dei file.

3.8 Tecniche di analisi

3.8.1 Analisi statica

L'analisi statica è una tecnica di verifica applicabile sia ai documenti che al codice. Verrà effettuata per tutta la fase di sviluppo del progetto e serve per trovare anomalie, che verranno trattate come descritto nelle “*Norme di Progetto v1.0.0*”. Può essere applicata nei due modi seguenti.

3.8.1.1 Walkthrough

Consiste in una lettura del documento/codice cercando anomalie ed errori ad ampio spettro, cioè senza avere un'idea precisa di quali possibili errori si potranno trovare. Per evitare incomprensioni ogni modifica verrà discussa con gli autori e concordata tra le due parti.

Il *walkthrough_g* è una tecnica indispensabile nelle prime fasi di sviluppo, in cui non si ha un'idea precisa dei possibili errori. Usando questa tecnica sarà poi possibile stilare una “lista di controllo”, dove verranno archiviati gli errori più frequenti. Tale lista sarà salvata nell'Appendice delle “*Norme di Progetto v1.0.0*”.

Inizialmente le fasi di verifica prevederanno perlopiù l'uso della tecnica *walkthrough_g*. Appena la lista di controllo sarà sufficientemente ampia si userà sempre di più la tecnica di *Inspection_g*.

3.8.1.2 Inspection

L'*inspection_g* si basa sulla lettura mirata dei documenti/codice, cercando gli errori segnalati nella lista di controllo. Man mano che le verifiche procedono la lista verrà estesa e l'*inspection_g* sarà più efficace.

3.8.2 Analisi dinamica

L'analisi dinamica verifica il funzionamento delle sole componenti software e aiuta ad identificarne le anomalie.

Per garantire un risultato attendibile il test dev'essere ripetibile, ovvero devo ottenere sempre lo stesso output dallo stesso input. Solo così il test garantisce di trovare eventuali problemi e quindi verificare la correttezza del prodotto software.

Per ogni test dev'essere definito:

- **ambiente:** è il sistema hardware e software sui quali viene pianificata l'esecuzione del test sul prodotto. Va inoltre specificato uno stato iniziale da cui il test deve partire;
- **specifica:** consiste nella specifica degli input e degli output attesi;
- **procedure:** è la specifica di ulteriori istruzioni sull'esecuzione del test e sull'interpretazione dei risultati.

Nelle prossime sezioni sono definiti i tipi di test effettuati sul prodotto software in sviluppo dal *team_g*.

3.8.2.1 Test di unità

Il test di unità verifica che ogni singola unità di prodotto funzioni correttamente. Per unità si intende una porzione di software abbastanza piccola da poterne assegnare lo sviluppo ad un singolo Programmatore.

Attraverso questo test verrà verificata la correttezza di ogni modulo base che compone il software, limitando gli errori di implementazione.

3.8.2.2 Test di integrazione

Il test di integrazione verifica che due o più moduli già verificati funzionino come previsto quando vengono assemblati insieme. Inoltre aiuta a scovare i difetti residui sfuggiti dalla fase di test precedente.

In più con questo test viene verificata la collaborazione tra i moduli prodotti e le componenti esterne usate come *framework*_g o *librerie*_g.

È possibile che vengano usate delle componenti “fittizie” al posto dei moduli non ancora completati per poter eseguire comunque dei test.

3.8.2.3 Test di sistema

I test di sistema validano l'intero prodotto software quando si ritiene che esso sia giunto ad una versione definitiva. Viene quindi controllato se tutti i requisiti sono stati soddisfatti.

3.8.2.4 Test di regressione

Questo test viene eseguito dopo la modifica di una componente, e consiste nel rieseguire tutti i test. In questo modo si controlla che dopo la modifica tutti i moduli continuino a funzionare correttamente.

Il tracciamento aiuta a capire quali sono i test da ripetere (di ogni tipo) poiché potenzialmente a rischio in caso di modifica.

3.8.2.5 Test di accettazione

Coincide con il collaudo del software in presenza del *proponente*_g. Se il test risulta positivo il prodotto sarà considerato sufficientemente maturo da permetterne il rilascio.

3.9 Misure e metriche

Per essere utile ed informativo il processo di verifica dev'essere quantificabile. Vanno quindi stabilite a priori delle metriche, sulle quali saranno basate le misure rilevate dal processo di verifica. Nel caso in cui vi fossero delle metriche approssimate ed incerte, esse miglioreranno in modo incrementale. Questo grazie al ciclo di vita adottato descritto nel “*Piano di Progetto v1.0.0*”. Possono esserci due tipi di *range*_g:

- **range di accettazione:** insieme di valori richiesti affinché il prodotto sia accettato.
- **range ottimale:** insieme di valori entro i quali dovrebbe collocarsi la misurazione. Esso non è vincolante, ma fortemente consigliato. Scostamenti da tali valori necessitano una verifica approfondita.

3.9.1 Metriche per i processi

3.9.1.1 Valutazione CMM

I processi verranno valutati secondo il modello *CMM*_g. Tale modello prevede che ogni processo verrà valutato secondo le proprie “Capability” e “Maturity”. Per entrambe verrà assegnato un voto da 1 (stato iniziale) a 5 (stato controllato), che ne indicherà la valutazione complessiva.

La scelta di CMM_g rispetto ai più recenti CMMI e [ISO/IEC 15504] è dovuta alla maggior snellezza della valutazione. Il primo valuta usando solo due parametri, i secondi invece dividono il processo in più attributi.

È stata fatta questa scelta a causa del progetto non molto grande. Questo renderebbe alcuni attributi superflui o sopravvalutati. Altri due elementi che hanno portato a questa scelta sono l'inesperienza del gruppo e la rotazione dei ruoli. Questi porterebbero a facili fraintendimenti e disaccordi sulle singole valutazioni.

Parametri utilizzati:

- **Range accettazione:** 3 - 5;
- **Range ottimale:** 4 - 5.

3.9.2 Metriche per i documenti

3.9.2.1 Indice Gulpease

L'indice $Gulpease_g$ è un indice di leggibilità del testo creato appositamente per valutare la lingua italiana. Dato che non valuta la lunghezza delle parole mediante il numero di sillabe tale indice semplifica il calcolo rispetto ad altri indici di leggibilità. Esso infatti è basato sul numero di caratteri contenuti in una parola e ad altri fattori come il numero di parole e di frasi. Come tutti gli indici di leggibilità esso permette di indicare la complessità di un documento. Il calcolo da effettuare è il seguente:

$$89 + \frac{300(\text{numero delle frasi}) - 10(\text{numero delle lettere})}{\text{numero delle parole}}$$

I risultati sono compresi tra 0 e 100, dove 100 è il valore di leggibilità più alto e 0 quello più basso. Sono state stabilite delle soglie per rapportare il livello delle istruzioni di un individuo con i vari gradi dell'indice:

- **inferiore a 80:** documento difficile da leggere per chi ha la licenza elementare;
- **inferiore a 60:** documento difficile da leggere per chi ha licenza media;
- **inferiore a 40:** documento difficile da leggere per chi ha la licenza superiore.

In realtà tale indice non certifica se il testo sia comprensibile o meno. Per lo scopo dei documenti e per la formalità richiesti da essi verranno usati spesso termini tecnici che non si possono sostituire. Di conseguenza un documento potrebbe avere un ottimo indice di $Gulpease_g$ ma essere difficile da comprendere per i termini usati. Anche spezzare una frase può migliorare l'indice, ma interromperebbe il ragionamento fatto in quella frase. Infine usare frasi troppo dirette potrebbe essere poco professionale ai fini del documento. Per queste ragioni i documenti verranno valutati da un essere umano, così potrà stabilire se il testo è semplificabile. I limiti imposti da tale indice saranno sufficientemente rilassati per accettare frasi un po' più articolate.

Parametri utilizzati:

- **Range accettazione:** 40- 100;
- **Range ottimale:** 50 - 100.

3.9.3 Metriche per il codice

3.9.3.1 Numero di parametri

Indica il numero di parametri formali in input di un metodo. Se il numero di parametri è elevato, lo $stack_g$ del programma può essere riempito rapidamente in caso di chiamate multiple innestate.

I costruttori potranno superare questo limite se il numero elevato di parametri potrà facilitare la verifica tramite test e rendere più robusto agli errori l'oggetto definito.

Parametri utilizzati:

- **Range accettazione:** 0 - 8;
- **Range ottimale:** 0 - 5.

3.9.3.2 Complessità ciclomatica

Indica il numero di cammini linearmente indipendenti che attraversano il grafo di flusso di controllo del metodo. In tale grafo i nodi rappresentano unità atomiche di istruzioni. Gli archi indicano che le istruzioni collegate dai nodi collegati possono essere eseguite consecutivamente.

Un alto valore di complessità si può ridurre con la suddivisione in più metodi. È accettata anche una misurazione più lasca se questo dovesse influire in modo positivo sulla velocità di esecuzione. Oltretutto un valore alto potrebbe essere causato da strutture che in realtà aiutano ad ordinare il codice, come gli switch di condizioni.

Parametri utilizzati:

- **Range accettazione:** 0 - 10;
- **Range ottimale:** 0 - 6.

3.9.3.3 Numero di campi dati per classe

Un elevato numero di attributi interni rende la classe troppo poco specializzata, ed è indice di cattiva progettazione. Dato che la classe ricoprirà più ruoli, rende anche più difficile il mantenimento del codice.

La riduzione del numero dei campi dati si può ottenere con l'incapsulamento in nuove classi.

Parametri utilizzati:

- **Range accettazione:** 0 - 16;
- **Range ottimale:** 0 - 10.

3.9.3.4 Livello d'annidamento

Indica quante volte le strutture di controllo sono state inserite l'una all'interno dell'altra. Un alto valore può portare a difficoltà nella verifica e nell'astrazione del codice.

Parametri utilizzati:

- **Range accettazione:** 0 - 6;
- **Range ottimale:** 0 - 4.

3.9.3.5 Grado di accoppiamento

È derivato da due singoli indici.

- **Indice di utilità:** numero di classi esterne al package che dipendono da classi al suo interno. Se il numero è basso il package non fornirà molte funzionalità e sarà poco utile. Se invece è alto troppe classi saranno dipendenti da tale package, rischiando di dover effettuare troppi cambiamenti ad ogni sua modifica.

Indice di utilità - Parametri utilizzati:

- **Range accettazione:** 0 - 16;
- **Range ottimale:** 0 - 8.
- **Indice di dipendenza:** numero di classi interne al package dipendenti da classi esterne. Un alto numero può indicare una scarsa progettazione.

Indice di dipendenza - Parametri utilizzati:

- **Range accettazione:** 0 - 32;
- **Range ottimale:** 0 - 16.

3.9.3.6 Chiamate innestate di metodi

Un grande numero di chiamate innestate di metodi può portare alla saturazione dello *stack_g*, soprattutto in caso di un grande numero di parametri, quindi è necessario limitarne il numero.

Parametri utilizzati:

- **Range accettazione:** 0 - 8;
- **Range ottimale:** 0 - 5.

3.9.3.7 Riepilogo

Metriche	Range accettazione	Range ottimale
3.9.1 Metriche per i processi		
3.9.1.1 Valutazione CMM	3 - 5	4 - 5
3.9.2 Metriche per i documenti		
3.9.2.1 Indice Gulpease	40 - 100	50 - 100
3.9.3 Metriche per il codice		
3.9.3.1 Numero di parametri	0 - 8	0 - 5
3.9.3.2 Complessità ciclomatica	0 - 10	0 - 6
3.9.3.3 Numero campi dati per classe	0 - 16	0 - 10
3.9.3.4 Livello d'annidamento	0 - 6	0 - 4
3.9.3.5 Grado di accoppiamento - Indice di utilità	0 - 16	0 - 8
3.9.3.5 Grado di accoppiamento - Indice di dipendenza	0 - 32	0 - 16
3.9.3.6 Chiamate innestate di metodi	0 - 8	0 - 5

Tabella 1: Riepilogo delle metriche e dei range di accettazione e ottimali

4 Gestione amministrativa della revisione

4.1 Comunicazione e risoluzione delle anomalie

Un'anomalia corrisponde a:

- un errore ortografico;
- la violazione delle norme tipografiche del documento;
- l'uscita dal range di accettazione degli indici di misurazione, descritti nella [sottosezione 3.9](#);
- un'incongruenza del prodotto rispetto a determinate funzionalità. Tali funzionalità sono state indicate nel documento “*Analisi dei Requisiti v1.0.0*”;
- un'incongruenza del codice con il design prodotto.

Nel caso in cui un Verificatore individui un'anomalia, dovrà aprire un *ticket*_g seguendo la procedura indicata nelle “*Norme di Progetto v1.0.0*”.

A Resoconto dell'attività di verifica

A.1 Dettaglio delle verifiche tramite analisi

A.1.1 Documenti

Sono riportati qui i valori dell'indice Gulpease per ogni documento presente durante la fase di Analisi. Un documento è considerato valido soltanto se rispetta le metriche descritte secondo la sezione 3.9.2.1 Indice Gulpease.

Documento	Valore	Esito
<i>"Analisi dei Requisiti v1.0.0"</i>		
<i>"Glossario v1.0.0"</i>	52	Superato
<i>"Norme di Progetto v1.0.0"</i>	54	Superato
<i>"Piano di Progetto v1.0.0"</i>	52	Superato
<i>"Piano di Qualifica v1.0.0"</i>	58	Superato
<i>"Studio di Fattibilità v1.0.0"</i>	61	Superato

Tabella 2: Esiti verifica documenti