## Engenharia de Software: da teoria a prática em 3,6s

Alcançando atributos qualitativos com boas práticas de codificação

















Patrocínio

#### Quem eu sou

Márcio Torres Programador Professor Pai

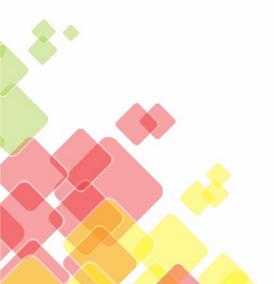








De onde eu vim? Para onde vou?







# ILIST 10 HOME 20 INVERSE 30 PRINT "HELLO, WORLD!" 40 NORMAL 50 PRINT CHR\$ (7)





ASSIST |(C:>| Opt: 1/6 | Dpt: 1/6 | Move selection bar - ↑↓. Select - √- Leave menu - ↔. Help - F1. Exit - Esc.
Select a database file.

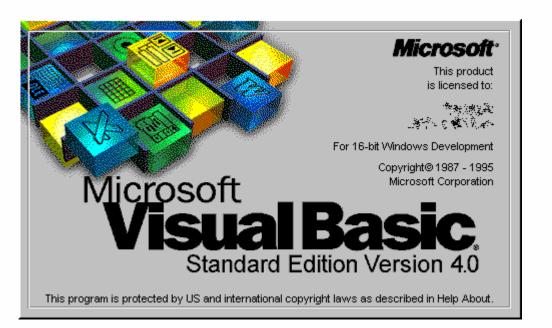
## AMDA

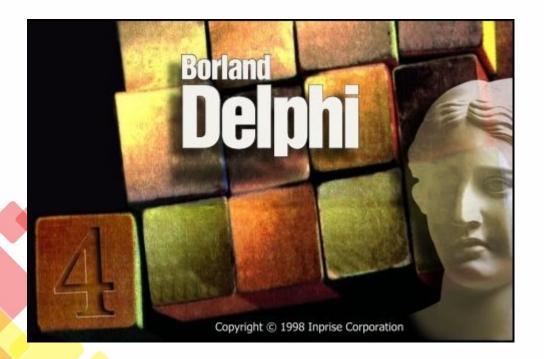
AMD-K6-2/500AFX 2.2V CORE/3.3V I/O A 0010APJW

@ © 1998 AMD



ASSEMBLED IN MALAYSIA















#### Microsoft



Getting ready to run Windows for the first time.



















#### Porque é tão difícil manter um software?

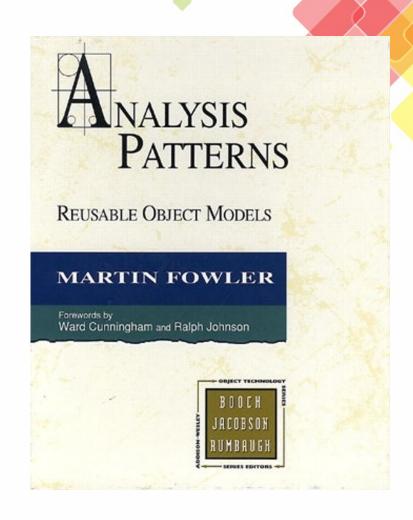




## BJECT-ORIENTED ANALYSIS AND DESIGN WITH APPLICATIONS THIRD EDITION

GRADY BOOCH, ROBERT A. MAKSIMCHUK, MICHAEL W. ENGLE, BOBBI J. YOUNG, Ph.D., JIM CONALLEN, KELLI A. HOUSTON







#### APPLYING UML AND PATTERNS

An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development

THIRD EDITION



"People often ask me which is the best book to introduce them to the world of OO design.

Ever since I came across it, Applying UNIL and Patterns has been my unreserved choice."

—Martin Fowler, author of UMIL Distilled and Refoctoring

#### CRAIG LARMAN

Foreword by Philippe Kruchten

Covers through Version 2.0 OMG UML Standard

## UML DISTILLED THIRD EDITION

A BRIEF GUIDE TO THE STANDARD OBJECT MODELING LANGUAGE

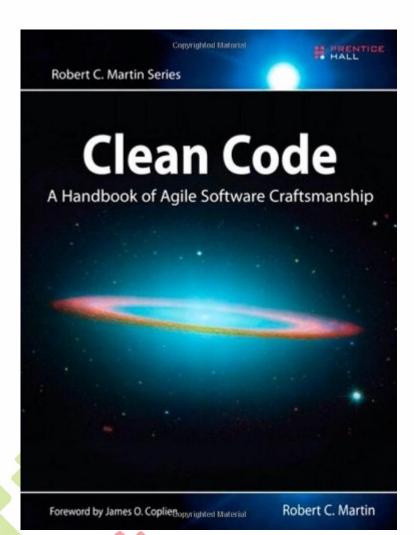
#### MARTIN FOWLER

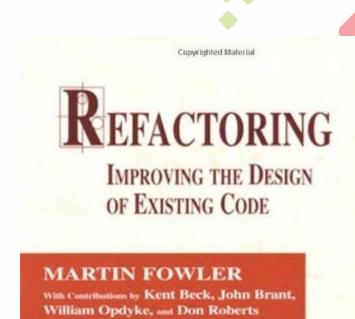
Forewords by Cris Kobryn, Grady Booch, Ivar Jacobson, and Jim Rumbaugh











Foreword by Erich Gamma
Object Technology International Inc.



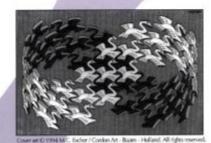


Copyrighted Material

### Design Patterns

Elements of Reusable Object-Oriented Software

Erich Gamma Richard Helm Ralph Johnson John Vlissides



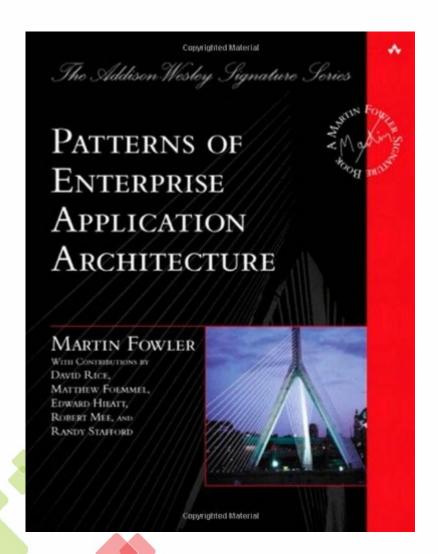
Foreword by Grady Booch

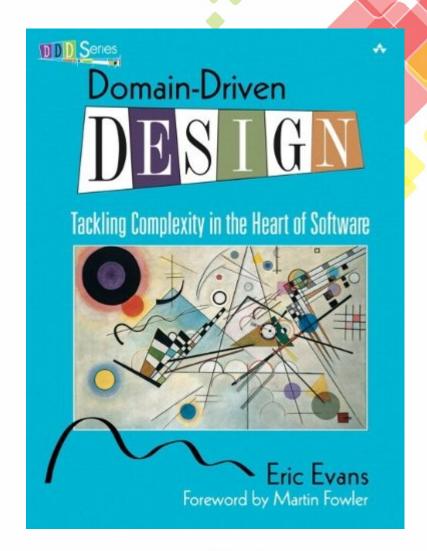




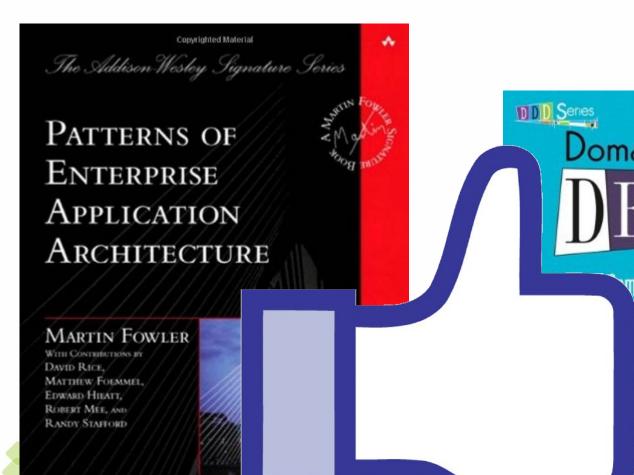
ADDISON-WESLEY PROFESSIONAL COMPUTING SERIES The Addison Wesley Signature Series REFACTORING TO PATTERNS JOSHUA KERIEVSKY Forewords by Ralph Johnson and Martin Fowler Afterword by John Brant and Don Roberts



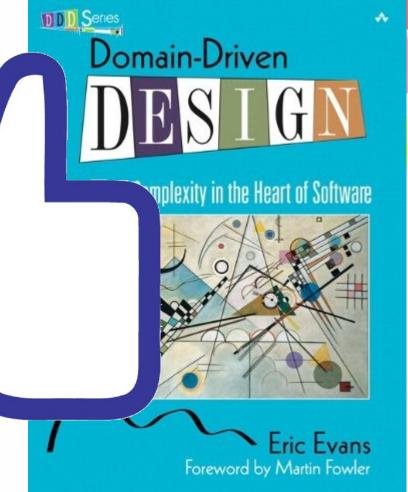




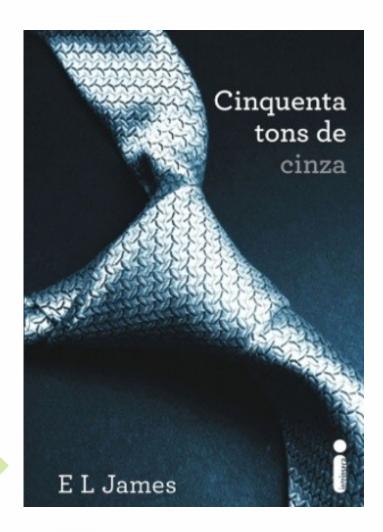


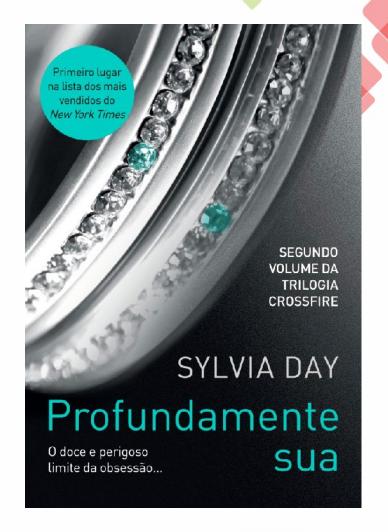


Copyrighted Material



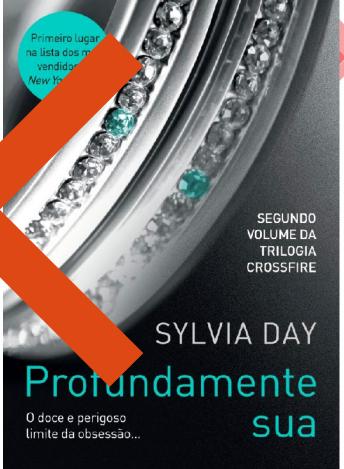




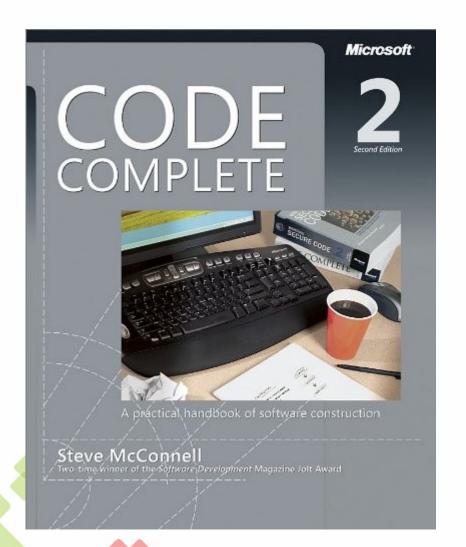


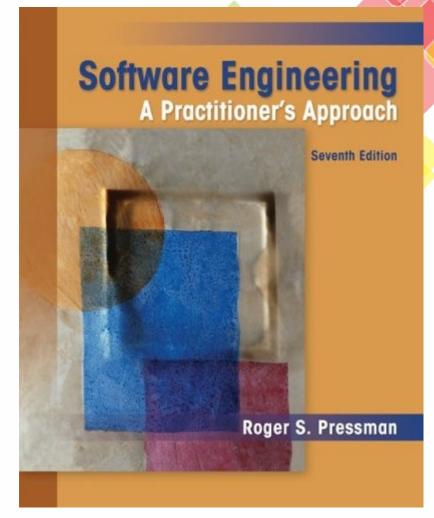












#### Então, foi assim que me interessei pela Engenharia de Software.

O que eu faço agora?





#### IFRS (a.k.a. antigo CTI)





#### Cursos Técnicos

- Automação Industrial
- Eletrotécnica
- Fabricação Mecânica
- Geoprocessamento
- Refrigeração e Climatização
- Enfermagem





#### **Cursos Superiores**

- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- Tecnologia em Construção de Edifícios
- Tecnologia em Refrigeração e Climatização
- Licenciatura para a Educação Profissional e Tecnológica









Concepção, Requisitos

Análise, Especificação

Projeto de Alto Nível, Arquitetura

Projeto de Baixo Nível, Design

Implementação, Codificação

Teste, Integração, Homologação

Implantação

Operações, Manutenção



#### Técnico

Concepção, Requisitos

Análise, Especificação

Projeto de Alto Nível, Arquitetura

Projeto de Baixo Nível, Design

Implementação, Codificação

Teste, Integração, Homologação

Implantação

Operações, Manutenção





#### Tecnólogo

Concepção, Requisitos

Análise, Especificação

Projeto de Alto Nível, Arquitetura

Projeto de Baixo Nível, Design

Implementação, Codificação

Teste, Integração, Homologação

Implantação

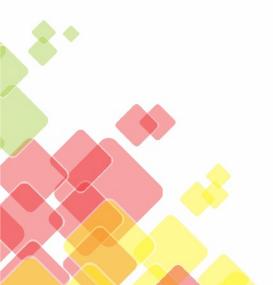
Operações, Manutenção







#### Pontos de vista pragmáticos, aplicados

















### Planejar e Projetar Softwares





## ++Programador == Projetista

Law of the instrument

"Dê a um garotinho um martelo, e ele achará que tudo ao seu alcance necessita de uma martelada"





### Engenharia de Software

Concepção, Requisitos

Análise, Especificação

Projeto de Alto Nível, Arquitetura

Projeto de Baixo Nível, Design

Implementação, Codificação

Teste, Integração, Homologação

Implantação

Operações, Manutenção



Disciplinas design & construction

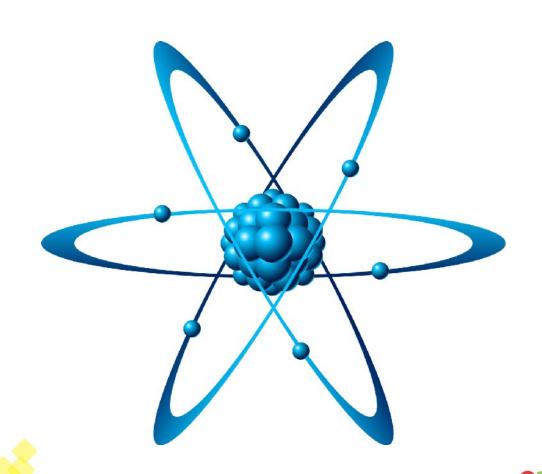


# ES != outrasEngenharias



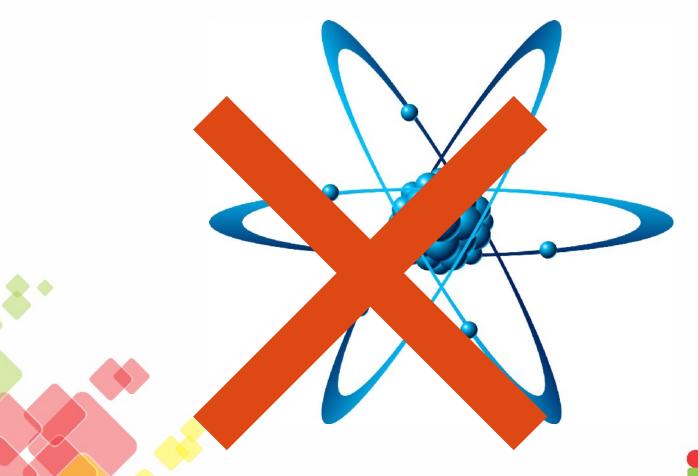


# Outras Engenharias constróem sobre matéria e se baseiam nas leis da física





# Engenharia de Software





O que você está me dizendo? Que eu posso desviar de balas?





# Não Neo. Quando você estiver pronto, você não precisará.





### Objetivo em comum

# Qualidade







# Atributos Qualitativos para Softwares (ISO 9126)

- Funcionalidade
- Confiabilidade
- Usabilidade
- Eficiência
- Manutenibilidade
- Portabilidade



## Atributos Qualitativos

- Funcionalidade
- Confiabilidade
- Usabilidade
- Eficiência
- Manutenibilidade
- Portabilidade





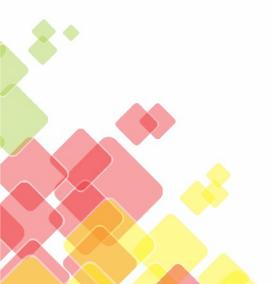
## Atributos Qualitativos

- Confiabilidade
  - Maturidade
- Eficiência
  - Utilização de recursos
- Manutenibilidade
  - Estabilidade
  - Modificabilidade





### Um problema: dificuldade de medir



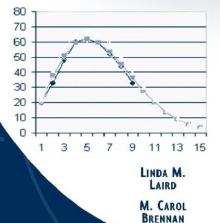


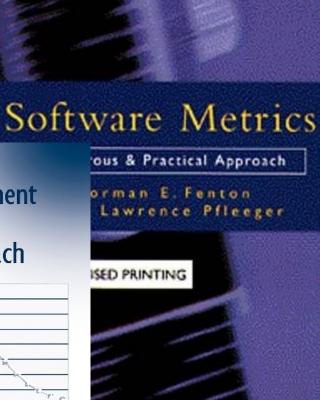
## Medições/Métricas

METRICS AND MODELS IN SOFTWARE QUALITY Engineering SECOND EDITION

> STEPHEN H. KAN Foreword by Capers Jones

Software Measurement and Estimation:
A Practical Approach





SECOND EDITION



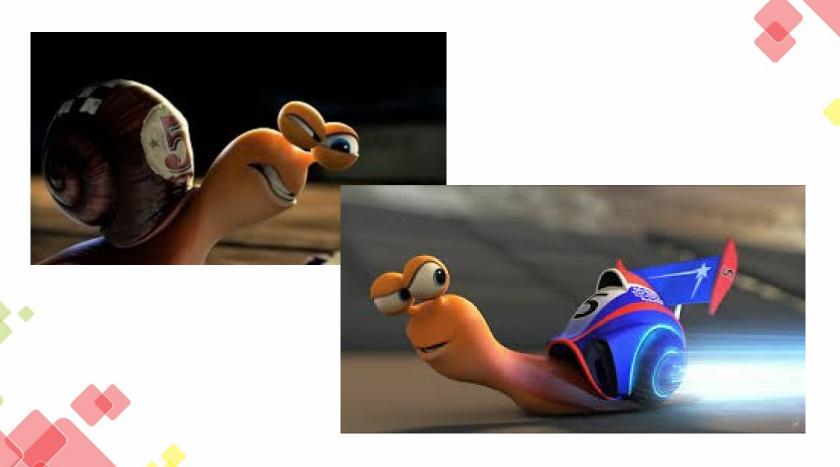


### Otimizações e Métricas

- Otimizações de estrutura (projeto)
  - Métricas de acoplamento, coesão, complexidade ciclomática, etc
- Otimizações de algoritmo
  - Métricas de complexidade computacional, notações assintóticas, etc
- Otimizações de dados
  - Normalização, desnormalização, consistência, disponibilidade, particionamento, etc



# Por exemplo: vamos falar de performance ...





### Mas lembre ...



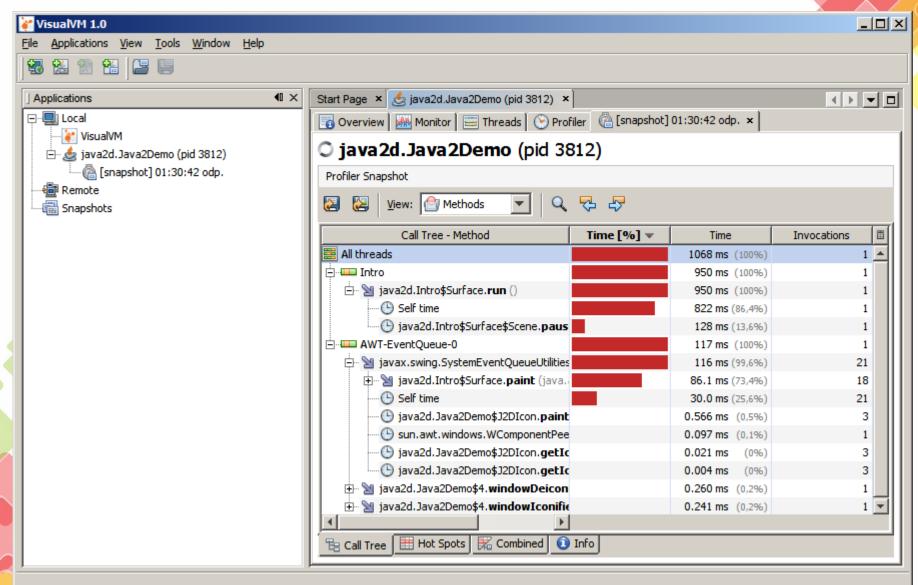
"premature optimization is the root of all evil"

- Donald Knuth

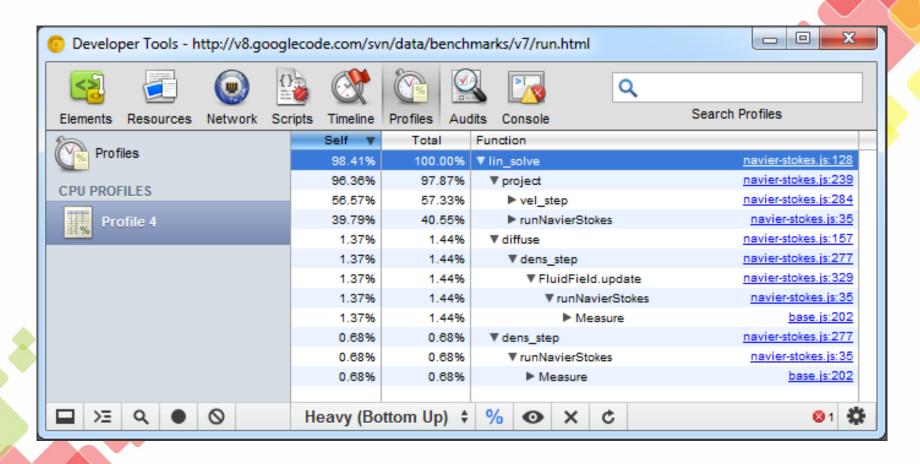




# Profiling (instrumentação)



## Profiling





# How Loading Time Affects Your Bottom Line

http://blog.kissmetrics.com/loading-time/

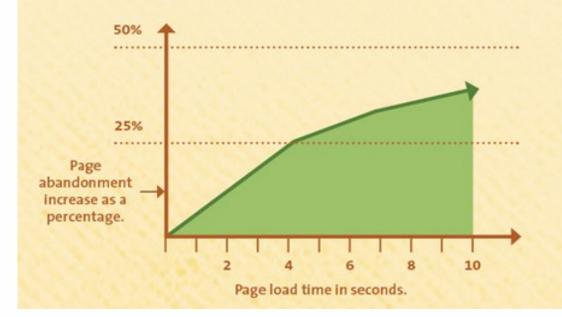




#### **EVERY SECOND COUNTS**

Loading time is a major contributing factor to page abandonment. The average user has no patience for a page that takes too long to load, and justifiably so.

Observation: slower page response time results in an increase in page abandonment, as demonstrated in the following chart.





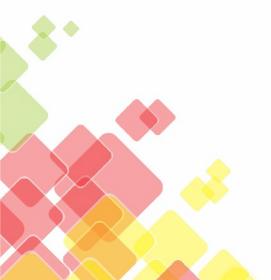


### Escalabilidade!





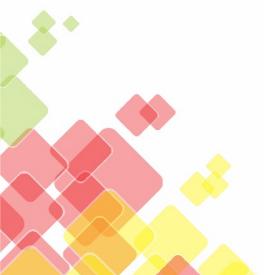
Vamos a parte prática: exemplos de boas práticas de projeto e implementação com a linguagem Java (e outras que forem aparecendo)





## Práticas para obter performance

Regra geral: conheça as especificidades da linguagem





### Números

• Não use os *wrappers*, prefira os primitivos

```
// em vez de:
Integer n = 10;
// prefira:
int n = 10;
```



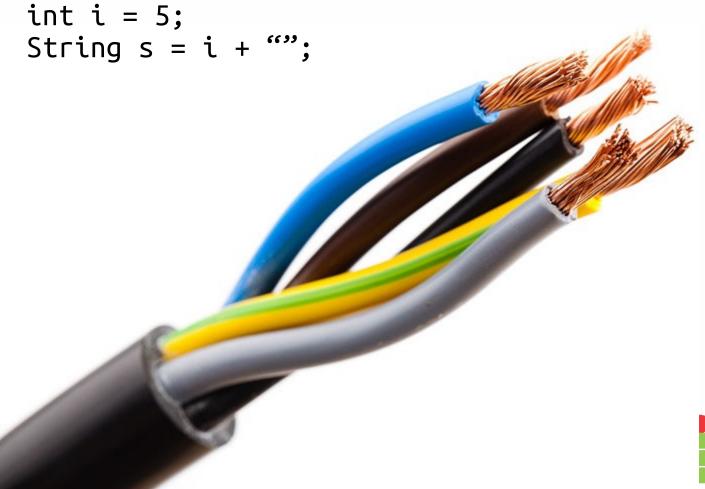
### Strings

- Não use new para sinstanciar Strings, declare literalmente
- Não concatene Strings em loop, use
   StringBuilder
- Não converta números para Strings concatenando-os com ""

```
// em vez de:
String s = new String("teste");
// prefira:
String s = "teste"
          // em vez de:
          s = s + "string"
          // prefira:
          s.append("string")
        // em vez de:
        String s = 10 + "";
        // prefira:
        String s =
        String.valueOf(10);
```



# Kludges, Hacks, ou gambiarras







### demonstrar ...





### Em JavaScript e PHP

 Evite consultar o length de um array dentro do for, atribua antes

```
// em vez de:
for ($i = 0; $i < count($elementos); $i++)</pre>
```





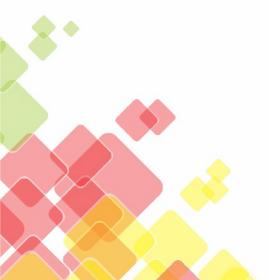
### demonstrar ...





# Práticas para obter confiabilidade e estabilidade

Regra geral: programe defensivamente





### Números

 Não use float ou double quando precisão for necessária, prefira BigDecimal

```
// em vez de:
double v1 = 1.1;
double v2 = 0.1;
double v3 = v1 + v2;
// prefira:
BigDecimal v1 = BigDecimal.valueOf(1.1);
BigDecimal v2 = BigDecimal.valueOf(0.1);
BigDecimal v3 = v1.add(v2);
```

### Strings

- Não use == para comparara Strings, use equals
- Prefira literal.equals(variavel) em vez de variavel.equals(literal)







### demonstrar ...





# Em C/C++

 Compare o literal com a variável em condicionais de igualdade (útil em PHP, JavaScript, C, C++)

```
// em vez de:
if (v == 1) ...
while (v == 1) ...

// prefira:
if (1 == v) ...
While (1 == v) ...
```



## **Coding Conventions**





#### comp.lang.c FAQ list · Question 17.4

Why do some people write if (0 == x) instead of if (x == 0)?

It's a trick to guard against the common error of writing

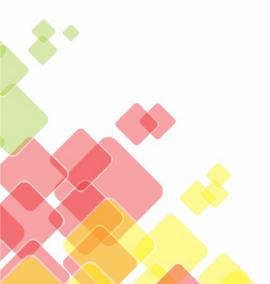
if(x = 0)

If you're in the habit of writing the constant before the ==, the compiler will complain if you accidentally type if (0 = x)





### demonstrar ...





# Práticas para obter modificabilidade



Regra geral: escreva códigos fáceis de entender





## Custo para modificar =



Custo para Entender + Custo para Implementar





## Custo para modificar =



### Custo para Entender + Custo para Implementar





#### Dê bons nomes

- Evite nomes com só uma letra, com exceção se é um padrão conhecido
- Dê nomes que revelem o propósito





#### Para métodos

- Evite muitos parâmetros, caso necessário use um objeto parâmetro
- Projete para que nulos não sejam passados nos argumentos, aproveite a sobrecarga
- Evite parâmetros boleanos, strings ou numéricos para identificar opções



```
// em vez de:
int m = 10;
// prefira:
int minutesToWait = 10;

// em vez de:
convert(String str, int case)
// prefira:
convert(String str, LetterCase case)
```



Beautiful is better than ugly.

Explicit is better than implicit.

Simple is better than complex.

Complex is better than complicated.

Flat is better than nested.

Sparse is better than dense.

Readability counts.

Special cases aren't special enough to break the rules.

Although practicality beats purity.

Errors should never pass silently.

Unless explicitly silenced.

In the face of ambiguity, refuse the temptation to guess.

There should be one-- and preferably only one -- obvious way to do it.

Although that way may not be obvious at first unless you're Dutch.

Now is better than never.

Although never is often better than \*right\* now.

If the implementation is hard to explain, it's a bad idea.

If the implementation is easy to explain, it may be a good idea.

Namespaces are one honking great idea -- let's do more of those!

Zen of Python



Beautiful is better than ugly.

#### Explicit is better than implicit.

Simple is better than complex.

Complex is better than complicated.

Zen of Python

Flat is better than nested.

Sparse is better than dense.

Readability counts.

Special cases aren't special enough to break the rules.

Although practicality beats purity.

Errors should never pass silently.

Unless explicitly silenced.

In the face of ambiguity, refuse the temptation to guess.

There should be one-- and preferably only one -- obvious way to do it.

Although that way may not be obvious at first unless you're Dutch.

Now is better than never.

Although never is often better than \*right\* now.

If the implementation is hard to explain, it's a bad idea.

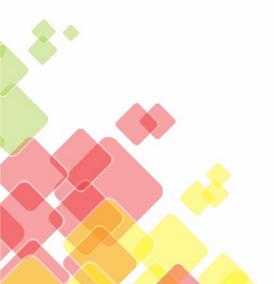
If the implementation is easy to explain, it may be a good idea.

Namespaces are one honking great idea -- let's do more of those!





## Não comente seu código





Bom código é sua própria, e melhor, documentação. Sempre que estiveres por adicionar um comentário, pergunte a si mesmo:

"Como eu posso melhorar este código para que esse comentário não seja necessário?"

- Steve McConnell





#### demonstrar ...





Existem inúmeras práticas e princípios de projeto e implementação.

http://academico.riogrande.ifrs.edu.br/~marcio.torres/site/livros/aps-novo.pdf





## Perguntas?



