The Bug Genie. Um Sistema para Controle de Bugs e Gestão de Projetos.

Gerenciando Projetos e processos de manutenção com uma ferramenta web intuitiva e de fácil aprendizagem.



**Deuel Dias Lopes**

[deueldiaslopes@yahoo.com.br](mailto:deueldiaslopes@yahoo.com.br)

Deuel Dias Lopes é atualmente graduando do curso de Sistemas de Informação na Faculdade Metodista Granbery sendo um entusiasta da área de teste de software e no momento trabalha como técnico de informática.



**Marco Aurélio P. Silva**

marcoaureliops@outlook.com.br

Marco Aurélio é graduando e bolsista de iniciação cientifica do curso de Sistemas de Informação na Faculdade Metodista Granbery, estagiário de desenvolvimento de sistemas e entusiasta do software livre e do sistema linux.

|  |
| --- |
| **De que se trata o artigo** |
| O artigo abordará a utilização do sistema de rastreamento de bugs e gestão de projetos THE BUG GENIE. Sistema de código aberto produzido em PHP em MySql que tem por finalidade a facilidade na gestão e controle de defeitos e projetos. Serão descritas também, algumas funções do Sistema que serão utilizadas nos exemplos citados. Este mostrará as principais funções que o The Bug Genie pode oferecer iniciando uma abordagem teórica sobre os conceitos que compõem a tecnologia e demonstrando sua utilização. |
| **Em que situação o tema é útil** |
| Este artigo pode ser útil para aqueles que precisam encontrar uma solução livre para a gerência de projetos de informática e controle de defeitos. O The Bug Genie tem a característica de ser um sistema intuitivo e de fácil utilização e ainda oferece uma WIKI com informações sobre todos os projetos desenvolvidos. |

Um dos grandes desafios no desenvolvimento de software é o gerenciamento de seus respectivos projetos. Todos os pontos devem ser muito bem gerenciados caso contrário, o risco de o projeto ser cancelado é muito grande. Para auxiliar nesta difícil tarefa, existem no mercado diversas ferramentas que visam a gerência de projetos de software, servindo de suporte principalmente no gerenciamento das tarefas que devem ser realizadas por cada um dos atores do processo de desenvolvimento (programadores, analistas, gerentes, testers). Estas ferramentas, na sua maioria, são usadas em atividades específicas – gerenciamento de tarefas, gerência de documentos ou cálculo de orçamento (por pontos de função, número de linhas de código ou outras métricas) –, e não em todo o processo de desenvolvimento e em sua grande maioria, estas ferramentas são pagas. O objetivo deste artigo é apresentar uma ferramenta poderosa para a gestão de projetos de software e gestão de defeitos. Se trata de um software gratuito, livre e de código aberto que possui uma interface intuitiva e oferece muitos recursos aos gerentes e desenvolvedores.

Gerencia de Projetos

O gerenciamento é considerado por muitos como sendo mais arte do que ciência, apesar de se fazer uso de métodos científicos para se tomar as decisões. A caracterização do gerenciamento como “arte” advém da grande subjetividade que se introduz na tomada de muitas decisões gerenciais.

Um projeto é uma iniciativa não repetitiva, um empreendimento ou conjunto único de atividades com um início e um fim definidos, dirigido por pessoas, para cumprir metas estabelecidas dentro de parâmetros de custo, tempo e qualidade (DINSMORE, 1992). Projeto também pode ser definido como um esforço no qual recursos humanos, materiais e financeiros estão organizados para empreender um escopo único de trabalho, com determinada especificação, dentro dos parâmetros de custo e prazo, bem como para alcançar uma mudança benéfica definida por objetivos quantitativos e qualitativos.

Para se construir sistemas de informações, temos que, primeiramente analisar o problema a ser solucionado, identificar os usuários técnicos que conhecem o problema porem não tem a capacidade de especificar as necessidades e transforma-las em soluções em termos de processamento de dados. Selecionar Analistas de Sistemas com o conhecimento necessário para a modelagem do sistema, programadores com conhecimento suficiente para o correto desenvolvimento, além disso, um gerente de projeto e desenvolvimento se faz necessário para manter o controle e coordenar esforços. Também é importante ter um conjunto de metodologias, técnicas e ferramentas para oferecer um apoio ao desenvolvimento. Finalmente, a alta cúpula da empresa deve oferecer apoio total a esta iniciativa e definir prioridades, recursos e prazos. Para auxiliar nesta árdua tarefa, se faz necessária uma ferramenta capaz de administrar todas estas informações e gerar relatórios de controle para o gerente de projetos.

Gerencia de Bugs

A gerencia de defeitos em um projeto de sistemas é de tal relevância que deve ser tratada com prioridade desde o inicio. Sendo conduzida de forma eficaz, esta atividade trás grandes benefícios para o desenvolvimento do software bem como uma série de informações que devem ser usadas na melhoria do processo e na ampliação do conhecimento dos profissionais envolvidos.

Na prevenção de defeitos temos que primeiramente identificar os riscos do projeto, tudo que pode vir a ocasionar um defeito, ou mesmo, por o projeto em risco, deve ser levantado e documentado. Se os riscos do projeto forem estabelecidos a equipe terá ciência destes riscos e poderá trabalhar para que sejam evitados. Trabalhando preventivamente os riscos diminuem, bem como, o tempo para concluir o projeto, pois se não acontecem defeitos, ou, diminui a ocorrência, o tempo que seria gasto para tratar destes defeitos reduz, com isso o projeto pode ter custos e tempo reduzidos. Mas se algum defeito acontecer é importante definir qual o impacto que o mesmo terá no projeto, tendo isso estabelecido a reação para correção do defeito será mais ágil e o impacto poderá ser reduzido.

Uma das técnicas utilizadas para prevenção de defeitos é a análise de bases históricas, que pode ser feita a partir da documentação de defeitos encontrados em projetos anteriores. Por este e outros motivos que se faz importante a utilização de uma ferramenta para gerenciamento de defeitos.

Apresentando a ferramenta

O The Bug Genie é um software web para gerenciamento de projetos e rastreamento de bugs, gratuito e de código aberto que aparece, entre tantas outras soluções, para auxiliar nas tarefas de gerencia de defeitos e de projetos. Sua funcionalidade principal inclui acompanhamento de defeitos e problemas, elaboração de relatórios, gerenciamento de projetos, wiki integrada e integração com sistemas de controle de versão, como Git, Mercurial, Perforce e SVN. A ferramenta foi desenvolvida em 2002 e conta com atualizações frequentes. Além da equipe principal de desenvolvimento, The Bug Genie recebe um grande apoio e contribuições da comunidade.

Por ser um software livre e de código aberto, The Bug Genie recebe muitas contribuições. Módulos desenvolvidos por qualquer pessoa podem ser incluídos na distribuição oficial do software, desde que siga o padrão de codificação especificado. O software possui uma grande documentação que incluem um guia de uso, um FAQ, guia para desenvolvedores e um *cookbook*.

Os requisitos mínimos para a instalação e utilização do The Bug Genie são:

* Um servidor web, com capacidades de reescrita de URL
* PHP versão 5.3.0 ou posterior. Versão PHP 5.2.x não é suportado.
* Um dos bancos de dados suportados (MySQL> = 5.0 ou PostgreSQL> = 8.2) .
* Extensão PHP ‘gmp’.
* Para as estatísticas de projeto, a extensão ‘gd’ PHP precisa ser instalada
* Para suporte ao recebimento de e-mails, a extensão ‘imap’ PHP precisa ser instalada.

As duas soluções são exemplos de alternativas que não utilizam referências visuais e que nos forçam a aprender uma nova forma de operar um sistema em já estamos familiarizados e por consequência prejudicando sua usabilidade. Uma das maiores dificuldades encontradas na automação e teste de interfaces gráficas reside no fato da não existência de canais de comunicação e protocolos padrão para as interfaces gráficas das aplicações. Algumas aplicações bem construídas oferecem um leque de API’s ou seguem os padrões de acessibilidade dos sistemas operacionais no qual são executadas permitindo a comunicação com a interface através dessas API’s. Porém, na prática a maioria das aplicações não é construída dessa forma. Podemos considerar como o único elemento em comum dentre todas as interfaces gráficas das aplicações os pixels utilizados em sua construção.

Com o objetivo de resolver este problema o Sikuli Script foi desenvolvido pelos pesquisadores do MIT Tom Yeh, Tsung-Hsiang Chang e Robert C. Miller e posteriormente convertido em um projeto de código livre. O projeto pode ser considerado um sistema de script que permite que usuários utilizem como referência as imagens dos componentes da interface que desejam controlar. O sistema é baseado na linguagem de programação Python permitindo ao autor do script a ter acesso no momento de sua construção a todos os recursos que a linguagem tem a oferecer. Com o Sikuli Script podemos pedir ao computador que “Mova todos os documentos do Word para a lixeira” usando o comando dragDrop e as imagens dos ícones do Word e da lixeira respectivamente. No Sikuli Script as imagens são consideradas como objetos que podem ser vinculadas a variáveis, serem o retorno de uma função ou serem passadas como parâmetros. A utilização de imagens como referência proporciona vários benefícios sendo um deles a portabilidade. No caso da aplicação a ser testada possuir versões para diferentes sistemas operacionais bastará a criação de um único script e o mesmo funcionará independente da plataforma na qual a aplicação está sendo executada. Com o objetivo de facilitar a escrita do script os responsáveis pelo projeto construíram um editor chamado Sikuli IDE. O presente artigo não abordará a instalação e nem a utilização dessa ferramenta devido ao foco desse trabalho ser a utilização dos recursos do Sikuli Script.

Testando uma Aplicação Desktop

Nesta sessão demonstraremos um teste de uma aplicação java desktop realizado com auxilio do Sikuli Script.

Uma aplicação simples para destop pode ser testada sem problemas usando o Sikuli Script. Antes de mais nada precisamos preparar o ambiente para a execução dos testes, portanto vamos descrever os passos para a preparação do ambiente de trabalho. Para este artigo, preparamos um ambiente de teste em Linux Ubuntu 13.04 porem, pode ser repetido em qualquer sistema operacional.

1. Esteja certo de que o Java Development Kit (JDK) esta instalado. Caso não esteja, faça o download neste link: http://www.oracle.com;
2. Instale o Eclipse ou NetBeans, caso ainda não o tenha feito, e tenha certeza de estar usando a versão de 32 bits do IDE escolhido pois o Sikuli não é compatível com as versões de 64 bits;
3. Faça o download do Sikuli IDE em [http://sikuli.org](http://sikuli.org/);
4. Abra o seu projeto no NetBeans ou Eclipse ou crie um novo projeto;
5. Clique com o botão direito no projeto e escolha “propriedades” , depois bibliotecas (no netbeans) ou buildpatch (no eclipse);
6. Na janela que se seguira, devemos escolher a opção “adicionar jar/pasta” e então navegamos até a pasta de instalação do Sikuli e selecionamos (sikuli-script.jar) e depois em “ok”;
7. O próximo passo é criar uma classe de teste. A classe de teste não sera usada para um teste unitário real, ela sera usada para testarmos a interface de usuário através do sikuli.
8. Adicione tantos casos de teste quantos desejar.

Seguindo com nossa implementação prática, logo que criarmos nosso caso de teste (Junit Test) ele se apresentara desta forma:

import org.junit.After;

import org.junit.AfterClass;

import org.junit.Before;

import org.junit.BeforeClass;

import org.junit.Test;

import static org.junit.Assert.\*;

public class novo {

public novo() {

}

@BeforeClass

public static void setUpClass() {

}

@AfterClass

public static void tearDownClass() {

}

@Before

public void setUp() {

}

@After

public void tearDown() {

}

}

Algumas importações são desnecessárias, portanto, vamos manter apenas a importação da biblioteca junit e o metodo setUp() para o nosso objetivo. Eliminando os códigos desnecessários, nossa classe ficara desta forma:

import org.junit.\*;

public class novo {

public novo() {

}

@Before

public void setUp() {

}

}

Agora vamos adicionar a importação da biblioteca sikuli e adicionamos também alguns atributos a classe que iremos usar.

import org.junit.\*;

import org.sikuli.script.\*;

public class novo {

private SikuliScript script;

private Screen tela;

private Pattern projeto;

private Pattern executa;

private Pattern soma;

private Pattern um;

private Pattern dois;

private Pattern tres;

private Pattern igual;

public novo() {

}

@Before

public void setUp() {

}

}

Um atributo do tipo “Pattern” é usado para associar um arquivo de imagem com atributos adicionais usados nas operações de localização de um objeto. Atributo do tipo “Screen” representa a tela em que sera realizada alguma ação.

Após inserir os atributos, completamos o método setUp() que vai instanciar nossos atributos antes de realizar o teste. Soluções de testes baseado em imagem podem ser usadas não apenas para inspeções visuais, mas também para testes funcionais, no entanto, a tecnologia ainda não está madura o suficiente para substituir as soluções orientadas a objeto, como o selenium, por exemplo.

Seguindo com nosso exemplo temos:

import org.junit.\*;

import org.sikuli.script.\*;

public class novo {

private SikuliScript script;

private Screen tela;

private Pattern projeto;

private Pattern executa;

private Pattern soma;

private Pattern um;

private Pattern dois;

private Pattern tres;

private Pattern igual;

public novo() {

}

@Before

public void setUp() {

try {

script = new SikuliScript();

script.run(gcalctool) //gcalctool é o comando para executar a calculadora nativa do Ubuntu Linux

} catch (AWTException ex) {

Logger.getLogger(TesteSikuli.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);

}

tela = new Screen();

projeto = new Pattern("/img/projeto.jpg");

executa = new Pattern("/img/executa.jpg");

soma = new Pattern("/img/soma.jpg");

um = new Pattern("/img/1.jpg");

dois = new Pattern("/img/2.jpg");

tres = new Pattern("/img/3.jpg");

igual = new Pattern("/img/igual.jpg");

}

}

A partir deste ponto já podemos criar quantos casos de teste desejarmos, sempre tendo em mente que não se trata de um teste unitário, mas sim de um teste de interface.

@Test

public void TestSikuliApi() throws Exception {

tela.click(projeto);

tela.wait(executa);

tela.click(executa);

tela.wait(um);

for (int i = 0; i < 2; i++) {

tela.click(um);

tela.click(dois);

tela.click(tres);

tela.click(soma);

}

tela.click(igual);

}

Após o teste em si, pode-se inserir um metodo tearDown() com algumas rotinas para finalizar o teste, para nosso exemplo não foi necessário. O resultado final para a nossa classe de teste integrado com Sikuli Script é este:

import java.awt.AWTException;

import java.util.logging.Level;

import java.util.logging.Logger;

import org.junit.\*;

import org.sikuli.script.\*;

public class TesteSikuli {

private SikuliScript script;

private Screen tela;

private Pattern projeto;

private Pattern executa;

private Pattern soma;

private Pattern um;

private Pattern dois;

private Pattern tres;

private Pattern igual;

public TesteSikuli() {

}

@Before

public void setUp() {

try {

script = new SikuliScript();

} catch (AWTException ex) {

Logger.getLogger(TesteSikuli.class.getName()).log(Level.SEVERE, null, ex);

}

tela = new Screen();

projeto = new Pattern("/img/projeto.jpg");

executa = new Pattern("/img/executa.jpg");

soma = new Pattern("/img/soma.jpg");

um = new Pattern("/img/1.jpg");

dois = new Pattern("/img/2.jpg");

tres = new Pattern("/img/3.jpg");

igual = new Pattern("/img/igual.jpg");

}

@Test

public void TestSikuliApi() throws Exception {

tela.click(projeto);

tela.wait(executa);

tela.click(executa);

tela.wait(um);

for (int i = 0; i < 2; i++) {

tela.click(um);

tela.click(dois);

tela.click(tres);

tela.click(soma);

}

tela.click(igual);

}

}

Caso tenha o objetivo de usar bastante o Sikuli Script em seus projetos Java, mais cedo ou mais tarde você poderá querer usar entradas de teclado para entrada de textos ou comandos como Ctrl + Alt + Del, por exemplo. O Sikuli Script suporta entrada de texto alfa-numérico nativamente, mas para executar comandos de teclado ele necessita de um robô. Para simples digitação de textos alfa-numéricos usa-se o método type() da classe Screen(), para uso de comandos entra em ação o nosso robô. Este robô é acessado através da classe Robot() do pacote java.awt e os eventos de teclado são fornecidos pela classe KeyEvent() do pacote java.awt.event. Para eventos do mouse os mais interessantes para nossos estudos são:

* click();
* rightClick() e;
* doubleClick();

Todos estes eventos acessíveis pela classe Screen() do Sikuli Script.

Integrando o Sikuli Script com o Selenium

Ao trabalhar com selenium, às vezes nos deparamos com situações inesperadas em determinados elementos de páginas onde nenhum roteiro de teste é capaz de executar (muitas vezes isso pode ser um problema quando se trabalha com uma páginas que tem iframes ou links que acionam eventos em JavaScript ou aplicações em flash).

Uma correção para esse problema é chamar o Sikuli juntamente com seu script selenium, com isso, podemos executar a parte onde o selenium é ineficaz, e depois continuar com o scripting em Selenium.

Como complemento do nosso exemplo anterior, vamos mostrar a integração do Sikuli Script com Selenium WebDriver. Para tal tarefa, vamos agora apenas incluir em nosso projeto as bibliotecas do Selenium que estão disponíveis para download nos links a seguir:

* selenium-server-standalone-2.25.0.jar: (https://code.google.com/p/selenium/downloads/detail?name=selenium-server-standalone-2.25.0.jar&can=2&q=label%3AFeatured)
* selenium-java-2.25.0.jar: (https://code.google.com/p/selenium/downloads/detail?name=selenium-java-2.25.0.zip&can=2&q=label%3AFeatured)

Após o download das referidas bibliotecas, adicionamos as mesmas ao nosso projeto da mesma maneira que fizemos com a biblioteca Sikuli Script. A seguir, adicione as importações do WebDrive.

* import org.openqa.selenium.WebDriver;
* import org.openqa.selenium.firefox.FirefoxDriver.

Feito isso, agora criamos um novo caso de teste do para executar o nosso teste com o selenium webdriver. O código para esse teste é o que segue.

@Test

public void functionName() throws FindFailed {

// Instancia o firefox webdriver

WebDriver driver = new FirefoxDriver();

// Abre a página do google no firefox

driver.get("http://www.google.com.br");

Screen screen = new Screen();

//Adiciona o caminho da imagem

Pattern busca = new Pattern("/img/botaoPesquisar.jpg");

//O método wait() vai aguardar por 10 segundos até que a imagem apareça

screen.wait(busca, 10);

//O método click() faz um click na imagem desejada

screen.click(busca);

}

Tudo muito simples e funcional, com isso conseguimos automatizar testes tanto em ambientes web quanto em ambientes desktop. Sikuli é uma ferramenta muito robusta e em pleno desenvolvimento, esperamos que os exemplos mostrados possam ser uteis no desenvolvimento e testes de suas aplicações em Java.

É importante observar também que existem algumas desvantagens em se utilizar técnicas de scripts visuais, como por exemplo, se os elementos da interface de usuário são alterados periodicamente ao longo do tempo, como uma lista dinâmica de itens que são clicáveis ou outra lista dinâmica qualquer, o sikuli pode se confundir quando o visual não corresponder 100% com o que está contido no script. Mudar o nome de um arquivo que deve ser clicado e aberto em um script do sikuli pode interromper a execução do mesmo e causar um erro. O mesmo acontece com as imagens, tudo precisa estar perfeitamente visível, ou então o script pode falhar.

No geral, o sikuli é uma maneira muito interessante para automatizar processos de teste utilizando imagens e comandos fáceis de entender. Agora pode-se trazer um universo de macros como as existentes no Microsoft Office para todo tipo de aplicações. É fácil de aprender, está constantemente sendo atualizado e é disponibilizado gratuitamente.

Considerações Finais

Este artigo apresentou os principais conceitos que compõem a tecnologia por trás do Sikuli Script. Também foram mostrados três exemplos práticos da implementação do Sikuli em diferentes cenários ilustrando o enorme potencial que a ferramenta possui seja pelo fato da portabilidade que a ferramenta propicia ou pela flexibilidade que ela oferece em atuar em conjunto com outras soluções consolidadas. É de grande interesse ao especialista em testes automatizados ter conhecimento dessa solução a começar pelo fato da mesma ser um projeto de código livre permitindo sua customização e com isso ser adequada as necessidades específicas do projeto no qual será empregado, bem como a ampla cobertura que ela proporciona como visto anteriormente sendo possível construir testes automatizados para aplicações Web, Desktop e móveis. A medida que o tempo passa a comunidade responsável pelo projeto cresce gradativamente a medida que as equipes de testes cada vez mais cobradas a entregarem soluções de testes automatizados a um custo baixo e a realidade nos mostrando ser muito difícil de atingir este objetivo ao escolhermos uma solução proprietária que em geral possuem custos proibitivos que somente contribuiriam em encarecer o produto final. Por fim, esperamos ter inspirado o leitor deste artigo a pesquisar sobre a solução e a tentar implementá-la, bem como a divulgar a existência e o potencial que esta solução possui.

**Referencias**

http://www.solucoeszion.com/blog/gestao-de-defeitos-parte-3-a-identificacao-de-defeitos/

http://www.bugbang.com.br/onde-esta-o-defeito/#more-366

Tese de Doutorado **“Using Graphical Representation of User Interfaces as Visual References”** defendida por Tsung-Hsiang Chang. Disponível em : http://groups.csail.mit.edu/uid/other-pubs/vgod-thesis.pdf

Tese de Doutorado **“Interacting with computers using images for search and automation”** defendida por Tom Yeh. Disponível em [https://el.trc.gov.om/htmlroot/ENGG/tcolon/e\_references/NDLTD/Information%20and%20Technology%20Engineering/Thesis/Interacting%20with%20Computers%20using%20images%20for%20Search%20and%20Automation.pdf](https://el.trc.gov.om/htmlroot/ENGG/tcolon/e_references/NDLTD/Information%20and%20Technology%20Engineering/Thesis/InteractingwithComputersusingimagesforSearchandAutomation.pdf)

Artigo **“Sikuli: Using GUI Screenshots for Search and Automation”** por Tom Yeh, Tsung-Hsiang Chang e Robert C. Miller. Disponível em <http://groups.csail.mit.edu/uid/projects/sikuli/sikuli-uist2009.pdf>

Artigo **“Gui Testing using Sikuli And Java”**

Disponivel em http://www.8bitavenue.com/2012/03/gui-testing-using-sikuli-and-java/

Artigo “**HOW TO INTEGRATE SIKULI SCRIPT WITH SELENIUM WEBDRIVER**”

Disponivel em http://devengineering.com/blog/testing/how-integrate-sikuli-script-selenium-webdriver

Documentação do **Sikuli Script**. Disponível em <http://doc.sikuli.org/>

Documentação do **Sikuli WebDriver**. Disponível em <https://code.google.com/p/sikuli-api/wiki/SikuliWebDriver>