

Engenharia de Software II

Trabalho de Avaliação

QuittingTime



IPG

Politécnico
|da|Guarda

Polytechnic
of Guarda

Trabalho elaborado por:
Rui Paredes nº1011670

Quitting Time

O QuittingTime diz que desenvolver casos de uso para lá do que os Stakeholders e programadores precisam é um desperdício de recursos e faz com que haja atrasos no desenvolvimento do projeto.

Existe a tendência de especificar muito detalhadamente os requisitos de forma a não criar “falsas” ou erradas expectativas do que o projeto vai ser aos stakeholders, porém, este tipo de rigor na especificação dos requisitos não é necessária entre os participantes do projeto, podendo até atrasar o mesmo.

Para demonstrar esta diferença é feita uma comparação entre o caso de uma pessoa que vai a uma loja comprar um martelo, onde este pode até mesmo especificar apenas de que tipo é o martelo, por exemplo, um martelo com garro, e uma aquisição a nível militar do mesmo martelo, mas em que é necessário descrever as várias características do mesmo, como por exemplo, a cabeça de impacto ter entre 15 a 20 milímetros, ou a falha em forma de V entre a garra ter um máximo de 5 milímetros. Obviamente conseguimos chegar a conclusão que este segundo processo de descrição dos requisitos é muito mais demorado do que o primeiro.

Chegamos então à conclusão que a melhor forma será descrever apenas o essencial, dando aos stakeholders a informações e detalhes necessários acerca das interações dos utilizadores e do sistema.

Existem ainda dois grandes problemas devido ao medo da falha na descrição dos detalhes dos casos de uso.

O primeiro é por parte dos programadores que temem desenvolver um projeto e mais tarde descobrir que existe um erro num dos requisitos, custando tempo já que este têm de ser resolvido. O segundo é o medo de perder a confiança dos stakeholders ao passar ao lado de um requisito importante.

Especificar demasiado pode fazer com que os stakeholders pensem o quão precisos os requisitos são, podendo na realidade não o serem.

Quanto mais rápido um erro num requisito for encontrado, menor são os custos de resolver o mesmo.

O QuittingTime diz então que para resolver estes problemas o melhor é parar de desenvolver casos de uso assim que as expectativas dos stakeholders estiverem completas.

Para saber quando os casos de uso estão completos, o melhor é fazer as seguintes perguntas:

1. Identificas-te e documentas-te todos os atores e objetivos?
2. O ator ou alguém que o represente confirmou que os casos de uso estão completos, compreensíveis e corretos?

3. Os teus programadores conseguem implementar os mesmos?

Caso a resposta para alguma destas perguntas seja não, então dá uso às competências que a tua organização possui e ao conhecimento dos stakeholders para aprimorar os casos de uso.

Nunca esquecer de mostrar sempre o modelo aos stakeholders.

Ao longo do desenvolver do sistema podem ser adicionados mais detalhes que sejam relevantes, pouco a pouco, e não tudo de uma vez.