



Instituto Infnet

**TESTE DE PERFORMANCE - AT**

**MAGNO VALDETARO DE OLIVEIRA**

**E-MAIL: mvaldetaro@gmail.com**

**MATRÍCULA: 10403782775**

**RIO DE JANEIRO**  
**Dezembro - 2018**

**MAGNO VALDETARO DE OLIVEIRA**

**TESTE DE PERFORMANCE - AT**

Trabalho apresentado ao Professor  
Rodrigo Costa dos Santos  
da disciplina Especificação de Sistemas  
da turma ADS-LV Turma 1,  
Turno Noite  
do curso de Análise e Desenvolvimento  
de Sistemas

**Instituto Infnet**  
**Rio de Janeiro - 1 de Dezembro de 2018**

## **SUMÁRIO**

[1 - QUESTÕES](#)

# 1 - QUESTÕES

## Questão 1

Minha proposta é o ciclo de vida Espiral (Modelo Espiral). Por se tratar de uma abordagem onde a cada interação temos uma versão que evolui o sistema.

Por ser um modelo guiado, pode ser aplicado ao desenvolvimento de sistemas complexos ou de grande porte, onde não se permite falhas. Para se alcançar este nível de qualidade, a cada interação é feita a análise de riscos e geração de protótipos junto ao cliente.

Gerenciamento deste modelo é mais complexo por falta de documentação; Necessário uma equipe com maior experiência de desenvolvimento; Maior compreensão do processo por parte do cliente; Equipe de desenvolvimento com maior experiência pode acarretar em maior custo;

## Questão 2

SOA é uma metodologia de arquitetura a qual prega que as funcionalidades de negócio sejam disponibilizadas na forma de serviços.

Serviços por sua vez é uma unidade de código que executa uma função onde se estabelece um contrato bem definido por, entradas, saídas, restrições, premissas e lógica de negócio, abstraindo do consumidor destes dados todos os detalhes de implementação, lógica interna e infraestrutura, podendo ser utilizado em diversos contextos.

Vantagens:

Reutilização em diversas aplicações, produtividade por conta do reuso, flexibilidade e manutenção facilitada por ser uma estrutura desacoplada, permite a integração com outros serviços e totalmente padronizado;

Desvantagens:

Complexidade sobre a gerência de diversos serviços, a performance depende da infraestrutura de servidor. A disponibilidade também pode ser um problema, uma queda do servidor ou rede indisponibiliza todo o serviço, 'debugagem' complicada, segurança já que a transição de dados estão disponíveis na rede.

### **Questão 3**

A etapa de projeto recebe como entrada os requisitos de sistema levantados na etapa análise e especificação de requisitos.

Esta etapa traduz os requisitos do software para um conjunto de representações que podem ser avaliadas, antes do processo de implementação se inicie;

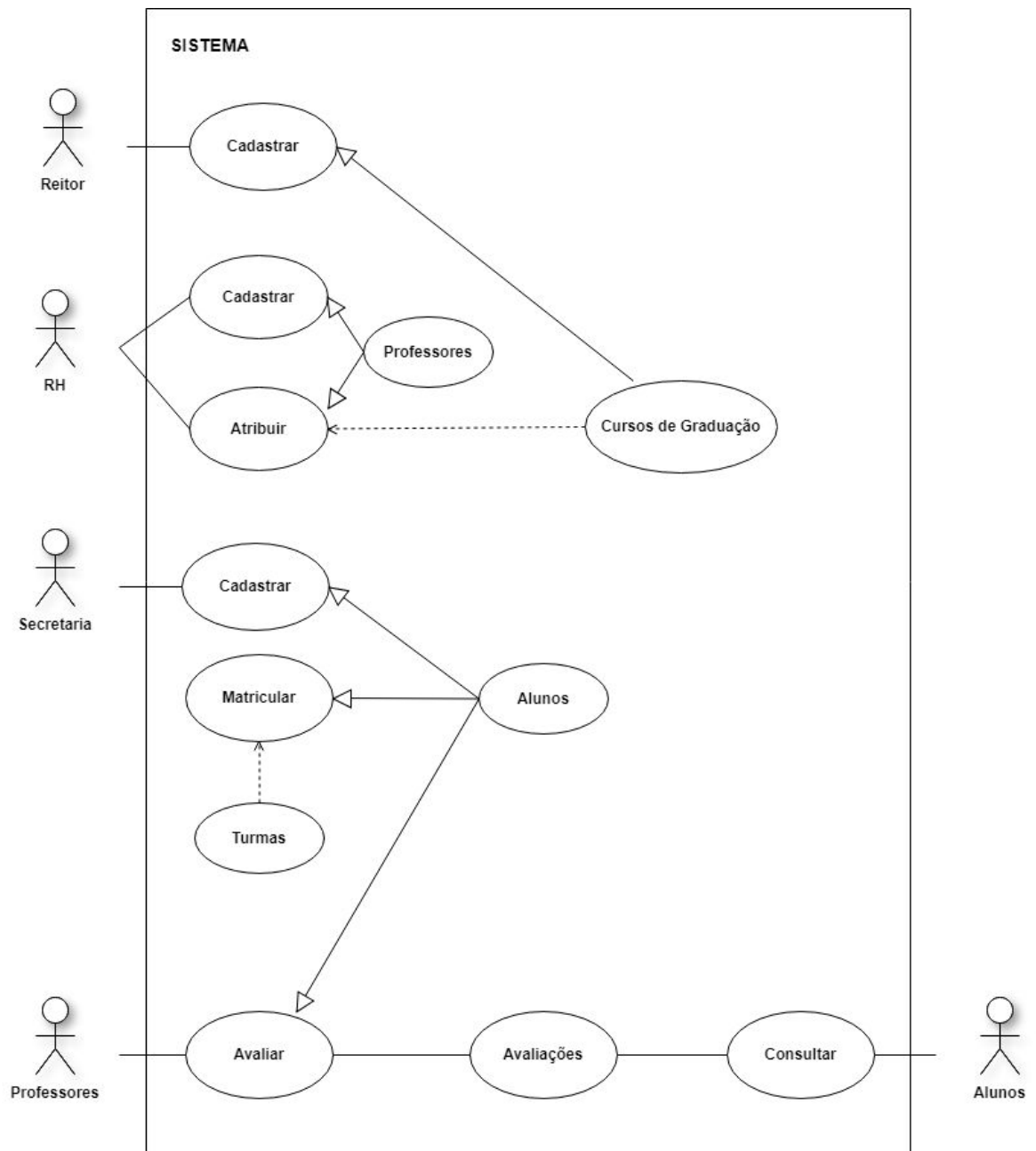
Esta fase basicamente, envolve duas grandes etapas: projeto da arquitetura do sistema e projeto detalhado.

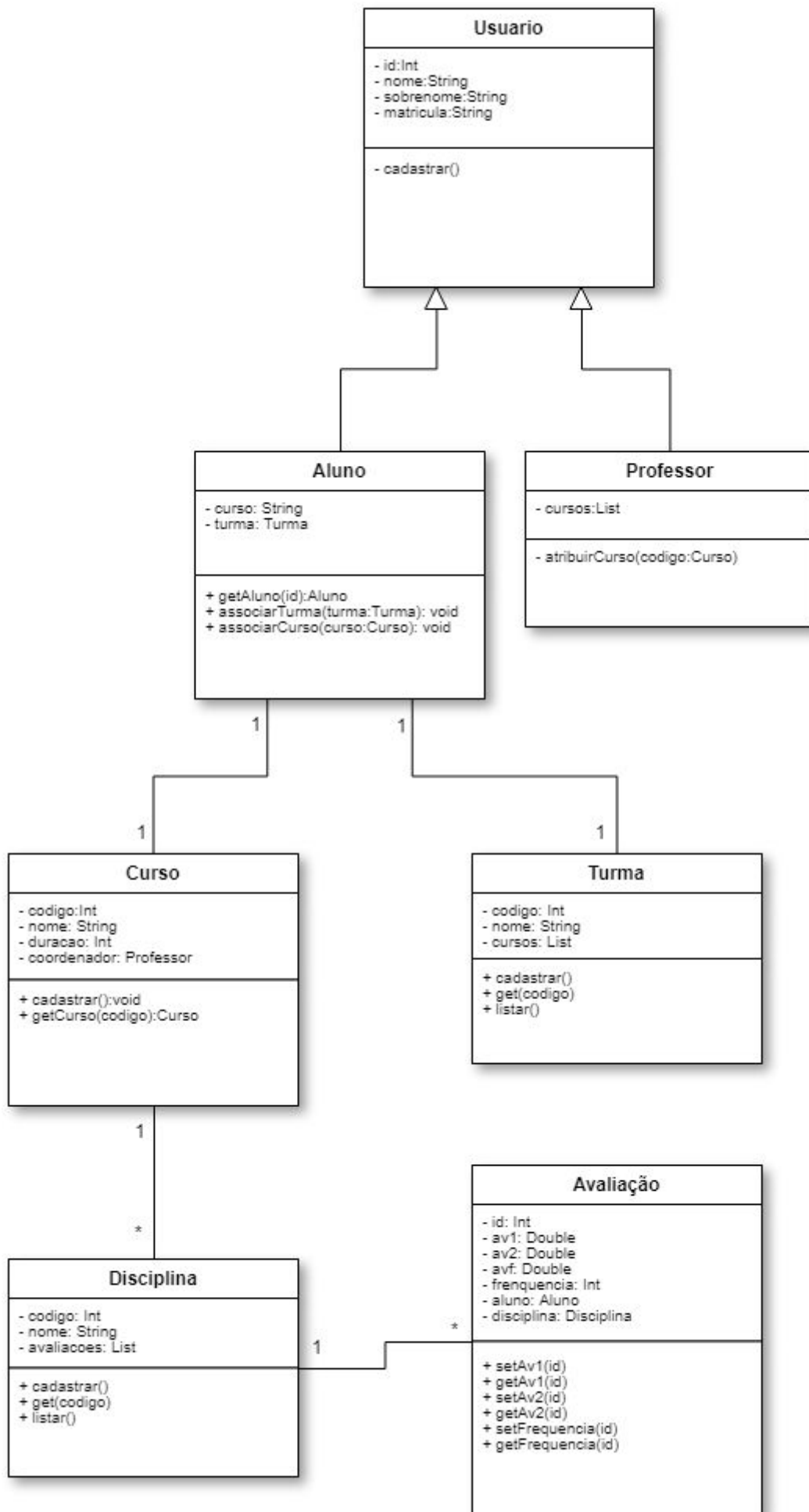
O processo começa na arquitetura, no qual subsistemas são definidos, mecanismos de comunicação entre sistemas são estabelecidos, componentes são identificados e uma descrição detalhada sobre cada componente é desenvolvida. Adicionalmente interfaces internas e externas com o usuário são projetadas.

Concentra-se em quatro atributos distintos do programa: estrutura de dados, arquitetura do software, representações da interface e detalhes procedimentais.

Assim como na etapa anterior, o projeto deve ser documentado e torna-se parte da configuração;

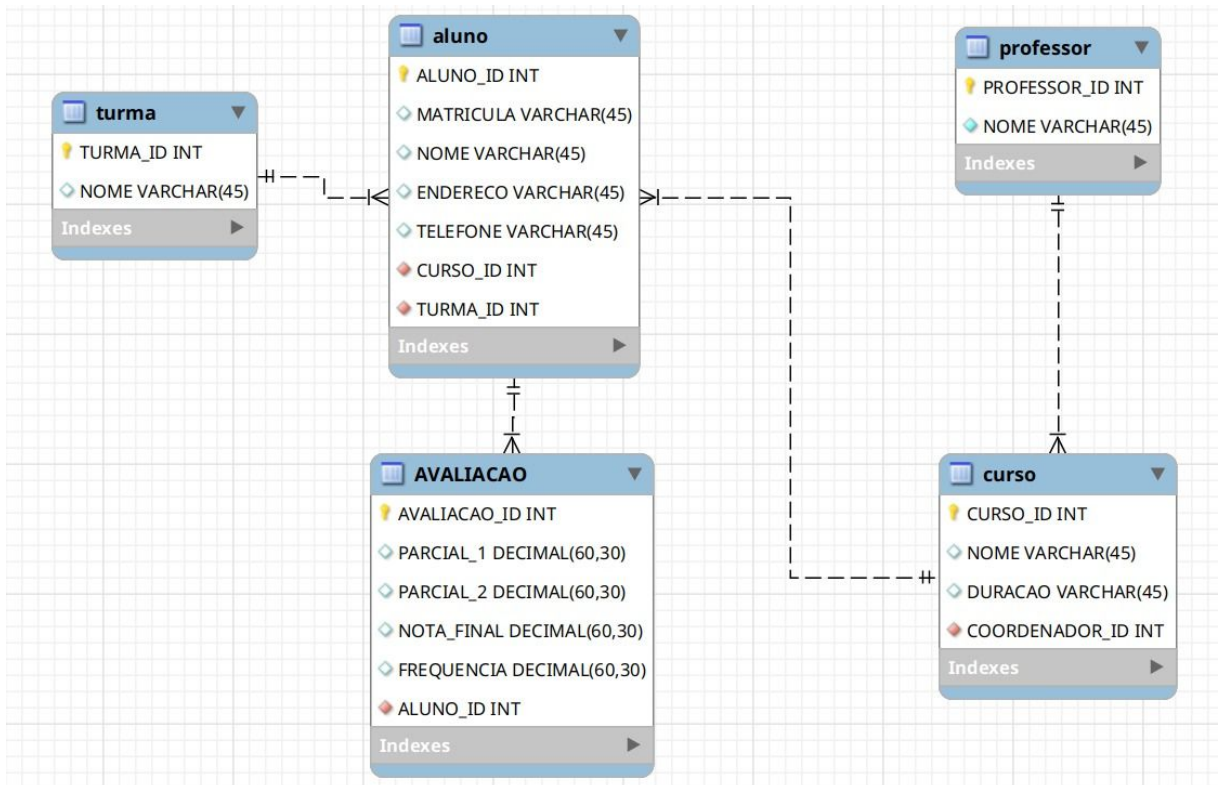
### **Questão 4**







## Questão 5



## Questão 6

Teste recebe a implementação desenvolvida durante a etapa de codificação.

Esta etapa consiste na verificação do software, incluindo diversos níveis de testes, ou seja, teste de unidade, teste de integração e teste de sistema. Cada unidade de software implementada deve ser testada para a avaliação da qualidade do software, através da identificação de defeitos e problemas.

Concentram-se nos aspectos lógicos internos do software, garantindo que todas as instruções tenham sido testadas e nos aspectos funcionais externos a fim de descobrir erros e garantir que as entradas definidas produzam resultados reais que estejam em conformidade com os resultados esperados.

Uma vez testado, o software deve ser colocado entra em fase de entrega e implementação

## 2 - REFERÊNCIAS

Engenharia de Software.

Disponível em: <https://slideplayer.com.br/slide/90078/>

Acesso em: 1 de dez. 2018.

Engenharia de Software I.

Disponível em: <https://slideplayer.com.br/slide/1591732/>

Acesso em: 1 de dez. 2018.

Fundamentos de Engenharia de Software.

Disponível em: <https://slideplayer.com.br/slide/1866642/>

Acesso em: 1 de dez. 2018.

Engenharia de Software Professor Mário Dantas.

Disponível em: <https://slideplayer.com.br/slide/1804199/>

Acesso em: 1 de dez. 2018.

Paradigmas da Engenharia de Software [Parte 1].

Disponível em:

<https://centraldaengenharia.wordpress.com/2011/02/08/paradigmas-modelo-cascata/>

Acesso em: 1 de dez. 2018.

Evolução de Software.

Disponível em:

<http://www.batebyte.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=299>

Acesso em: 1 de dez. 2018.

ENGENHARIA DE SOFTWARE.

Disponível em:

<http://www.rumoaesfcex.com.br/informatica/category/programacao/engenharia-de-software/>

Acesso em: 1 de dez. 2018.

Engenharia de Software: seus princípios e propósito.

Disponível em:

[http://marcelmesmo.blogspot.com/2011/10/engenharia-de-software-seus-principios.html#.XAL\\_9GhKjIU](http://marcelmesmo.blogspot.com/2011/10/engenharia-de-software-seus-principios.html#.XAL_9GhKjIU)

Acesso em: 1 de dez. 2018.

Engenharia de Software.

Disponível em:

<https://inf.ufes.br/~falbo/download/aulas/es-g/2005-2/NotasDeAula.pdf>

Acesso em: 1 de dez. 2018.

Projeto de software.

Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Projeto\\_de\\_software](https://pt.wikipedia.org/wiki/Projeto_de_software)

Acesso em: 1 de dez. 2018.