

Introdução à Engenharia de Software

Prof. Ingrid Nunes

INF01127 - Engenharia de Software N



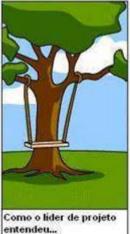


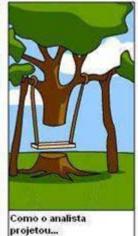


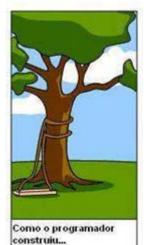
Motivação



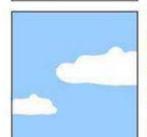






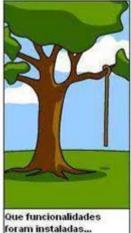




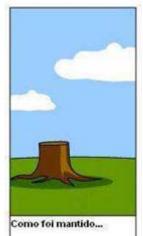


Como o projeto foi

documentado...



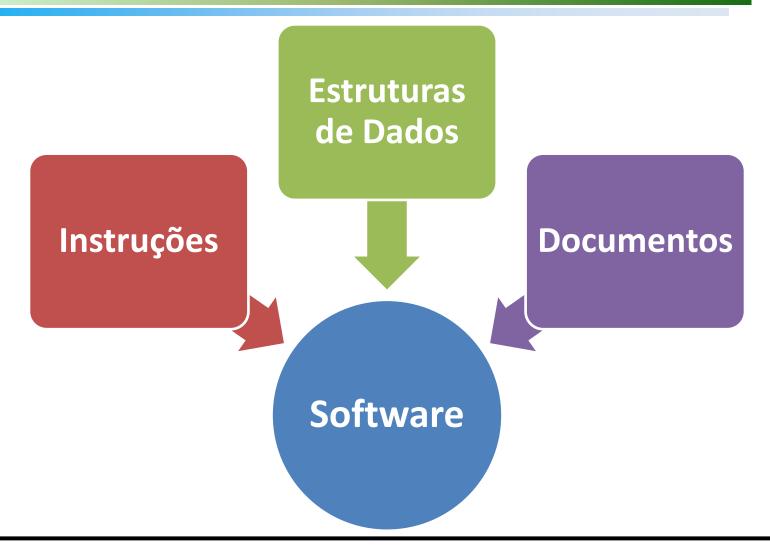






Software





Software



Programa

- Uso Pessoal
- Documentação pequena
- Usuário é o autor
- Erro é "irrelevante"
- Sem manutenção



- Programa é artefato
- Desenvolvimento é "arte"
- Atividade Pessoal
- (programming-in-the-small)

Software

- Uso Comercial
- Documentação rica
- Usuários diferenciados
- Erro é grave
- Muita manutenção



- Software é **produto**
- Desenvolvimento necessita de engenharia
- Construção em equipe de SW com múltiplas versões
- (programming-in-the-large)

Importância do Software



O Mercado Mundial de TI - 2011 (Us\$ Bilhões) / IT World Market 2011 (Us\$ Billion) TOTAL - US\$ 1.700 Bilhões (US\$ Bilion) Canadá China US\$42 US\$124 Alemanha USA Rússia US\$87 US\$593 Reino Unido US\$28 US\$100 França US\$68 Coreia US\$32 Espanha US\$27 México Japão US\$16 US\$143 Colômbia Austrália US\$5 US\$37 Argentina Índia US\$6 US\$29 Brasil (7) US\$42,5

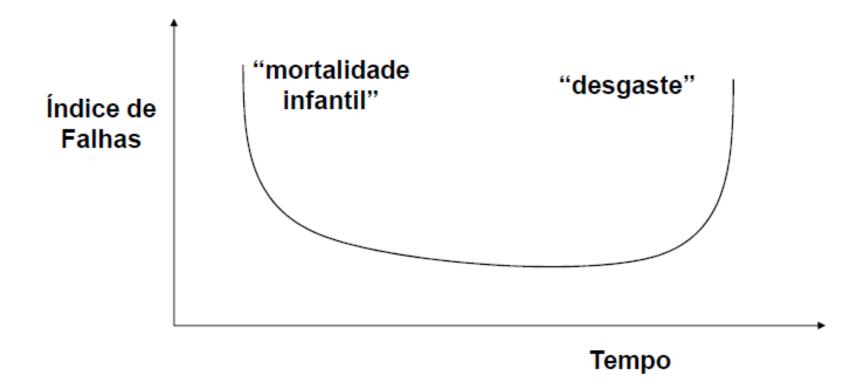
Características do Software



- Não se desgasta com o tempo
 - Mas pode se deteriorar
- Pode ser desenvolvido ou projetado pela engenharia
 - Não manufaturado no sentido clássico
- Principal destaque na melhoria da performance de uma empresa
- Maioria é feita sob medida
 - Em vez de ser montada a partir de componentes existentes
- Grande parte dos softwares produzidos no passado
 - Não possuem documentação
 - Nem planejamento

Hardware – Curva de Desgaste

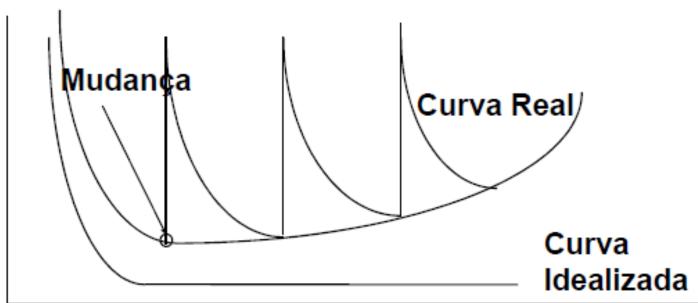




Software – Curva de Desgaste







Tempo

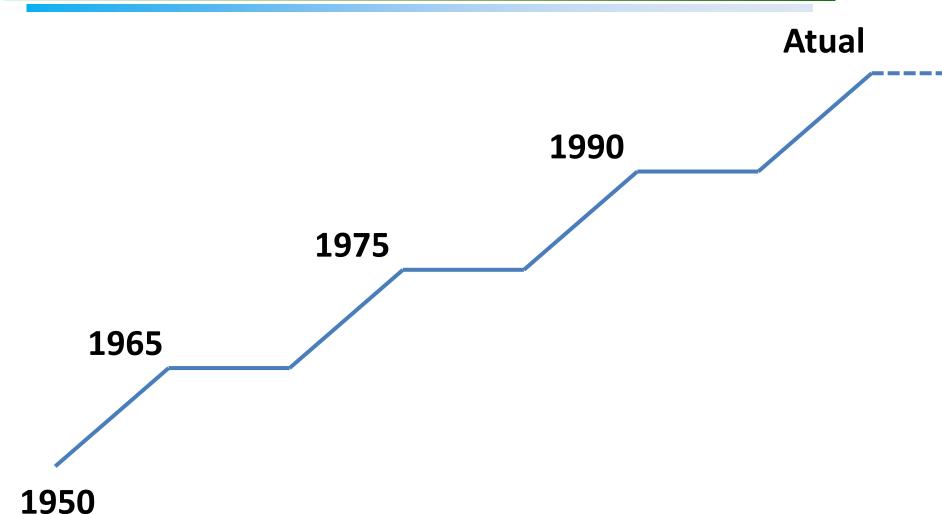
Aplicações de Software



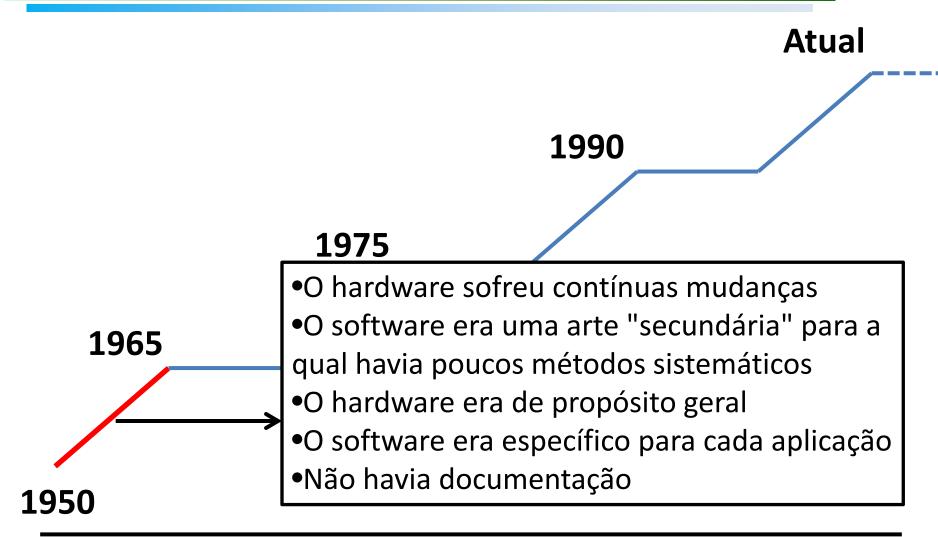
- Sistemas de Software
- Tempo real
- Comercial ou empresarial
- Científico e de engenharia

- Embutido ou embarcado
- De computador pessoal
- Software baseado na web
- De inteligência artificial
- Cada aplicação possui seus próprios atributos, e seus níveis de aceitação
- Atributos genéricos
 - Manutenabilidade: capacidade de evoluir
 - Confiança e segurança: não pode causar prejuízos físicos/econômicos, usos maliciosos
 - Eficiência: uso adequado dos recursos computacionais
 - Aceitabilidade: público alvo, compreensível, adequado aos seus objetivos

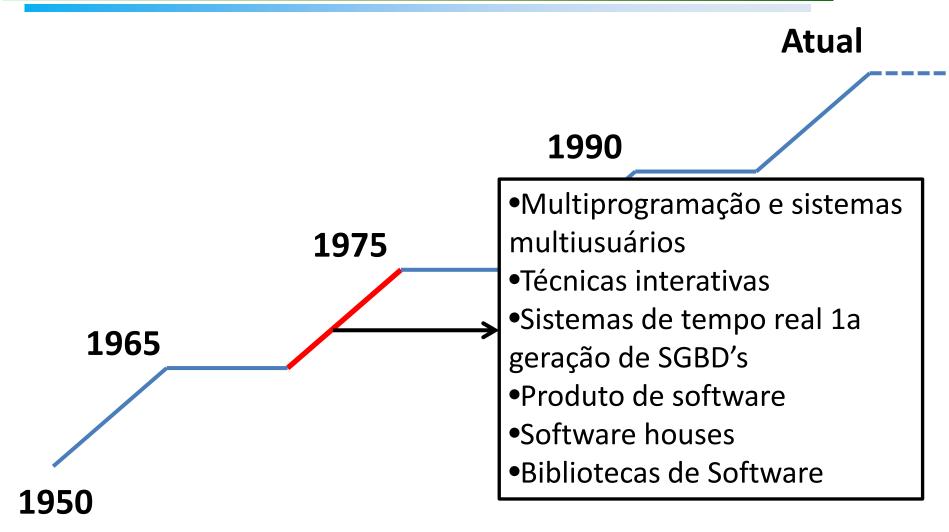




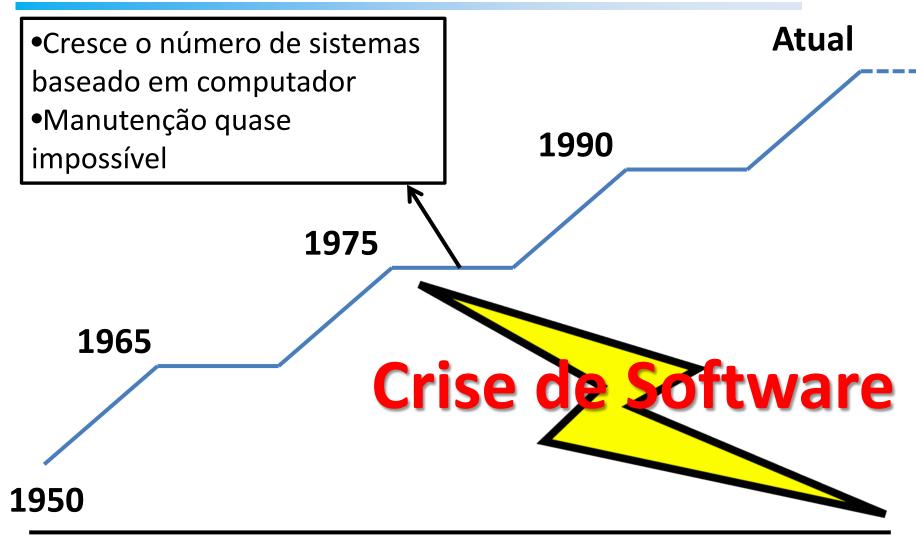














Atual

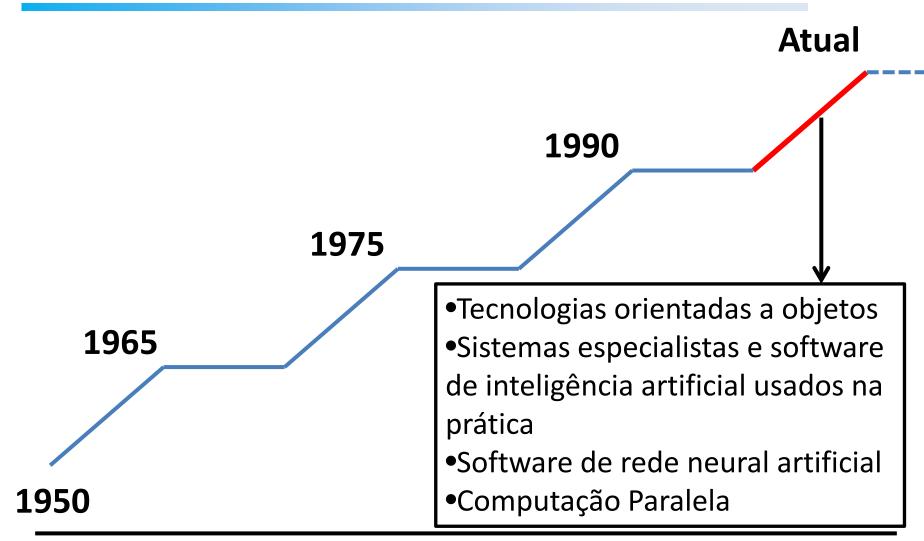
- •Sistemas distribuídos
- Redes locais e globais
- Uso generalizado de microprocessadores produtos inteligentes
- •Hardware de baixo custo
- •Impacto de consumo

1965

1990

1950









www.jetcart.com.br

Refere-se a um conjunto de problemas encontrados no desenvolvimento de software e na etapa de manutenção.



"The construction of new software, which is pleasing to both user and buyer and does not contain errors, is an unexpectedly hard problem. It is perhaps the most difficult problem in engineering today. Referred to as the "software crisis," it has become the longest continuing crisis in the engineering world, and it continues unabated."

W. W. Royce

"The tragedy of software engineering is not that we don't know how to plan and conduct software projects, but that we know how and just don't do it..."

Richard E. Fairley



Table I

Standish project benchmarks over the years

otalialon project conciliants over the years			
Year	Successful (%)	Challenged (%)	Failed (%)
1994	16	53	31
1996	27	33	40
1998	26	46	28
2000	28	49	23
2004	29	53	18
2006	35	46	19
2009	32	44	24



YEAR	COMPANY	OUTCOME (COSTS IN US \$)
2005	Hudson Bay Co. [Canada]	Problems with inventory system contribute to \$33.3 million* loss.
2004-05	UK Inland Revenue	Software errors contribute to \$3.45 billion* tax-credit overpayment.
2004	Avis Europe PLC [UK]	Enterprise resource planning (ERP) system canceled after \$54.5 million [†] is spent.
2004	Ford Motor Co.	Purchasing system abandoned after deployment costing approximately \$400 million.
2004	J Sainsbury PLC [UK]	Supply-chain management system abandoned after deployment costing \$527 million.†
2004	Hewlett-Packard Co.	Problems with ERP system contribute to \$160 million loss.
2003-04	AT&T Wireless	Customer relations management (CRM) upgrade problems lead to revenue loss of \$100 million
2002	McDonald's Corp.	The Innovate information-purchasing system canceled after \$170 million is spent.
2002	Sydney Water Corp. [Australia]	Billing system canceled after \$33.2 million [†] is spent.
2002	CIGNA Corp.	Problems with CRM system contribute to \$445 million loss.
2001	Nike Inc.	Problems with supply-chain management system contribute to \$100 million loss.
2001	Kmart Corp.	Supply-chain management system canceled after \$130 million is spent.
2000	Washington, D.C.	City payroll system abandoned after deployment costing \$25 million.
1999	United Way	Administrative processing system canceled after \$12 million is spent.
1999	State of Mississippi	Tax system canceled after \$11.2 million is spent; state receives \$185 million damages.
1999	Hershey Foods Corp.	Problems with ERP system contribute to \$151 million loss.
1998	Snap-on Inc.	Problems with order-entry system contribute to revenue loss of \$50 million.
19701/201	U.S. Internal Revenue Service	Tax modernization effort canceled after \$4 billion is spent. ngridnunes@inf.ufrgs.br 19
1997	State of Washington	Department of Motor Vehicle (DMV) system canceled after \$40 million is spent.

Crise de Software - Problemas



- 1. Estimativas de **prazo** e de custo frequentemente são imprecisas
- Insatisfação do cliente com o sistema concluído
- Qualidade de software às vezes é menos que adequada
- 4. Software existente é muito difícil de manter (sem manutenibilidade)

Crise de Software - Causas



1. Características próprias do software

- Software não se desgasta, mas se deteriora com o tempo
- 2. Falhas das pessoas responsáveis pelo desenvolvimento de software

3. Mitos de Software

- Falta de Planejamento e Comunicação
 - Administrativos
 - Cliente
 - Profissional

Mitos de Software



Administrativo

- Mito 1
 - Já temos um manual repleto de padrões e procedimentos para a construção de software
 - Isso não oferecerá ao meu pessoal tudo o que eles precisam saber?
- Mito 2
 - Meu pessoal tem ferramentas de desenvolvimento de software de última geração
- Mito 3
 - Se nós estamos atrasados nos prazos, podemos adicionar mais programadores e recuperar o atraso

Mitos de Software



Cliente

- Mito 1
 - Declaração geral dos objetivos é suficiente para começar a escrever programas
 - podemos preencher os detalhes mais tarde

Mito 2

 Requisitos de projeto modificam-se continuamente, mas as mudanças se podem ser facilmente acomodadas, porque o software é flexível

MAGNITUDE DAS MUDANÇAS			
Fase	Custo da Manuteção		
Especificação	1x		
Desenvolvimento	1,5 - 6x		
Manutenção	100x		

Mitos de Software



Profissional

- Mito 1
 - Assim que escrevermos o programa e o colocarmos em funcionamento nosso trabalho estará completo
- Mito 2
 - Enquanto n\u00e3o tiver o programa "funcionando", eu n\u00e3o terei realmente nenhuma maneira de avaliar sua qualidade





www.jetcart.com.br

Refere-se a um conjunto de problemas encontrados no desenvolvimento de software e na etapa de manutenção.

Resposta à Crise de Software



Engenharia de Software

A aplicação de uma **abordagem sistemática**, **disciplinada** e possível de ser **medida** para o desenvolvimento, operação e manutenção do software (IEEE).

Resposta à Crise de Software



- Abordagem -> Processo de Software
 - Abrange um conjunto de três elementos fundamentais
 - Métodos
 - Ferramentas
 - Procedimentos
 - para projetar, construir e manter grandes sistemas de software de forma profissional

Engenharia de SW vs. Ciência da Computação



- Ciência da computação
 - Dedica-se à teoria e aos fundamentos que sustentam sistemas computacionais e de software
- Engenharia de software
 - Dedica-se aos aspectos práticos de desenvolvimento e de entrega de software para o uso
 - Requer, entre outros, conhecimentos de ciência da computação

Engenharia de Software

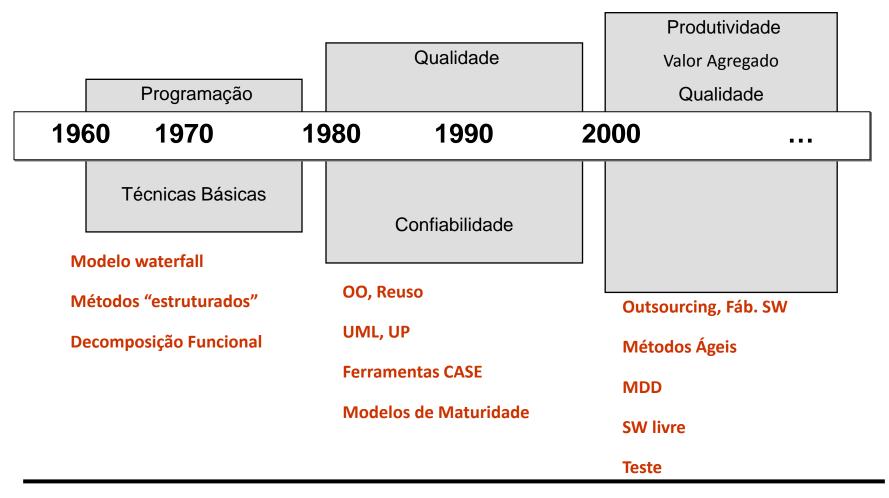


n Linguagens **Ferramentas** n **Técnicas** Desenvolver Métodos Usar Engenharia Modelos de Software Reusar **Conceitos** Integrar Princípios Equipes de Pessoas

Combinação de conhecimentos necessários em **todo o ciclo de vida** do software para a obtenção de **software de qualidade**

Ênfases da Engenharia de Software





Não há uma "Bala de Prata"!



- Diferentes projetos tem diferentes necessidades. Sistemas tem características diferentes, que são construídos por times de diferentes tamanhos, e que contendo pessoas com valores e prioridades diferentes. Não pode ser possível descrever uma, melhor forma de produzir software.
- Então, para conhecer esta diversidade, vamos proporcionar
 - uma visão panorâmica nesta disciplina
 - uma visão em profundidade sobre alguns tópicos durante o curso com outras disciplinas

Pontos Importantes



- ES é uma disciplina de engenharia que se preocupa com todos os aspectos de produção de software
- Software não é apenas um conjunto de programas
- Processo de software define atividades envolvidas no desenvolvimento de software
 - Especificação
 - Desenvolvimento
 - Validação e verificação (V&V)
 - Evolução
- Existem vários tipos de sistemas, cada qual com seus próprios atributos de qualidade
- Não há técnicas, notações e métodos universais

Conhecendo nossa equipe



- Qual a sua experiência?
- Você já desenvolveu software?
 - vs. programa?
- Como você vê a Engenharia de Software?

Descontraindo...





Descontraindo...



THE LIFE OF A SOFTWARE ENGINEER. CLEAN SLATE. SOLID FOUNDATIONS, THIS TIME I WILL BUILD THINGS THE RIGHT WAY.



Referências



- Leitura Obrigatória
 - Sommerville, I. Engenharia de software, 9a edição.
 Pearson, 2011.
 - Capítulo 1
 - Pressman, Roger. Engenharia de Software: Uma
 Abordagem Profissional, 7ª edição. McGraw-Hill, 2011.
 - Capítulo 1
- Leitura Complementar
 - Why software fails
 - spectrum.ieee.org/computing/software/why-software-fails/
 - ABES software
 - http://central.abessoftware.com.br/Content/UploadedFiles/Arquivos/2012_Publicacao_Mercado_ABES.pdf

Perguntas?



- Este material tem contribuições de
 - Ingrid Nunes
 - Karin Becker
 - Lucinéia Thom
 - Marcelo Pimenta







