

ENGENHARIA DE SOFTWARE II – EC7

Avaliação N2 – 2º bimestre - 2018

Masanori Iha
Rodrigo Nappi
William Honorato

1. Plano de práticas do XP – proponha a adoção de três práticas do XP a serem aplicadas nesse processo de desenvolvimento. Descrever detalhadamente as práticas escolhidas, e justifique o porquê da sua adoção.

Planejamento: O nome original desta prática em inglês é planning games, onde a equipe XP de desenvolvimento juntamente com o cliente realiza uma reunião para descreverem todas as funcionalidades que devem ser implementadas. Nesta reunião o cliente prioriza as funcionalidades que devem ser realizadas e os programadores estimam o prazo de entrega.

A justificativa para adoção dessa prática é que o cliente que vai priorizar o que realmente é necessário para o projeto e os próprios desenvolvedores que vão estimar o tempo necessário para a entrega e não um terceiro como um analista ou gerente minimizando assim os riscos de prazo de entrega e aceitação do cliente.

Entregas curtas: Está prática também chamada de fases pequenas ou ainda do inglês release, ela enfatiza a liberação para o cliente de pequenas versões ou incrementos funcionais do projeto para avaliação do cliente. Essa prática de entregas rápidas possibilita um feedback mais rápido com o cliente e em intervalos menores aumentando a chance de sucesso do projeto, entregando o que realmente é necessário para a validação.

Essa prática foi adotada devido a essas entregas mais rápidas ao cliente, geralmente uma semana, evita o retrabalho de entregas maiores causando um maior esforço e tempo já

que no RUP uma entrega executável tem que esperar uma iteração entre as 4 fases, muitas vezes essa iteração pode demorar semanas deixando a entrega grande e correndo muito mais riscos de o cliente não aprovar e perder tempo consertando.

Metáfora: É uma técnica utilizada para trazer o que realmente o cliente precisa e deseja para uma linguagem comum para ambas as partes, cliente e desenvolvedor, para que se alcance o valor esperado no projeto, e assim o desenvolvedor vai conseguir entender realmente o que o cliente espera. Com a utilização de metáforas os envolvidos terão o mesmo entendimento com o uso de palavras comuns, deixando de lado as palavras técnicas e os jargões utilizados em cada área envolvida, assim alinhando todos com o que realmente precisa ser desenvolvido.

Como essa prática visa facilitar a comunicação com o cliente o principal elemento do projeto, deve usar uma linguagem simples para que ambas as partes entendam o objetivo ao qual o projeto está sendo desenvolvido e assim conseguir traduzir o que o cliente espera para dentro do projeto evitando termos técnicos que em muitas vezes podem acabar não sendo entendido por ambas as partes, e gerando requisitos diferentes do que realmente se espera, adotando essa prática é possível atender as expectativas do projeto e evitando rejeição do trabalho realizado.

2. Avaliação dos itens 1 e 2 – Avalie se o resultado dos itens 1 e 2 ferem o manifesto ágil. Justifique detalhadamente cada item.

a. Indivíduos e interações em vez de processos e ferramentas.

No RUP é enfatizado mais o processo e ferramentas, diferente do XP que tem seu foco nos indivíduos e nas interações.

b. Software funcional em vez de documentação abrangente.

No RUP as atividades e suas tarefas geram muita documentação deixando o desenvolvimento muito inchado de documentos. No XP apesar de ter uma documentação e mais leve em comparação ao RUP focando mais no funcional do software.

c. Colaboração do cliente em vez de negociação por contrato

O RUP apesar da sua fase de concepção ser dedicada a conhecer os requisitos do cliente não tem essa colaboração tão ativa do cliente em todo o projeto como no XP, que tem a prática de planejamento dedicada a esse fim como citado anteriormente.

d. Respostas às mudanças em vez de seguir um plano

Como no XP se tem as iterações mais curtas as mudanças não causam tanto impacto como no RUP segue um plano com uma iteração maior e com mais documentos acaba gerando mais dificuldades a mudanças que no XP.

3. Conclusão. Elabore uma conclusão contrapondo o RUP com os processos ágeis (XP)

As metodologias RUP e XP têm seu funcionamento baseado em iterações, e uma análise inicial mostra que a dinâmica de desenvolvimento de software é a mesma, o XP compartilha da mesma ideia de construção do RUP incremental com metodologias iterativas, porém os períodos das iterações geralmente são bem menores.

Evidenciando o tempo e esforço o RUP segue 4 fases sequenciais que gera um ciclo de desenvolvimento, produzindo uma nova versão de software. Cada uma dessas fases tem um número de iterações, onde cada uma tem um foco em diferentes atividades. Já no XP o tempo e esforço é ligado diretamente com o código gerado, tendo o foco direcionado para nas funcionalidades básicas ou consideradas como núcleo do sistema e apenas após essa etapa estar concluída é que são implementadas as funcionalidades extras ao projeto.

A comunicação no RUP é baseada em seus artefatos que ficam todos documentados, já no XP toda a comunicação é oral, que acaba complicando o uso do XP em grandes projetos. Esses poucos artefatos gerados focados em histórias de usuário e código fonte, acaba que todo o conhecimento fica guardado com os desenvolvedores e no código fonte do projeto.

O RUP é definido por uma atividade como sendo o trabalho realizado por um papel (colaborador envolvido), usando

artefatos de entrada e produzindo artefatos de saída. Os papéis delimitados pelo RUP definem o comportamento e as responsabilidades de cada envolvido no projeto e são agrupados em disciplinas. Já a metodologia XP apresenta apenas quatro atividades básicas: produção de código, testes, listening (escutar o cliente), e desenho. Os papéis no XP são definidos pelo Programador que escreve o código e faz teste unitário, Cliente que desenvolve as tarefas e as prioriza, Testador que auxilia o cliente a criar testes funcionais, o Tracker que provê o feedback em todo o processo, Coach que é responsável pelo projeto, Consultor membro externo que auxilia o time com problemas técnicos e o Big Boss responsável pelo projeto, decisões e diagnosticar possíveis problemas no processo.

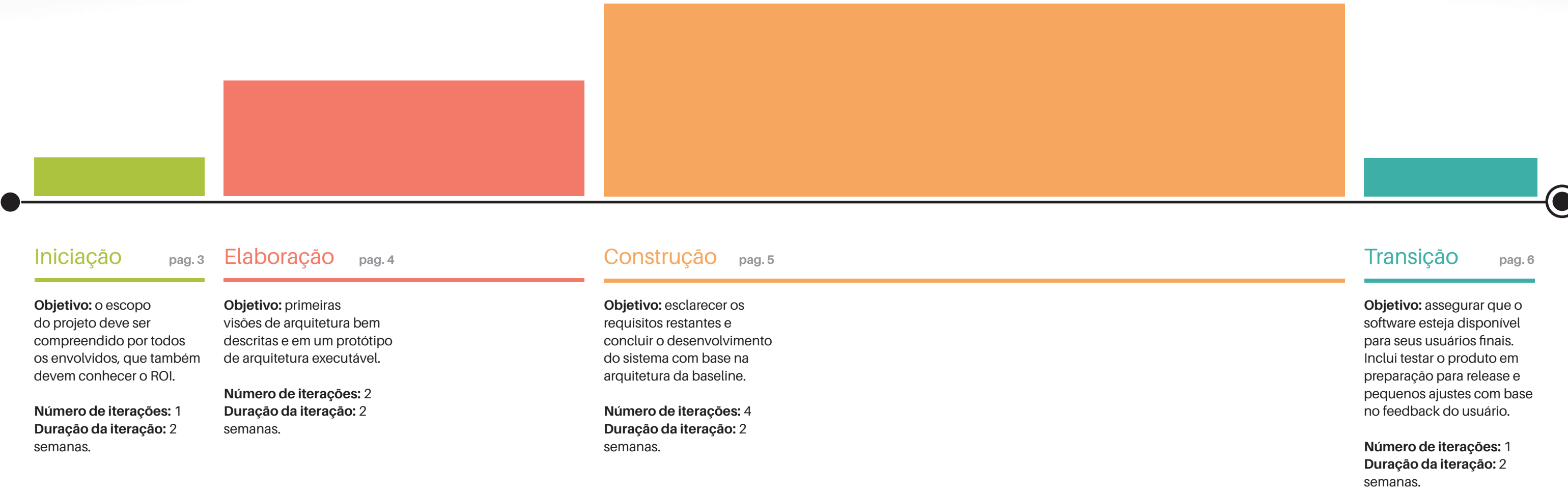
Referências:

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em Projetos. 2 ed. São Paulo. Brasport, 2018.

PEREIRA, Denilson José. Comparação entre Metodologias de Desenvolvimento de Software baseadas nos métodos RUP e XP. (Programa de Pós-Graduação) – Senac, Jundiaí, SP. 2016.

VASCO, Carlos G.; VITHOFT, Marcelo H.; ROBERTO, C. Paulo. Comparação entre Metodologias RUP e XP, (Programa de Pós-Graduação) - Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), Curitiba, PR.

Fases de desenvolvimento | iterações



INICIAÇÃO

Número de iterações: 1
Duração: 2 semanas



ELABORAÇÃO

Número de iterações: 2
Duração: 2 semanas



CONSTRUÇÃO

Número de iterações: 4
Duração: 2 semanas



TRANSIÇÃO

Número de iterações: 1
Duração: 2 semanas

