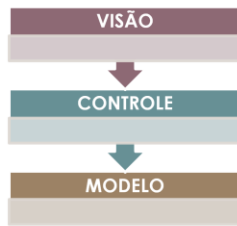


Arquitetura e Desenho de Software

AULA 04A



Profa. Milene Serrano



Agenda



Considerações Iniciais

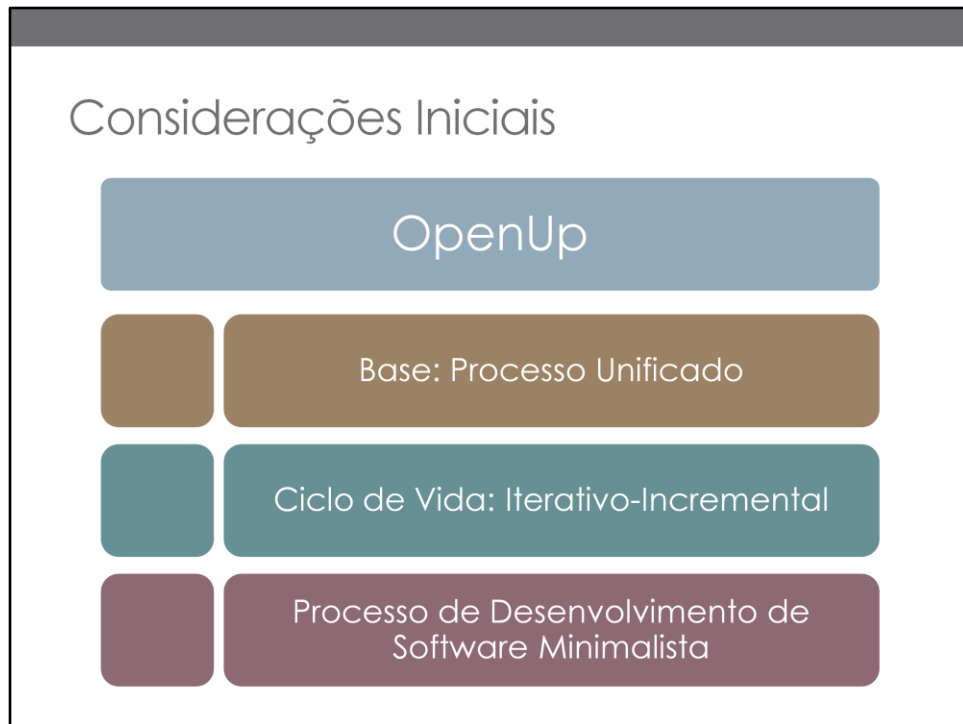
Open Up

- Visão Geral

Considerações Finais

Considerações Iniciais





O OpenUp é uma visão mais moderna do processo unificado, acrescentando princípios ágeis.

Orienta-se pelo ciclo de vida Iterativo Incremental, conferindo aos desenvolvedores um processo minimalista.

Nesse contexto, cobre apenas o básico, ou seja, o que é elementar para a condução do desenvolvimento de software.

Não sugere, por exemplo, tamanho e/ou temporalidade para cada iteração (desde que pequenas), nem mesmo orienta cada passo da equipe de desenvolvimento.

Portanto, permite ser complementado com a elaboração de artefatos extras e uso de princípios de outros processos, metodologias e abordagens.

OpenUp



OpenUp

Colaborar para alinhar interesses e compartilhar conhecimentos

Balancear adequadamente as prioridades visando maximizar os valores dos interessados

Focar em elementos arquiteturais para minimizar os riscos e estruturar o desenvolvimento

Trabalhar de forma evolutiva para continuamente obter *feedback* e prover refinamentos e melhorias

Quatro principais princípios do OpenUp.

OpenUp

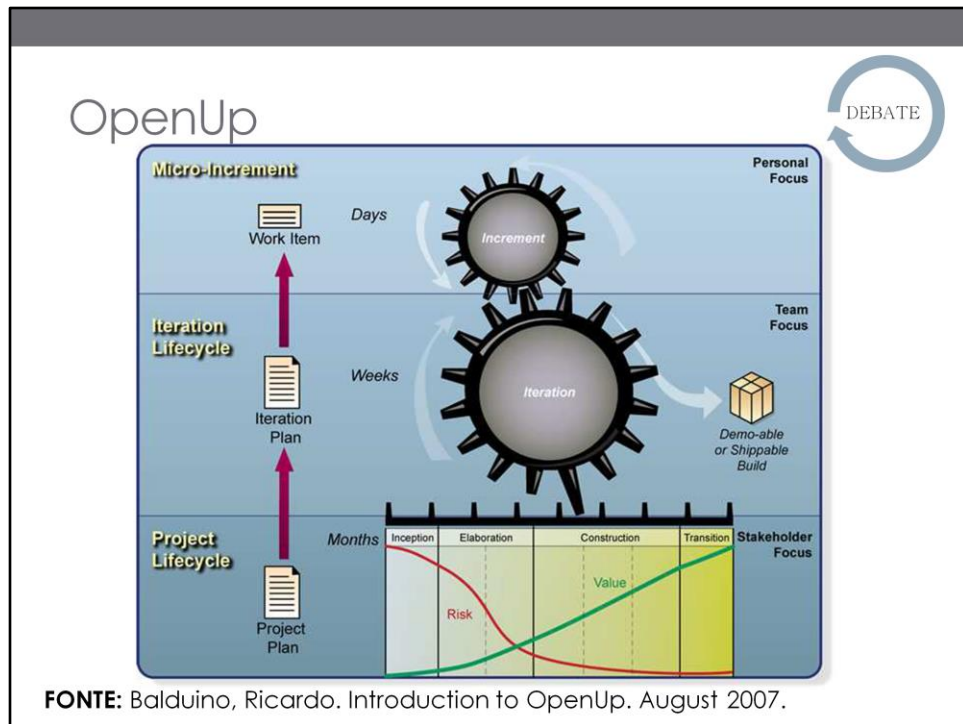
Indivíduos e Interações na frente de Ferramentas e Processos

Colaboração dos "Clientes/Consumidores" na frente de Negociações de Contrato.

Software Rodando na frente de Documentação Vasta

Adaptação e Resposta a Mudanças na frente de Seguir Fielmente Roteiro Planejado

Os princípios levam às seguintes conclusões, as quais são fundamentais no OpenUp. Mapeando os princípios do OpenUp com o Manifesto Ágil.



<<Debate>>

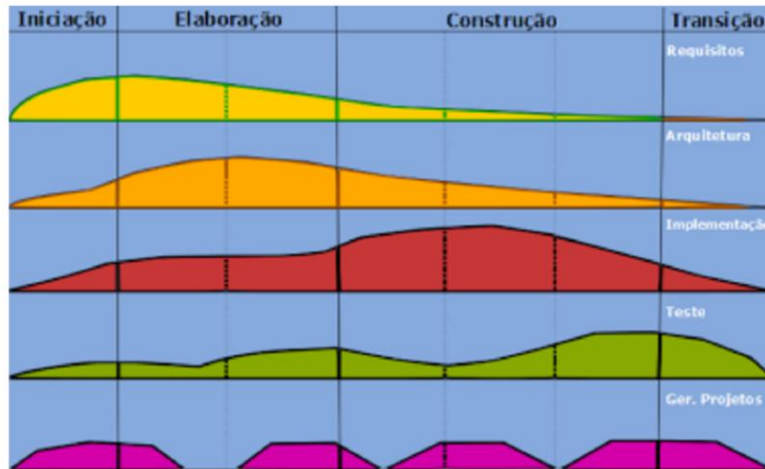
OpenUp



Iniciação	Elaboração	Construção	Transição
Objetivos do Ciclo de Vida	Arquitetura do Ciclo de Vida	Recurso Operacional Inicial	Liberação do Produto
<ul style="list-style-type: none"> -Escopo do sistema -Requisitos do sistema -Custo geral do sistema -Riscos em potencial 	<ul style="list-style-type: none"> -Base da Arquitetura -Riscos em potencial -Componentes do Sistema -Reusabilidade 	<ul style="list-style-type: none"> -Qualidade do sistema -Versões Alfa e Beta -Release do Sistema 	<ul style="list-style-type: none"> -Teste Beta -Conversão do BD -Treinamentos -Distribuição
<ul style="list-style-type: none"> -Documento de Visão -Lista de Riscos -Plano de Iteração -Glossário -Modelo de Caso de Uso -Protótipos 	<ul style="list-style-type: none"> -Protótipo -Modelo de Design -Modelo de Dados -Modelo de Implantação 	<ul style="list-style-type: none"> -Release do Sistema -Casos de Testes -Material de Suporte 	<ul style="list-style-type: none"> -Release -Material de Suporte -Casos de Testes -Pacote de Distribuição
FASES	MARCOS	OBJETIVOS	ARTEFATOS

<<Debate>>
Resumo...

OpenUp



<<Debate>>

Distribuição entre fases e disciplinas.

Reparem nos focos de cada fase...

OpenUp - Papéis



Principais Papéis...

OpenUp – Artefatos

1. Visão (Requisitos)
2. Modelo de Caso de Uso (Requisitos)
3. Requisitos/Especificações Suplementares (Requisitos)
4. Arquitetura (Arquitetura)
5. Implementação (Desenvolvimento/Implementação)
6. Executável (Desenvolvimento/Implementação)
7. Planos de Teste (Desenvolvimento/Implementação)
8. Casos de Teste (Desenvolvimento/Implementação e Teste)
9. Script de Teste (Teste)
10. Histórico de Teste (Teste)
11. Lista de Risco (Gerência de Projeto)
12. Plano de Projeto (Gerência de Projeto)
13. Plano de Iteração (Gerência de Projeto)

Aqui, deve-se transformar os requisitos em classes e objetos, componentizando; definir a organização de componentes em termos da implementação de subsistemas; e testar os componentes desenvolvidos como unidades;

Artefatos ou Produtos de Trabalho...

OpenUp - Tarefas

1. Definir Visão do Problema (Requisitos)
2. Especificar Requisitos Funcionais (Requisitos)
3. Definir e Refinar o Modelo de Caso de Uso (Requisitos)
4. Especificar Requisitos Não Funcionais (Requisitos)
5. Especificar e Refinar a Arquitetura (Arquitetura)
6. Projetar Aplicação (Desenvolvimento)
7. Gerar Planos de Teste (Desenvolvimento)
8. Implementar Aplicação (Desenvolvimento)
9. Executar Testes (Desenvolvimento)
10. Integrar e Criar Executável (Desenvolvimento)
11. Criar Casos de Teste (Teste)
12. Implementar Testes (Teste)
13. Executar Testes (Teste)
14. Planejar Projeto (Gerência de Projeto)
15. Planejar Iteração (Gerência de Projeto)
16. Avaliar Iteração (Gerência de Projeto)
17. Solicitar Mudanças (Gerência de Projeto)

Principais Tarefas...

Em resumo...

OpenUp Metodologia



Resumindo...

<<autoexplicativo>>

Considerações Finais



Considerações Finais

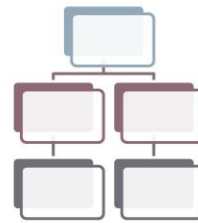
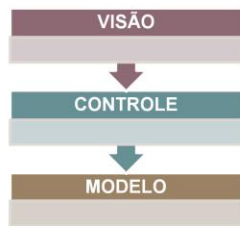
- Nessa aula, segunda parte, introduzimos o OpenUp.
- Ao longo da aula, debatemos sobre os princípios, as fases, as disciplinas, os papéis, os artefatos recomendados e as tarefas relacionadas.

Referências



Referências

- [OpenUP2017] Open UP. Copyright Eclipse contributors and others. Disponível em:
 - www.eclipse.org/epf
 - Acessado em Janeiro 2017
- [Pressman2001] Pressman, Roger S.; Software Engineering: A Practitioner's Approach; Fifth Edition; 2001; McGraw Hill; New York.
- [Balduino2007] Balduino, Ricardo; Introduction to Open UP (Open Unified Process); White Paper; 2007. Disponível em:
 - <http://www.eclipse.org/epf/general/OpenUP.pdf>
 - Acessado em Janeiro 2017.



FIM

Dúvidas?

CONTATO:
mileneserrano@unb.br
ou
mileneserrano@gmail.com

Sugestões?

