

Construção de Software

Lista de Verificação

Principais Práticas da Construção

Referência:

- Code Complete – Um guia prático para a construção de software, 2ª ed., Steven McConnell, Bookman – Cap. 4.

1. Codificação

- 1.1. Está definida a proporção do projeto de software que será realizada antecipadamente enquanto o código fonte estiver sendo escrito?
- 1.2. Estão definidas as convenções de codificações para nomes, comentários e apresentação?
- 1.3. Estão definidas as práticas de codificação específicas subentendidas pela arquitetura como tratamento de erros, segurança, interfaces de classes, padrões de aplicativos em código reutilizado, desempenho, etc?
- 1.4. Você identificou sua posição na onda tecnológica e ajustou sua estratégia?
- 1.5. Você programará **para** a linguagem em vez de ser limitada a programação em uma determinada linguagem de programação?

2. Trabalho em Equipe

- 2.1. Está definido um procedimento de integração, definindo os passos específicos que um programador deve dar antes de incluir seus códigos nos arquivos-fonte mestres do controle de versões?
- 2.2. Os programadores programarão em pares, individualmente ou em alguma combinação dos dois?

3. Controle de Qualidade

- 3.1. Os programadores escreverão casos de teste para seus códigos antes de escreverem o código em si?
- 3.2. Os programadores escreverão testes unitários para seus códigos, independentemente de os escreverem antes ou depois dos programas?
- 3.3. Os programadores passarão seus códigos pelo depurador, antes de registrá-los no controle de versões?
- 3.4. Os programadores farão teste de integração de seus códigos, antes de registrá-los no controle de versões?
- 3.5. Os programadores examinarão ou inspecionarão os códigos uns dos outros?

4. Ferramentas

- 4.1. Uma ferramenta de controle de revisões foi escolhida?
- 4.2. Uma linguagem e uma versão de linguagem ou compilador foi escolhida?
- 4.3. Uma infraestrutura, como J2EE ou *.Net* foi escolhida, ou optou-se explicitamente por não usar uma infraestrutura pré-definida?
- 4.4. Outras ferramentas foram identificadas e/ou adquiridas como editor, *refactoring*, depurador, estrutura de teste, corretor de sintaxe?