

Unyleya STATE OF THE PROPERTY OF THE PROPER

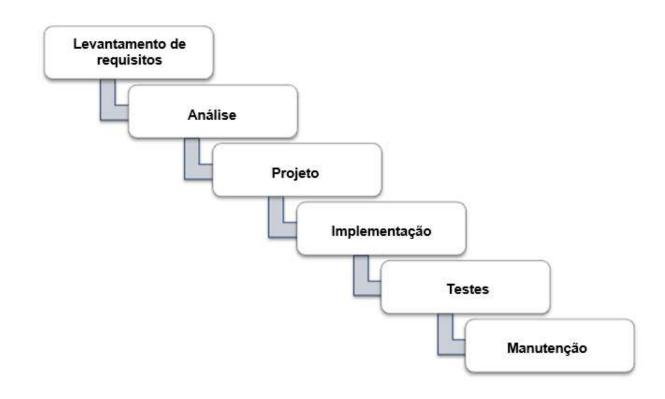
Conferência da OTAN sobre Engenharia de Software





Unyleya >

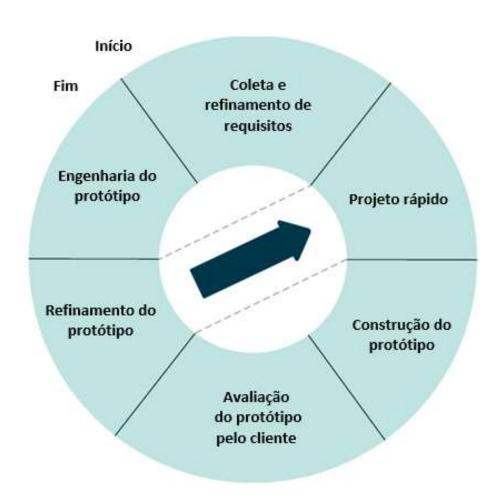
Modelo em Cascata







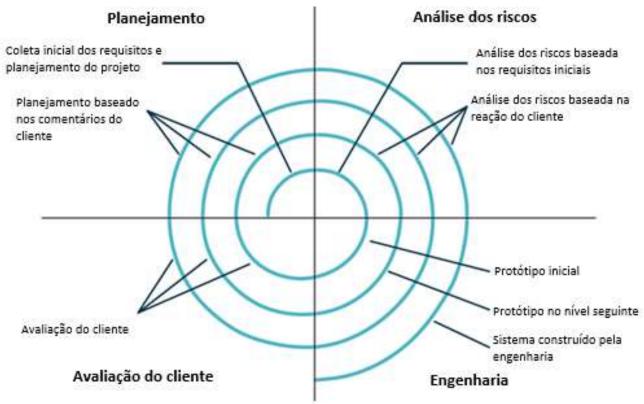
Modelo de Prototipação







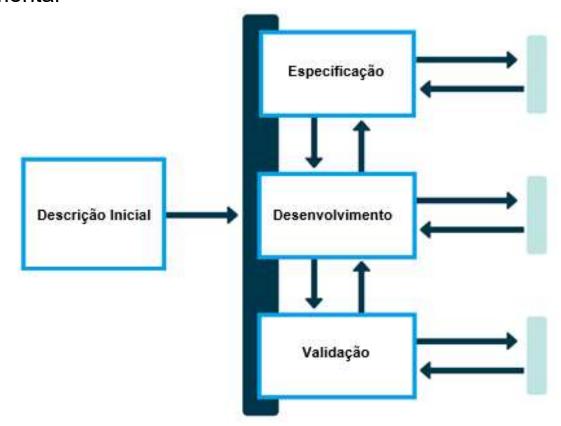
Modelo Espiral







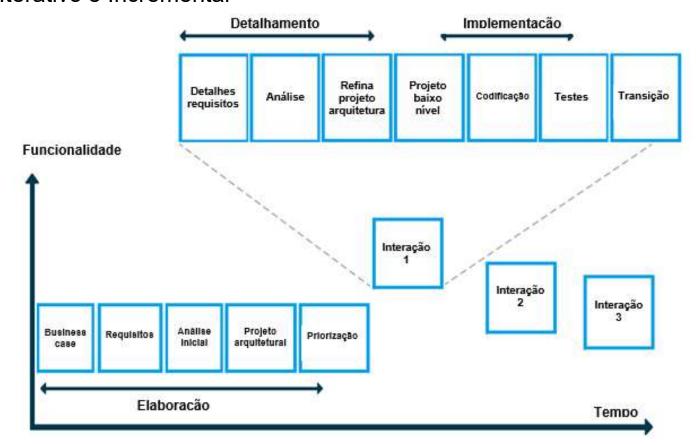
Modelo Iterativo e Incremental







Modelo Iterativo e Incremental





RUP (Rational Unified Process)

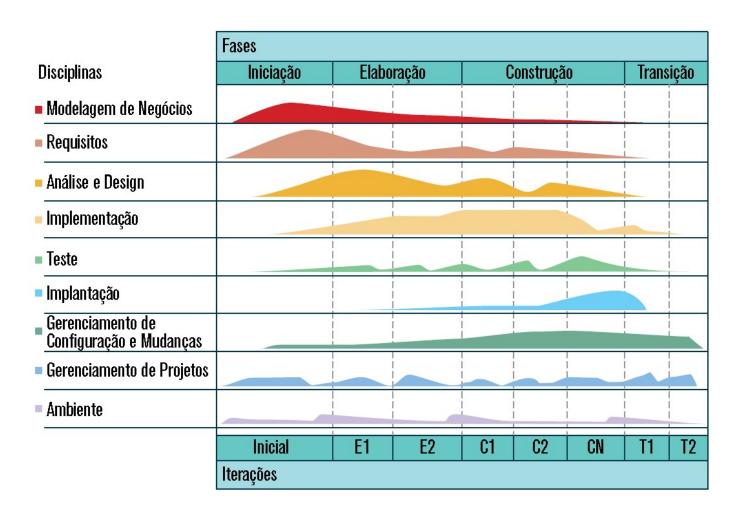


- RUP consiste em um arcabouço de processo baseado no Modelo Iterativo e Incremental.
- O maior objetivo da metodologia é permitir que as tarefas envolvidas sejam realizadas de forma a possibilitar a visitação de ações já realizadas, propiciando a adaptação de possíveis mudanças que ocorram durante a execução do projeto.
- A metodologia RUP possui as características relacionadas ao fato de ser customizável, iterativa e incremental, o que representa o oposto da sequencialidade abordada no modelo cascata.



RUP (Rational Unified Process)





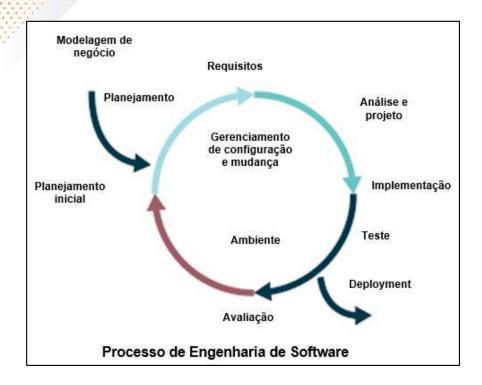


Disciplinas do RUP

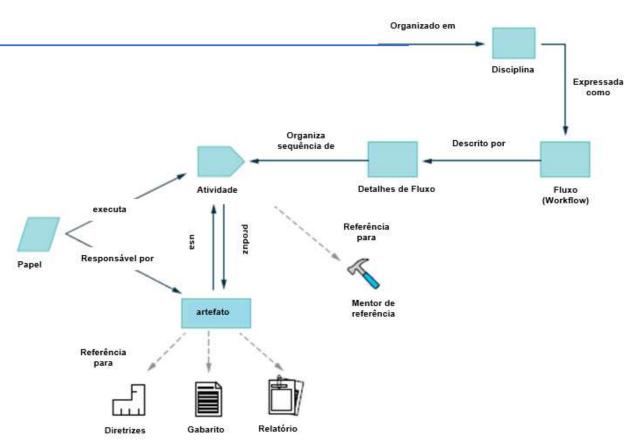


- Modelagem de Negócios: Os processos de negócio são modelados por meio de casos de uso de negócios.
- **Requisitos**: Atores que interagem com o sistema são identificados e casos de uso são desenvolvidos para modelar os requisitos do sistema.
- Análise e Design: Um modelo de projeto é criado e documentado com modelos de arquitetura, modelos de componentes, modelos de objetos e modelos de sequência.
- **Implementação:** Os componentes do sistema são implementados e estruturados em subsistemas de implementação geração automática de código a partir de modelos de projeto ajuda a acelerar esse processo.
- **Teste:** O teste é um processo iterativo que é feito em conjunto com a implementação. O teste do sistema segue a conclusão de implementação.
- Implantação: Um release de produto é criado, distribuído aos usuários e instalado em seu local de trabalho.
- Gerenciamento de Configuração e Mudanças: Esse workflow de apoio gerencia as mudanças do sistema.
- Gerenciamento de Projetos: Esse workflow de apoio gerencia o desenvolvimento do sistema.
- Ambiente: Esse workflow está relacionado com a disponibilização de ferramentas apropriadas para a equipe de
 desenvolvimento de software.

Elementos do RUP







XP (Extreme Programming)



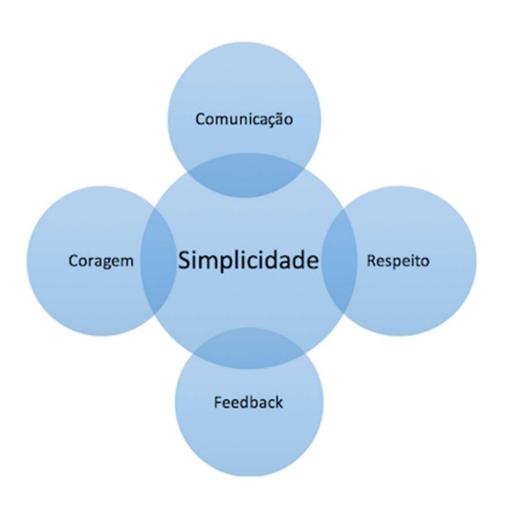
- XP consiste em uma metodologia que tem como base os princípios ágeis de desenvolvimento.
- A metodologia descreve valores, práticas, papéis e princípios a serem seguidos.





Valores do XP







Práticas do XP







Papéis do XP



Papel	Descrição
Programador	Responsável por produzir o código executável.
Coach	Responsável por garantir que as práticas e princípios do XP estão sendo praticados.
Tracker	Responsável por atualizar a equipe em relação ao progresso do projeto.
Testador	Responsável pelas tarefas de verificação e validação dentro do projeto.
Cliente	Responsável por detalhar as questões relacionadas ao negócio, priorizar as funcionalidades e validar as entregas.



RUP versus Metodologias Ágeis



Tradicional



Ágil





- A metodologia RUP é bastante robusta, sendo necessário a criação de diversos artefatos ao logo do processo de desenvolvimento.
- Esta característica de metodologias tradicionais faz com que mudanças não sejam facilmente aceitas.
- Na prática, raramente os times conseguem manter os artefatos atualizados, fazendo com que a documentação não ajude muito.
- Outro problema é que muitas vezes a equipe abre muitas concessões para que a mudança não seja implementada, o que pode resultar em um produto que não atenda às expectativas do cliente.
- A forma como as metodologias tradicionais são desenhadas, não favorece a flexibilidade do projeto com relação às mudanças de requisitos.





- O problema destas características tradicionais é que os requisitos não são completamente compreendidos antes do início do projeto.
- Se para o cliente o mais importante é ter certeza do escopo a ser implementado antes do início do desenvolvimento do software, ele deverá optar pela utilização de uma metodologia tradicional, como o RUP, por exemplo. Se o cliente não tem certeza sobre o escopo ou ainda está em definição, ele deverá optar por uma estratégia que utiliza métodos ágeis.
- No desenvolvimento ágil de software, valoriza-se os indivíduos e interações mais que processos e ferramentas, software em funcionamento mais que documentação abrangente, colaboração com o cliente mais que negociação de contratos e responder a mudanças mais que seguir um plano.



RUP versus Metodologias Ágeis









Planos detalhados definidos no princípio do projeto







Cronograma detalhado

ld	d Nome da tarefa		Duração	Início	Término	Trabalho		2:	l/Jan/11	1	6.6	6/Fev/11			20/Fe	ev/11		6/M	6/Mar/11			20/Mar/11			3/4	lbr/1	1		17/A	br/11	11		
•	0						Q				S						S	S		SI		D (S		T		Q		Q			
1		PROJETO LAR SÃO JOSÉ	56 dias	Seg 24/1/11	Sex 8/4/11	######################################															7					-							
2	V	Iniciação	18 dias	Seg 24/1/11	Ter 15/2/11	86 hrs							_	•																			
8		Planejamento	7 dias	Ter 15/2/11	Qua 23/2/11	74 hrs	1								_																		
9	4	Elaboração da WBS	1 dia	Ter 15/2/11	Ter 15/2/11	4 hrs		+													+												
10	w'	Cronograma	1 dia	Ter 15/2/11	Ter 15/2/11	4 hrs							E																				
11	V	Matriz de responsabilidade	1 dia	Ter 15/2/11	Ter 15/2/11	4 hrs	1						B																				
12	V	Plano de comunicação	1 dia	Ter 15/2/11	Ter 15/2/11	4 hrs	1	Ţ					E								1												
13	v.	Plano de qualidade	1 dia	Ter 15/2/11	Ter 15/2/11	4 hrs																											
14	V	Plano de aquisições	1 dia	Ter 15/2/11	Ter 15/2/11	4 hrs	4																										
15	F3	Reunião 1	1 dia	Qua 23/2/11	Qua 23/2/11	12 hrs	1	+							0						1												
16	F-1	Plano de Ger. De Riscos	1 dia	Qua 23/2/11	Qua 23/2/11	12 hrs	4								0																		
17	V	Definição de estratégias e prioridades	1 dia	Qua 16/2/11	Qua 16/2/11	12 hrs	4																										
18	v'	Elaboração da apresentação semanal	1 dia	Qui 17/2/11	Qui 17/2/11	6 hrs																											
19	4	Plano de execução do projeto	1 dia	Sex 18/2/11	Sex 18/2/11	8 hrs								8																			
20		Execução	43,5 dias	Qua 9/2/11	Sex 8/4/11	######################################						-		_	_			_			-				_	_							
21	F	Material de divulgação	12,5 dias	Qua 9/2/11	Qui 24/2/11	24 hrs	1	1							3						1												
22	50	Pesquisa de patrocinadores	8,62 dias	Seg 14/2/11	Qui 24/2/11	56 hrs	4																										
23		Follow-up de patrocinadores	3 dias	Qua 2/3/11	Sex 4/3/11	10,4 hrs																											
24	FR	Pesquisa de fornecedores	5 dias	Seg 28/2/11	Sex 4/3/11	16 hrs	1																										
25	F	Follow-up de fornecedores	5 dias	Seg 7/3/11	Sex 11/3/11	16 hrs	1	1																									
26		Atualização do blog	42 dias	Sex 11/2/11	Sex 8/4/11	*****	4																										
27	F-1	Organização de evento	5 dias	Ter 8/3/11	Seg 14/3/11	32 hrs															- 1												
28		Realização do Evento	1 dia	Ter 15/3/11	Ter 15/3/11	6,4 hrs															ŧ												
29	H	Arrecadação de recursos	10 dias	Seg 28/2/11	Sex 11/3/11	64 hrs	1									1																	
30	E	Organização de rifa	5 dias	Ter 8/3/11	Seg 14/3/11	16 hrs	1	ŧ													ı												
31	FR	Sorteio da rifa	1 dia	Ter 15/3/11	Ter 15/3/11	4,8 hrs		Î													1												
32	ER	Compra do material	10 dias	Sex 11/3/11	Qui 24/3/11	4,38 hrs	1													410.4													
33		Encerramento	11 dias	Sex 25/3/11	Sex 8/4/11	********	4				1										1				-	_	10						





Extensa documentação







Previsibilidade



RUP versus Metodologias Ágeis



Resistência mudanças





Requisitos não são completamente compreendidos 01 antes do início do projeto. Usuários só sabem exatamente o que querem após 02 ver uma versão inicial do produto. Requisitos mudam frequentemente durante o processo de desenvolvimento. Novas ferramentas e tecnologias tornam as 04 estratégias de desenvolvimento imprevisíveis.



Metodologias Ágeis







Metodologias Ágeis

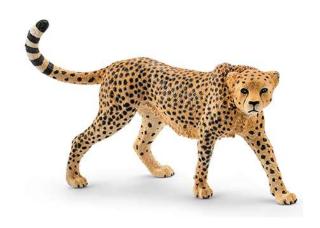






Metodologias Ágeis





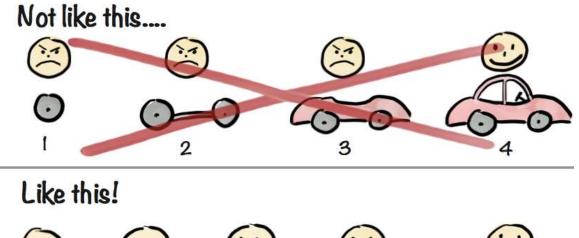


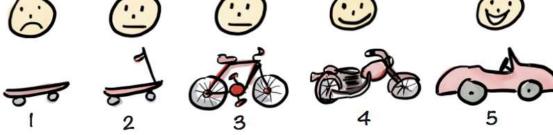




Metodologias Ágeis





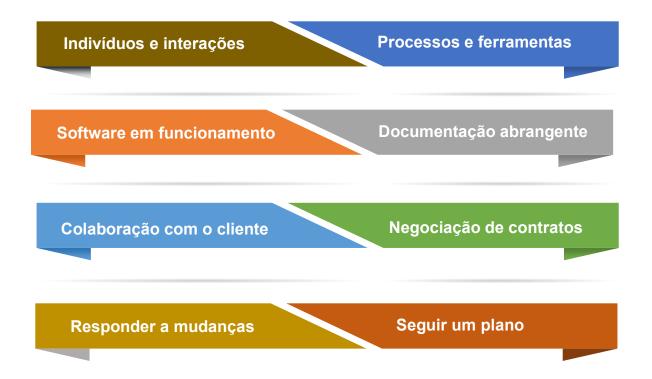


Henrik Kniberg



Manifesto Ágil

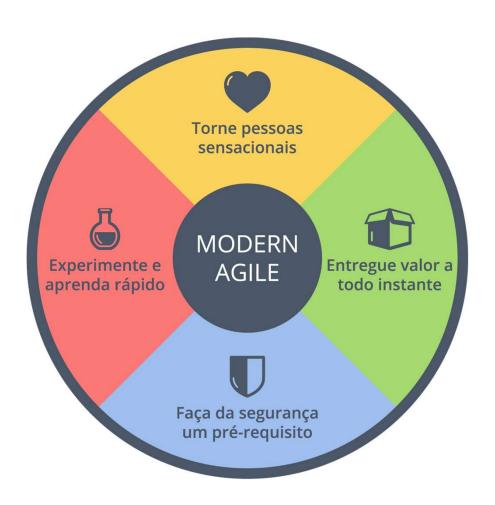






Manifesto Ágil: Princípios







Guarda-chuva Ágil









01

Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente por meio da entrega cedo e frequente de software com valor.

Mudanças de requisitos são bem-vindas, mesmo em fases tardias do desenvolvimento.

02

03

Entregar software em funcionamento com frequência, desde a cada duas semanas até a cada dois meses, com uma preferência por prazos mais curtos.





04

As pessoas do negócio e os desenvolvedores devem trabalhar em conjunto diariamente ao longo do projeto

Construa projetos em torno de indivíduos motivados. Dêlhes o ambiente e o suporte que precisam e confie neles para realizarem o trabalho

05

06

O método mais eficiente e efetivo de se transmitir informação para e entre uma equipe de desenvolvimento é a conversa face a face





07

Software em funcionamento é a principal medida de progresso

Os processos Ágeis promovem o desenvolvimento sustentável, com um ritmo constante.

08

09

A atenção contínua à excelência técnica e a um bom projeto aumentam a agilidade





10

Simplicidade – a arte de se maximizar a quantidade de trabalho não feito – é essencial

As melhores arquiteturas, requisitos e projetos emergem de equipes que se auto-organizam



12

Em intervalos de tempo regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais efetiva e então refina e ajusta seu comportamento de acordo.



Diferenças no Ágeis



Entrega de valor

Comunicação

