

## ADAPTAÇÃO DE PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO

Pasteur Ottoni de Miranda Junior – PUC Minas  
Disponível em [www.pasteurjr.blogspot.com](http://www.pasteurjr.blogspot.com)

### 1-Ontologia de um processo de desenvolvimento de software

Um processo de desenvolvimento está distribuído em *fases*, que possuem disciplinas *técnicas e gerenciais*, as quais expressam determinada área de conhecimento relevante ao desenvolvimento do projeto. Atividades são o bloco principal de construção de um processo e constituem-se de *tarefas*, que as detalham. Estas são descritas por *passos* e realizadas por determinados *papéis*, produzindo, como resultado final de sua realização, *produtos de trabalho* (artefatos, diagramas, documentos, dentre outros). A Figura 1 a seguir esquematiza as relações descritas.

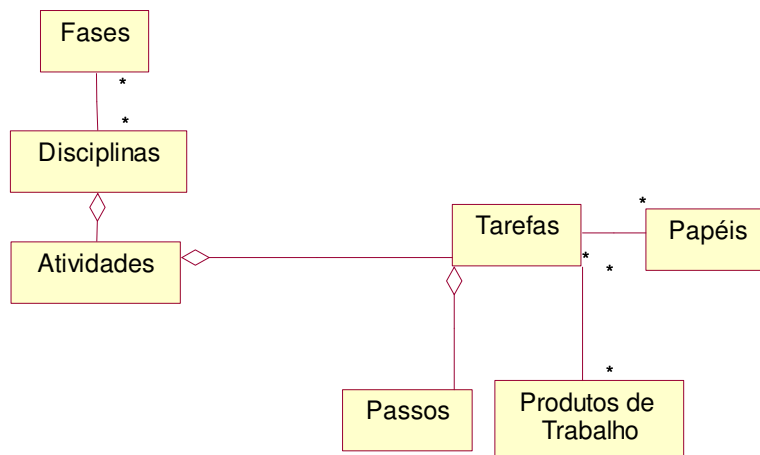


Figura 1.1-Ontologia de um processo de desenvolvimento

### 2-Estrutura das disciplinas no RUP

A Figura 1.2 abaixo exibe todas as disciplinas do RUP e a "intensidade" de sua realização ao longo de cada etapa.

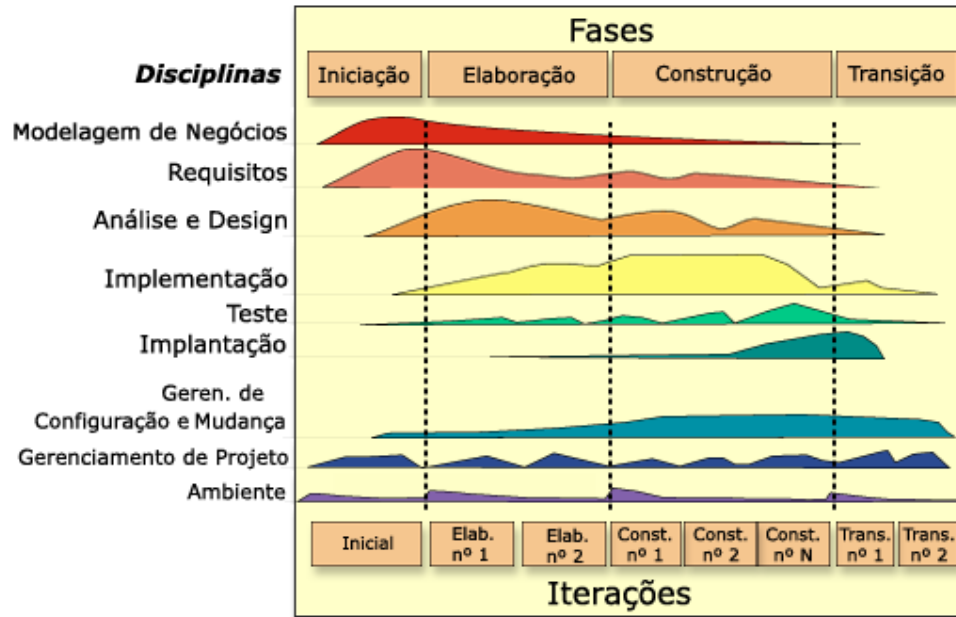
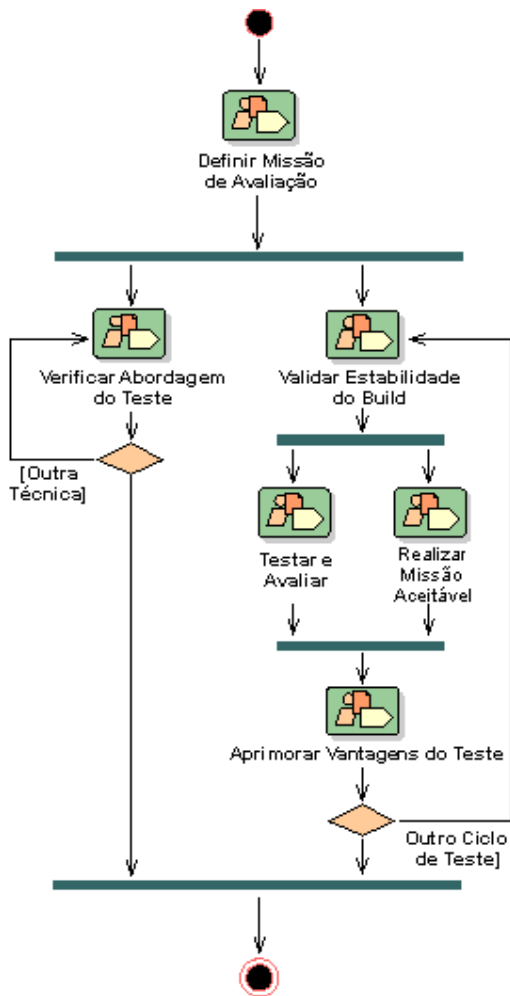


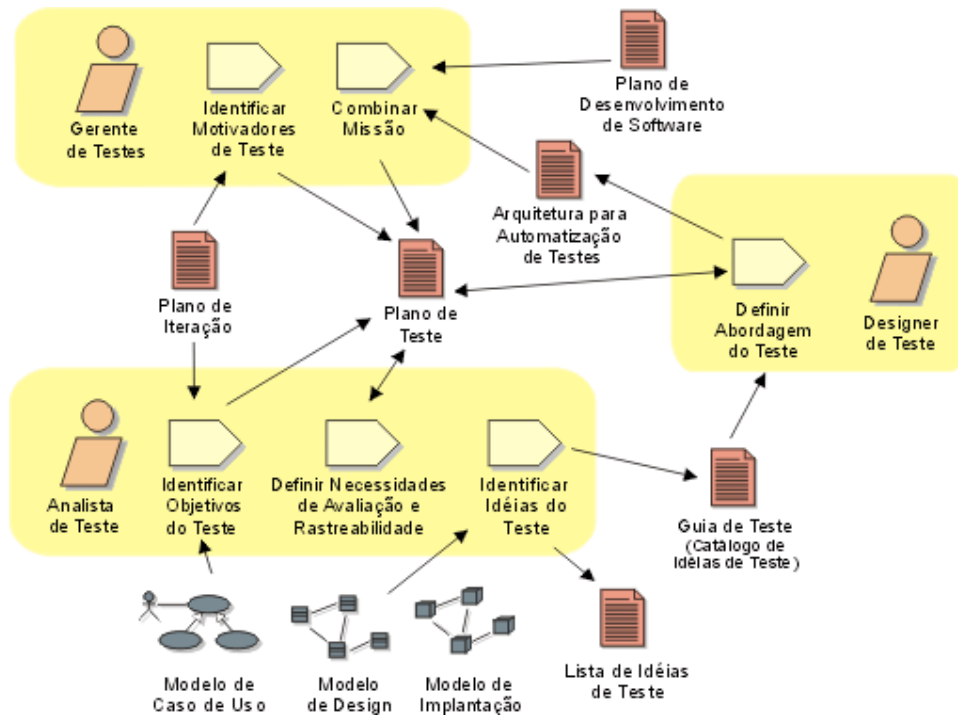
Figura 1.2-Estrutura de Disciplinas do RUP

As disciplinas são formalizadas por meio de fluxos de trabalho, que são diagramas de atividades que exibem a seqüência de atividades nos mesmos. Por exemplo, o fluxo de trabalho da disciplina Teste é o seguinte:



*Figura 1.3-Sequência de atividades da atividade Teste*

As atividades são “explodidas” em tarefas, papéis e artefatos. A figura abaixo exibe a tarefa Definir Missão da Avaliação:



*Figura 1.4- Detalhamento da atividade Definir Missão da Avaliação*

Na Figura 1.4 temos:

Tarefas: Identificar Motivadores do Teste, Combinar missão, etc. Cada atividade possui passos que a descrevem.

Papéis: Gerente de Testes, Projetista de Teste, etc

Artefatos: Plano de teste, Plano de Iteração, Modelo de Caso de Uso, etc

### **3-Princípios da Abordagem Ágil**

- Garantir a satisfação do consumidor entregando rapidamente e continuamente softwares funcionais;
- Softwares funcionais são entregues frequentemente (semanas, ao invés de meses);
- Softwares funcionais são a principal medida de progresso do projeto;
- Até mesmo mudanças tardias de escopo no projeto são bem-vindas.
- Cooperação constante entre pessoas que entendem do 'negócio' e desenvolvedores;
- Projetos surgem através de indivíduos motivados, e que deve existir uma relação de confiança.
- Design do software deve prezar pela excelência técnica;
- Simplicidade;
- Rápida adaptação às mudanças;
- Indivíduos e interações mais do que processos e ferramentas;
- *Software* funcional mais do que documentação extensa;

- Colaboração com clientes mais do que negociação de contratos;
- Responder a mudanças mais do que seguir um plano.

#### 4-Planilhas de adaptação

As planilhas abaixo são utilizadas na adaptação de processos de engenharia de software, de maneira *top down*, conforme a hierarquia apresentada no item 1.

<b>Nível:</b> Disciplina		<b>Nome:</b> Teste
<b>Tipo de Item a analisar:</b> Atividade		
<b>Item</b>	<b>Excluir/Manter</b>	<b>Justificativa</b>
Definir Missão da Avaliação		
Verificar Abordagem do Teste		
Etc		

Para cada atividade mantida no nível disciplina:

<b>Nível:</b> Atividade		<b>Nome:</b> Definir Missão da Avaliação
<b>Tipo de Item a analisar:</b> Tarefa		
<b>Item</b>	<b>Excluir/Manter</b>	<b>Justificativa</b>
Identificar objetivos do teste	M	
Combinar Missão		
Etc		

Para cada tarefa mantida no nível atividade:

<b>Nível:</b> Tarefa		<b>Nome:</b> Identificar Objetivos de Teste
<b>Tipo de Item a analisar:</b> Passo		



Para cada relatório mantido no nível atividade, fazer a tabela seguinte:

<b>Nível:</b> Relatório		<b>Nome:</b> Plano de Teste	
<b>Tipo de Item a analisar:</b> Item do relatório			
<b>Item</b>	<b>Excluir/Manter</b>		<b>Justificativa</b>
Introdução			
Objetivos			
Etc			

