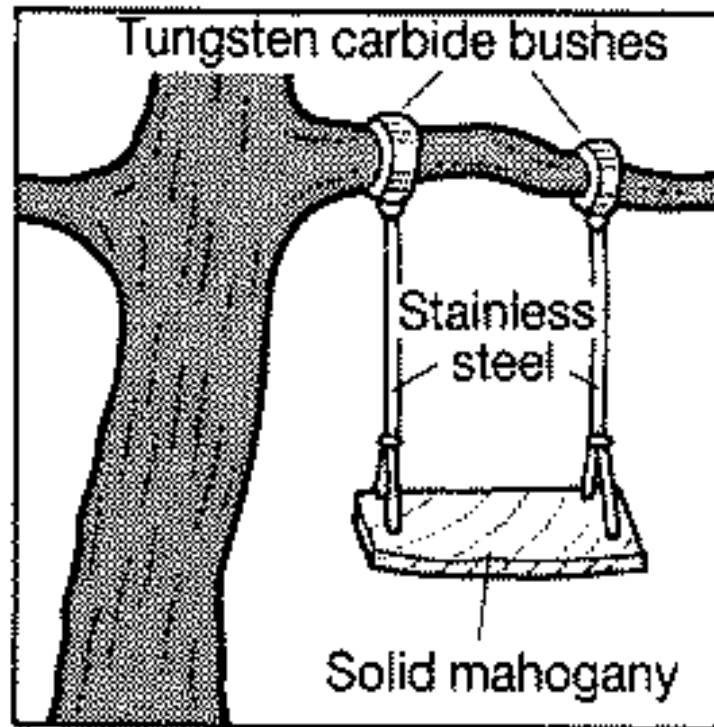


Falha de Comunicação no Desenvolvimento de Software

Eduardo Figueiredo

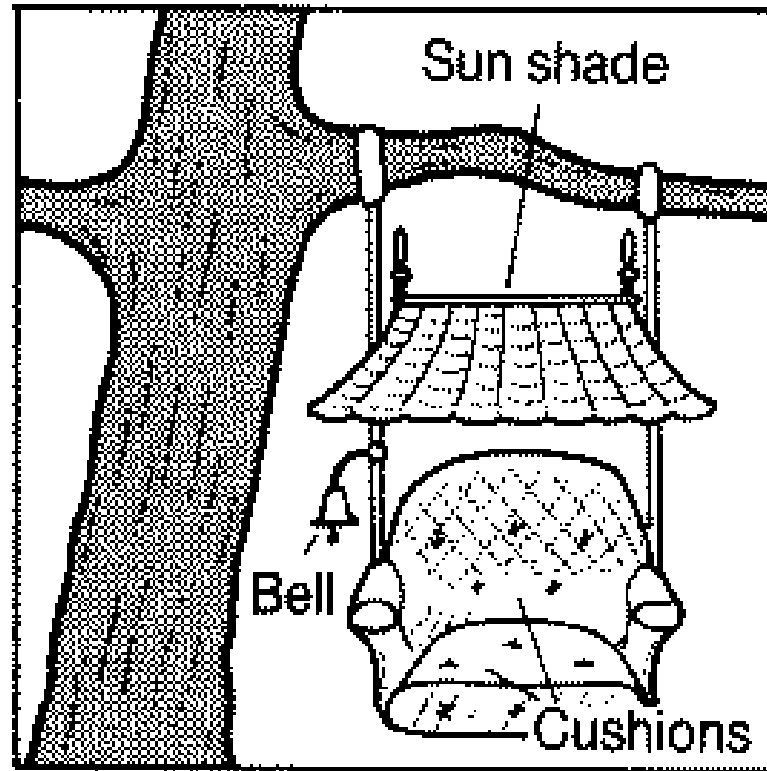
<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>

[O que é anunciado]



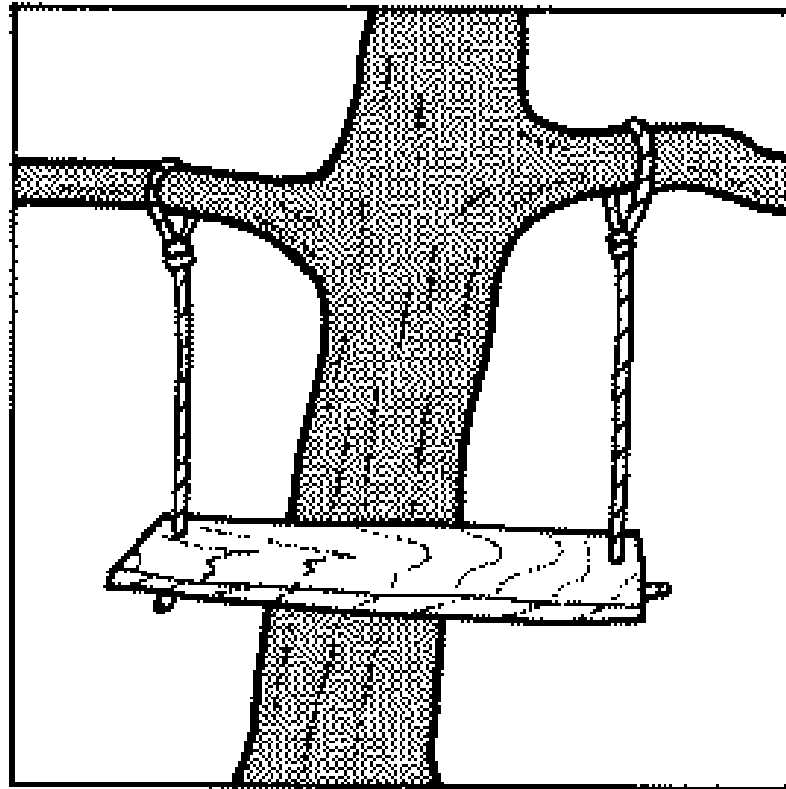
What Product Marketing
specified

[O que o vendedor promete]



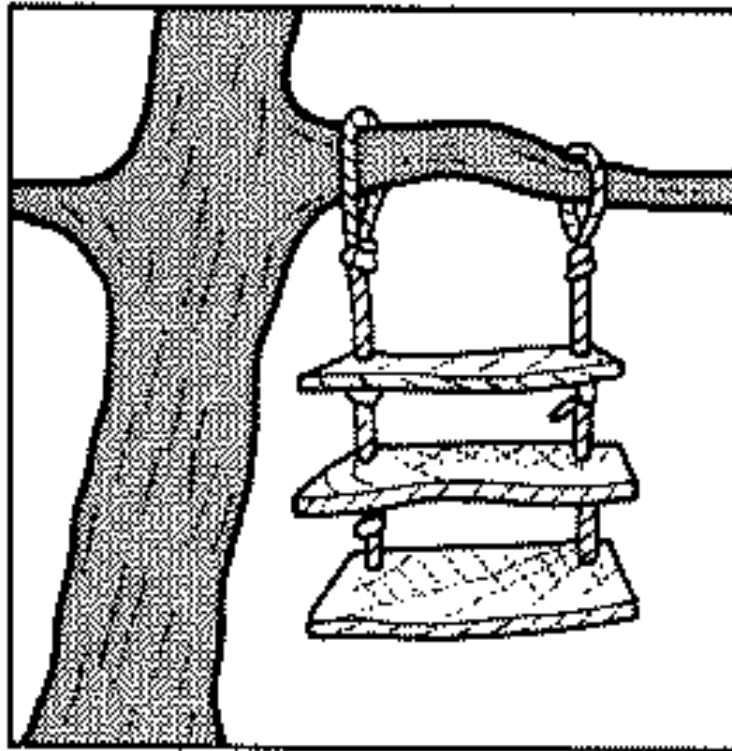
What the salesman
promised

[O projeto inicial]



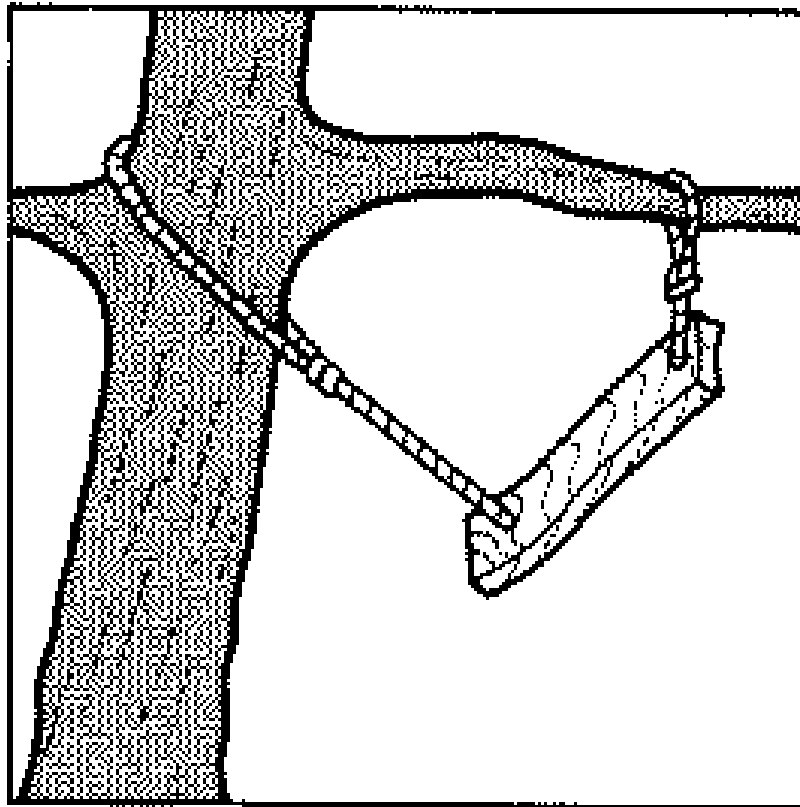
Design group's initial
design

[O projeto revisado do arquiteto]



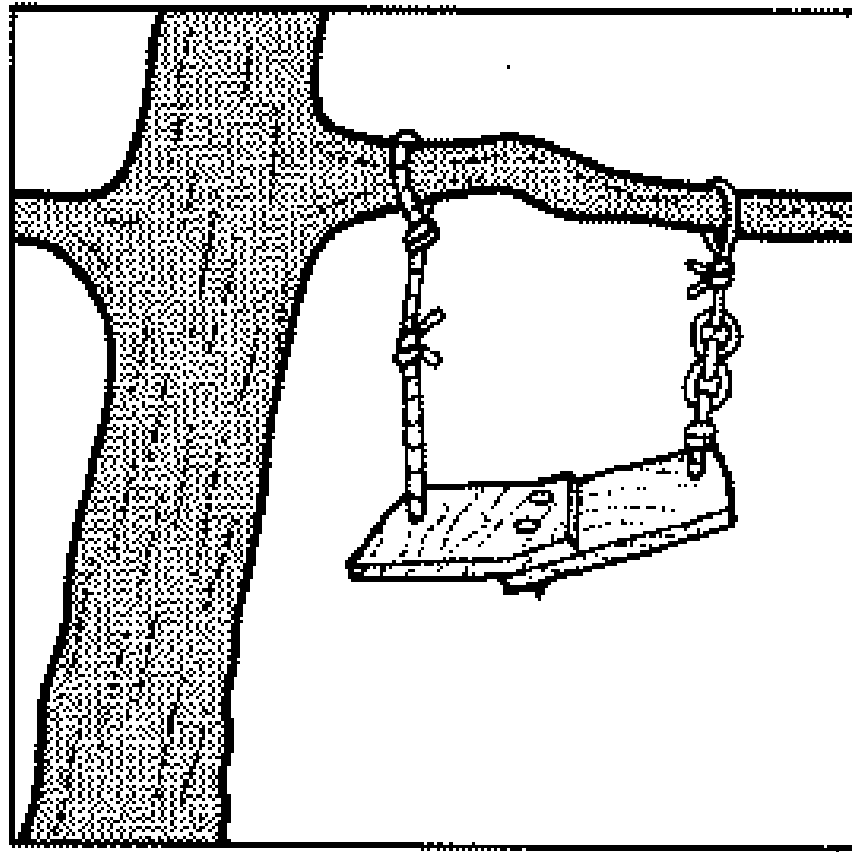
Corp. Product Architecture's
modified design

[A primeira versão]



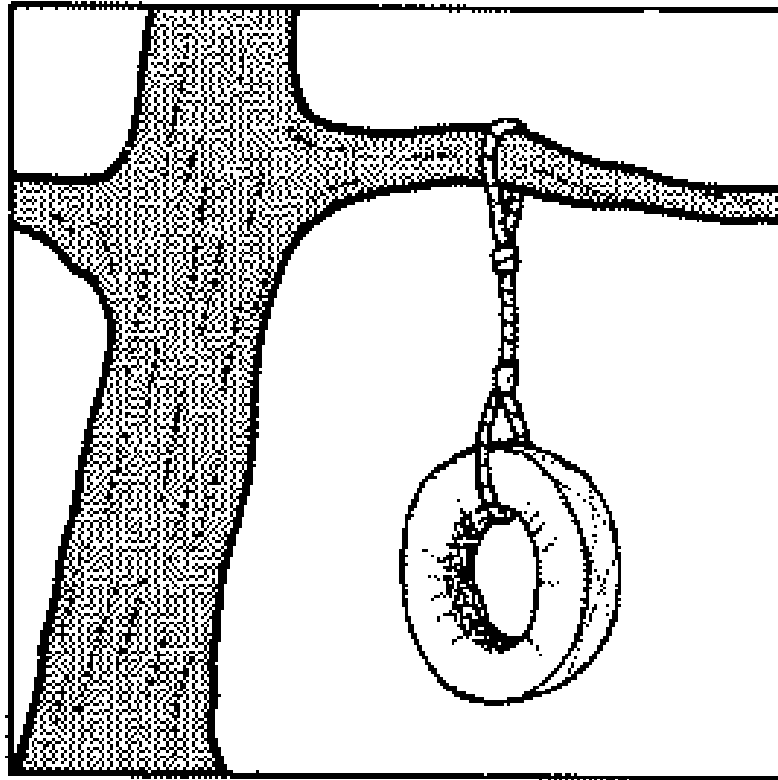
Pre-release version

[A versão entregue ao cliente]



General release version

[O que o cliente queria]



What the customer
actually wanted

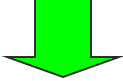



Motivação e Conceitos Fundamentais

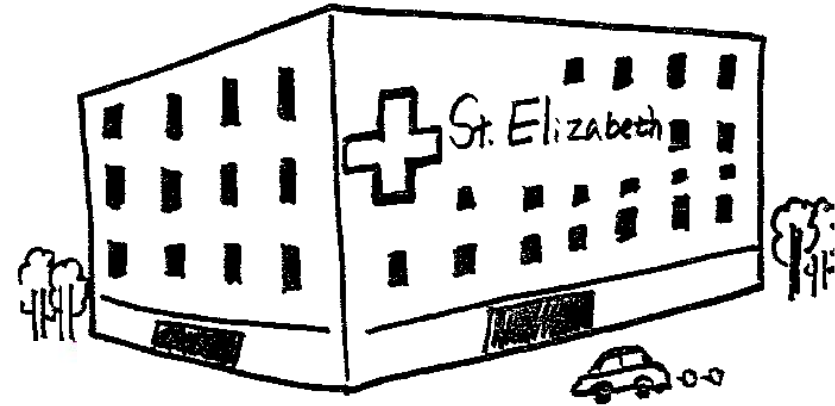
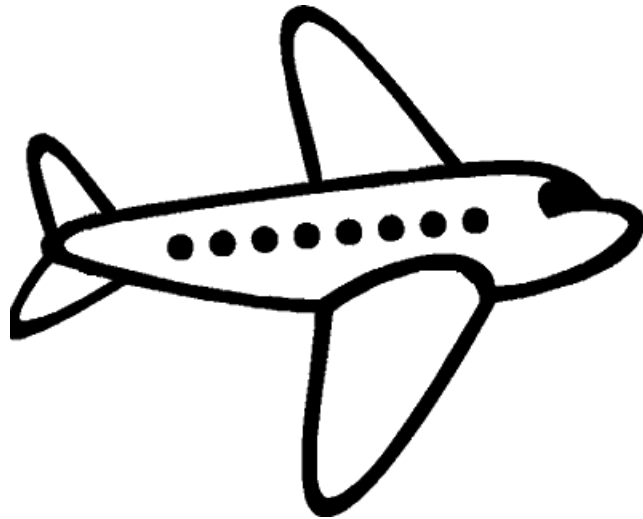
[O que é software?]

- Programa de computador + Documentação
- Classificação fundamental
 - Produtos genéricos (ex. MS Office)
 - Produtos encomendados (ex. Software de Controle da Locadora do Zé)

[Crise do Software (1968)]

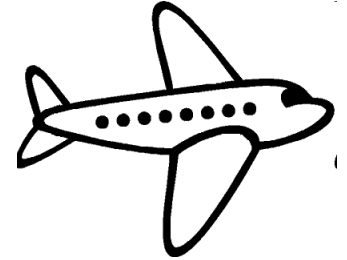
- Custos de hardware caindo 
Custos do software subindo 
- Avanços em hardware
 - Permitem desenvolvimento de sistemas cada vez mais complexos
- Resultado (software)
 - Custos altos, projetos atrasados, sistemas não confiáveis, desempenho insatisfatório, etc...

[Software está em todo lugar]



Desafios de Produzir Software

Confiabilidade



- Exemplo: Vôo Air France Rio - Paris
 1. Dados conflitantes (falha nos sensores)
 2. Sistema assume o controle (piloto automático)
 3. Piloto tenta reiniciar o sistema (boot)
 4. Em 4 minutos o avião mergulha no oceano



The Last Four Minutes of Air France Flight 447. Fevereiro, 2010.
<http://www.spiegel.de/international/world/0,1518,679980,00.html>

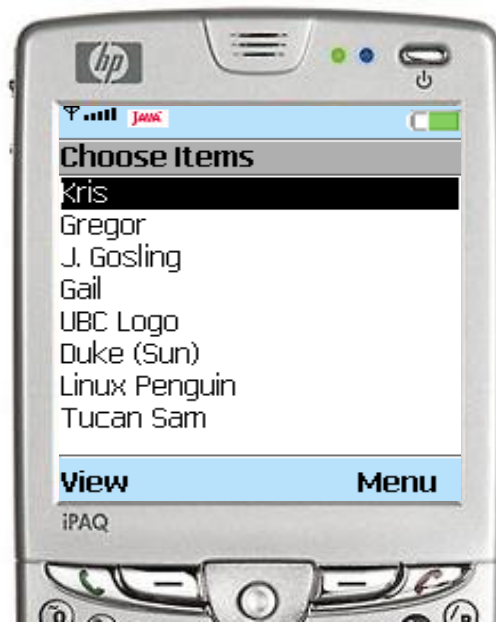
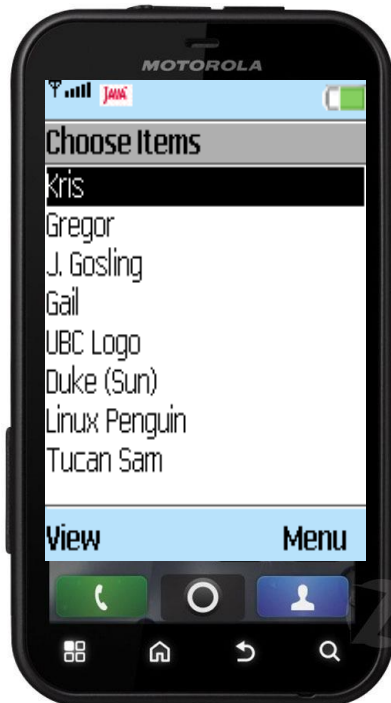
Desafios de Produzir Software



Celular

Preço e desempenho

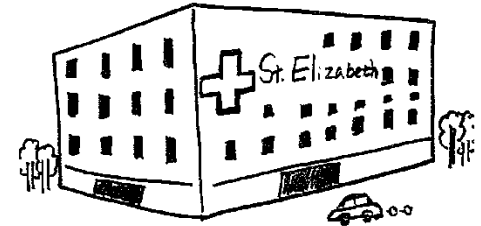
- Pouco espaço na memória
- Grande variação em características de aparelhos



Desafios de Produzir Software

Sistemas Críticos

- Equipamentos médicos
 - Extremamente críticos
 - Lidam com vidas
- Caixas eletrônicos
 - Prejuízos financeiros



[Em Resumo...]

- O desenvolvimento informal de software geralmente não é suficiente
 - Técnicas e métodos são necessários
- Algumas dificuldades
 - Heterogeneidade
 - Confiabilidade
 - Prazo de entrega
 - Mudança contínua

[O que é Engenharia de Software?]

A Engenharia de Software é uma disciplina de engenharia relacionada a todos os aspectos de produção de software.

Ian Sommerville

- Foco no desenvolvimento de software de **alta qualidade** dentro de **custos adequados**.
 - Atender necessidades do cliente

[E as outras engenharias?]

- O que difere Engenharia de Software de outras engenharias?
 - Software é desenvolvido, não fabricado
 - Software não se desgasta
 - Software é geralmente produzido para um cliente específico

[Bibliografia]

- Ian Sommerville. Engenharia de Software, 9ª Edição. Pearson Education, 2011.
 - Capítulo 1