

CÓDIGO BELO VS. LEGADO E QUALIDADE DE SOFTWARE

ENGENHARIA DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Daniel Cordeiro

22 de agosto de 2017

Escola de Artes, Ciências e Humanidades | EACH | USP

Em geral, qual afirmação sobre a relação entre os custos de consertar bugs no software e de melhorar o software é a mais precisa?

- $\$(\text{Consertar um bug}) \geq \approx 2 \times \(Melhorar)
- $\$(\text{Consertar um bug}) \approx \(Melhorar)
- $\$(\text{Melhorar}) \approx 2 \times \$(\text{Consertar um bug})$
- $\$(\text{Melhorar}) \approx 2-4 \times \$(\text{Consertar um bug})$

MANUTENÇÃO VS. DESENVOLVIMENTO: GASTO COM TI PELO GOVERNO DOS EUA EM 2010–2017

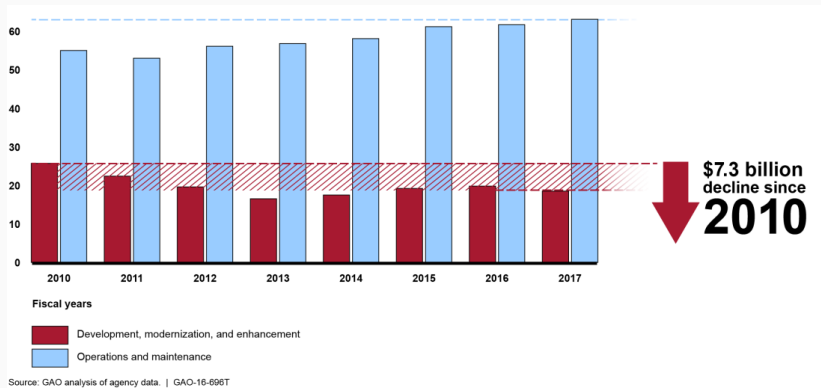


Figura 1: Fonte: *Government Accountability Office (GAO) report GAO-16-696T, Federal Agencies Need to Address Aging Legacy Systems, Testimony Before the Committee on Oversight and Government Reform, House of Representatives.* Publicado em 26 de maio de 2016.

- **Código legado:** software antigo que continua a satisfazer as necessidades do cliente, mas que é difícil de evoluir devido a um projeto deselegante ou tecnologia antiquada
 - 60% do custo de manutenção do software causado pela adição de novas funcionalidades a código legado
 - 17% do custo é usado na correção de bugs
- **Problema vital** mas ignorado na maioria dos cursos de ES
- Diferente de **código belo:** satisfaz o cliente e é fácil de evoluir

- Qualidade do produto (em geral): “adequação para o uso”
 - Valor de negócio para o cliente && para o fabricante
 - Garantia de qualidade: processos/padrões
- Qualidade do software:
 1. Satisfaz as necessidades do cliente: facilidade de usar, dá as respostas corretas, não para de funcionar (*crash*), etc.
 2. É fácil de ser depurado e melhorado pelos desenvolvedores
- Software QA: garante a qualidade e melhora os processos na organização do software

- **Verificação:** você construiu a coisa da maneira *certa*?
 - você seguiu a especificação?
- **Validação:** você construiu a coisa *certa*?
 - era isso o que o cliente queria?
 - a especificação estava certa?
- Hardware: geralmente foca a verificação
- Software: geralmente foca a validação
- Testes garantem a Qualidade do Software

TESTAR EXAUSTIVAMENTE É IMPRATICÁVEL

- Dividir para conquistar: realize testes diferentes em cada fase do desenvolvimento do software
 - o nível superior não refaz os testes do nível inferior
- *Cobertura*: várias medidas que indicam o quanto do código foi exercitado pelo conjunto de testes

Tipos de testes

Teste de sistema ou aceitação verifica se o programa integrado cumpre a especificação

Teste de integração verifica se as interfaces entre diferentes unidades tem as mesmas hipóteses; se elas se comunicam corretamente

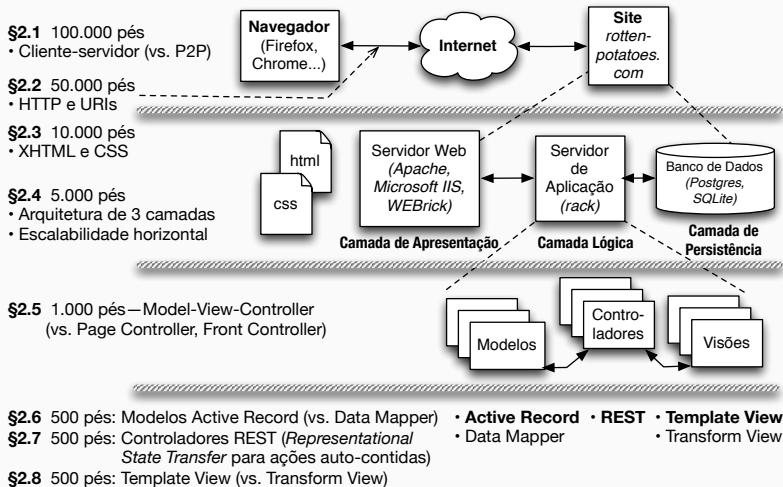
Módulo ou teste funcional verifica diversas unidades individuais

Teste de unidade verifica se um único método faz aquilo que é esperado

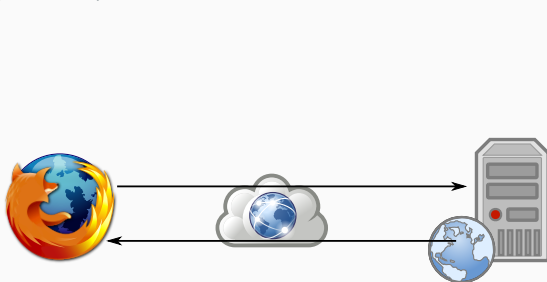
Qual afirmação não é verdadeira sobre testes?

- Testes que não são mais tão úteis devem ser descartados
- Mesmo que seja difícil conseguir, uma cobertura de 100% garante que o código está correto
- Testes de alto nível normalmente delegam testes mais detalhados para os níveis mais baixos
- Testes de unidade trabalham dentro de uma única classe e testes funcionais trabalham com várias classes

A ARQUITETURA DE APLICAÇÕES SAAS



- A web segue uma arquitetura cliente–servidor
- Processos fundamentalmente orientados a requisições–resposta



- Endereços IP (*Internet Protocol*) identificam uma interface física de rede com quatro octetos (200.144.183.244, 32 bits) ou com oito grupos de quatro dígitos hexadecimal (2001:12d0:c000:91::41, 128 bits)
 - o endereço especial 127.0.0.1 (0:0:0:0:0:0:0:1) aponta para “este computador”, chamado de `localhost`, mesmo se não estiver conectado a Internet!
- TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*)
 - IP: não há garantias, pacotes são enviados tão bem quanto possível (*best-effort*) de um endereço IP para outro
 - TCP: torna o IP confiável ao detectar problemas no envio de pacotes (que não chegaram, que chegam fora de ordem, erros de transmissão, lentidão na rede, etc.) e se recuperar desses problemas
 - *Portas* TCP permitem múltiplas aplicações TCP no mesmo computador

- A web segue uma arquitetura cliente–servidor
- Processos fundamentalmente orientados a requisições–resposta
- DNS (*Domain Name System*) é outro tipo de servidor que mapeia nomes a endereços IP



- Protocolo ASCII de requisição–resposta para transferência de informação na Web
- Requisições HTTP incluem:
 - método de requisição (GET, POST, etc.)
 - Uniform Resource Identifier (URI)
 - versão do protocolo HTTP entendida pelo cliente
 - cabeçalhos — informação extra referente à requisição
- Resposta HTTP do servidor:
 - versão do protocolo & código de status
 - cabeçalhos da resposta
 - corpo da resposta

Códigos de status HTTP

2xx tudo ocorreu bem

3xx o recurso foi movido

4xx problema no acesso

5xx erro no servidor

Assumindo que “>” significa “depende de”, qual afirmação não é correta?

1. DNS > IP
2. HTTP > TCP > IP
3. TCP > DNS
4. Todas estão corretas

- Obs: HTTP é *stateless*
- Problema antigo: como guiar um usuário “através” de uma sequência de páginas?
 - usar o IP para identificar o usuário? Ruim, usuários compartilham um mesmo IP em uma rede compartilhada
 - embutir informação do usuário na URI? Ruim, quebra os caches
- Rapidamente substituído por *cookies*; assista:
`http://screencast.saasbook.info`
- Arcabouços como o Rails gerenciam a adulteração de cookies para você

- A maioria dos sites perceberam que manter um estado para cada usuário poderia ser útil para muitas coisas:
 - personalização (“My Yahoo!”)
 - rastreamento de clicks/fluxo
 - autenticação (logado ou não)
 - Quais desses podem ser implementados no lado do usuário?
Quais não devem ser e por quê?
- Regra de ouro: não confie no cliente! Deve ser possível identificar alterações nos cookies

Um(a) _____ pode criar e modificar cookies; o(a) _____ é responsável por incluir o cookie correto em cada requisição

1. Navegador / app SaaS
2. app SaaS / navegador
3. requisição HTTP / navegador
4. app SaaS / resposta HTTP