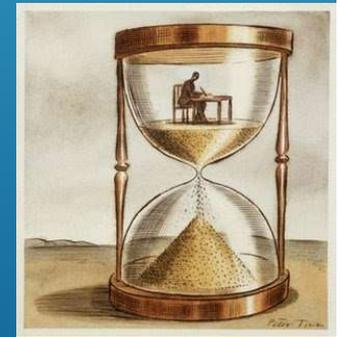


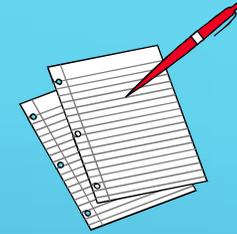
Planejamento de Projeto de Software: Estimativas de Esforço e Custo

Engenharia de Software

Simone S. Souza
ICMC/USP



PLANO DE PROJETO DE SOFTWARE



I. Introdução

1. Escopo e propósito do documento
2. Objetivos do projeto

II. Organização de projeto

1. Organização da equipe e papéis envolvidos

III. Riscos do Projeto

1. Descrição dos riscos
2. Estratégias de redução dos riscos

IV. Recursos de software e hardware

1. Descrição dos recursos
2. Custos relacionados

V. Divisão do trabalho

(atividades do projeto, milestones e resultados de cada atividade)

VI. Cronograma

(dependência entre atividades, pessoas envolvidas, tempo para cada milestone)

VII. Mecanismos de Monitoração

VIII. Relatórios

Estimativas



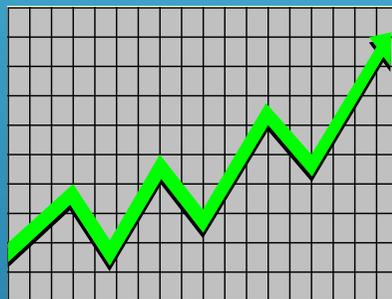
Nós oferecemos três tipos de serviço
BOM - BARATO - RÁPIDO
Você pode escolher dois:
Serviço BOM e BARATO não vai ser RÁPIDO
Serviço BOM e RÁPIDO não vai ser BARATO
Serviço RÁPIDO e BARATO não vai ser BOM

GERENCIAMENTO DE PROJETOS
Escolha Dois

ESTIMATIVAS

Necessidade de estimar quanto esforço ou horas de trabalho serão necessárias

Incertezas!!



ESTIMATIVAS DE SOFTWARE

- ▶ Exige experiência
- ▶ Acesso a boas informações históricas (métricas)
- ▶ Coragem de empenhar em previsões quantitativas, quando informação qualitativa é tudo que existe
- ▶ Estimar tem risco inerente
 - ▶ Esse risco leva à incerteza



O QUE DEVEMOS ESTIMAR?



1. Tamanho do produto

- ▶ Quantidade de software a ser produzida
- ▶ Ex. no. linhas de código, no. pontos de função, n.o de requisitos, pontos de casos de uso

2. Esforço

- ▶ Derivado da estimativa de tamanho
- ▶ Ex. dividindo a estimativa de tamanho por produtividade produz-se o esforço

3. Prazo

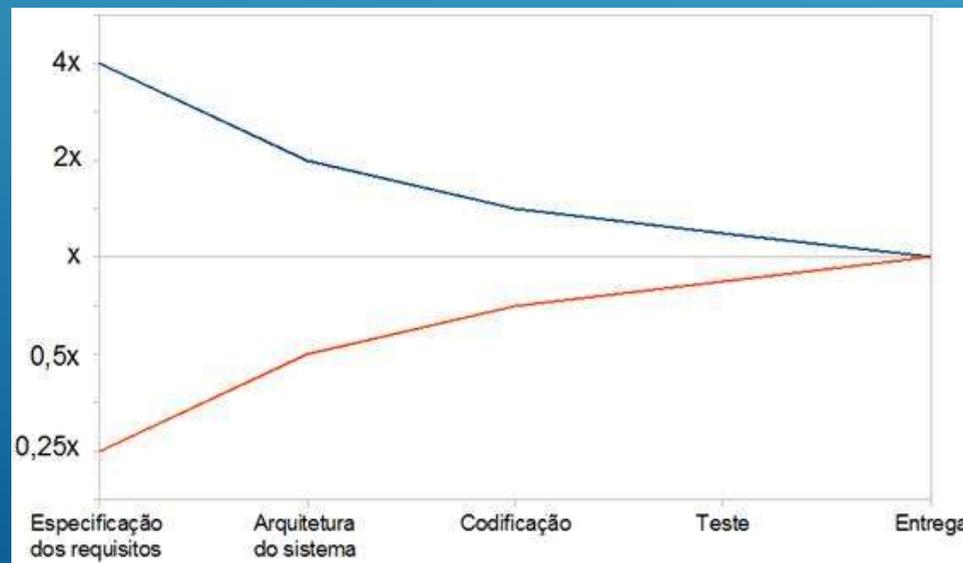
- ▶ Geralmente são dirigidos a datas fornecidas pelo Cliente

OPÇÕES PARA ESTIMATIVAS

Adiar a estimativa até que o projeto esteja mais adiantado

Estimativas 100% precisas são obtidas quando o projeto estiver finalizado!

Cone da incerteza



OPÇÕES PARA ESTIMATIVAS

1. Usar um ou mais modelos para estimar o esforço do projeto
 1. **Modelos não paramétricos**

define um tempo x para o projeto
 2. **Modelos paramétricos**
 - a. Pontos de função
 - b. Casos de uso
 - c. Histórias
2. Usar informação de projetos anteriores
 1. **Métricas de software**
 - a. medidas quantitativas de projetos finalizados



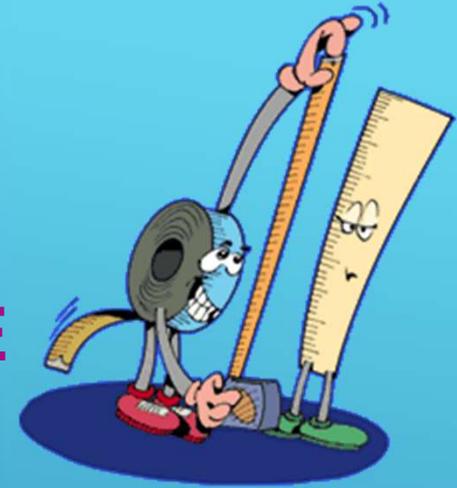
MÉTRICAS DE SOFTWARE

▶ *“Dois times de projeto de software diferentes registram todos os erros encontrados durante o processo de engenharia de software. **Time A** encontrou **342** erros durante o processo e o **Time B** encontrou **184** erros. Qual time foi mais eficaz para descobrir erros durante o processo de desenvolvimento?”*

Necessidade de conhecer o tamanho e complexidade dos projetos. Se as medidas são **normalizadas** é possível criar métricas de software que permitem comparar amplamente os projetos.

MÉTRICAS DE SOFTWARE

MEDIDAS DO SOFTWARE



MEDIDAS DIRETAS

- Custo
- Esforço (Pessoas-Mês)
- Linhas de Código
- Número de Erros
- Velocidade de processamento

MEDIDAS INDIRETAS

- Corretitude
- Manutenibilidade
- Integridade
- Usabilidade

PREVISÕES PODEM SER COMPLEXAS!!!



ESTIMATIVAS MAIS PROVÁVEIS...

- ▶ **Modelagem algorítmica de custo**
 - ▶ Informação históricas para previsão
- ▶ **Julgamento de especialistas**
 - ▶ Cada um estima o custo
- ▶ **Estimativa por analogia**
 - ▶ Considera projetos similares
- ▶ **Lei de Parkinson**
 - ▶ *O trabalho se expande para preencher o tempo disponível*
- ▶ **Atribuição de preço a ganhar**

TÉCNICAS PARA ESTIMATIVAS

- Baseada em linha de código
- Baseada em pontos de casos de uso
- Baseada em pontos de história



ESTIMATIVA BASEADA EM LINHA DE CÓDIGO

- Técnica mais antiga para estimativa
- Utiliza LOC ou KLOC
- Adequada para alguns tipos de linguagens de programação

Qual é o principal problema dessa técnica?

A decorative graphic consisting of several parallel white lines of varying lengths, slanted upwards from left to right, located in the bottom right corner of the slide.

ESTIMATIVA BASEADA EM LINHA DE CÓDIGO

- 1) Decompor o software em **funções menores** que possam ser estudadas individualmente.
- 2) Usando **dados históricos** (ou intuição), fornecer para cada subfunção valores de LOC *otimista, mais provável, pessimista*.

Funções	LOC			Esperado
	otimista(a)	mais provável(b)	pessimista(c)	
função1	1800	2400	2650	
função2	4100	5200	7400	
função3	4600	6900	8600	
função4	2950	3400	3600	
função5	4050	4900	6200	
função6	2000	2100	2450	
função7	6600	8500	9800	

ESTIMATIVA BASEADA EM LINHA DE CÓDIGO

3) Determinar o número esperado (**E**) da variável de estimativa para cada subfunção: $E = (a + 4b + c) / 6$

LOC				
Funções	otimista(a)	mais provável(b)	pessimista(c)	Esperado
função1	1800	2400	2650	2340
função2	4100	5200	7400	5380
função3	4600	6900	8600	6800
função4	2950	3400	3600	3350
função5	4050	4900	6200	4850
função6	2000	2100	2450	2140
função7	6600	8500	9800	8400
LOC ESTIMADO				33360

4) Determinar o valor estimado **LOC ESTIMADO**.

ESTIMATIVA BASEADA EM LINHA DE CÓDIGO

Determinação do **Esforço** e do **Custo** :

- De projetos passados (dados históricos) obtém-se:

Produtividade Média = 3.206,86 LOC/pessoa-mês

Custo Médio = 0,30 \$/LOC

- Da última tabela obtém-se LOC ESTIMADO = 33.360

ESFORÇO = LOC ESTIMADO / Produtividade Média

ESFORÇO = 33.360 / 3.206,86 = **10,4 pessoa-mês**

CUSTO = LOC ESTIMADO x Custo Médio

CUSTO = 33.360 x 0,30 = **10.008 \$**

ESTIMATIVA BASEADA EM CASOS DE USO (PCU)

- ▶ Estimativa de custo e de esforço.
 - ▶ Criada em 1993 por Gustav Karner.
 - ▶ Baseada em Pontos de Função.
 - ▶ Utiliza casos de uso.
 - ▶ Simplicidade e facilidade de uso.
 - ▶ Independência de linguagem e de paradigma.
- 

ESTIMATIVA BASEADA EM CASOS DE USO (PCU)

- ▶ Cálculo:
- ▶ Determinar:
 - ▶ Somatório dos Pontos por Caso de Uso (SPCU).
 - ▶ Somatório dos Pontos por Ator (SPA).
- ▶ Determinar:
 - ▶ Fator de Complexidade Técnica (FCT).
 - ▶ Fator Ambiental (FA).
- ▶ Totalizar:
 - ▶ **$PCU = FCT * FA * (SPCU+SPA)$**

SOMATÓRIO DOS PONTOS POR CASO DE USO (SPCU)

- ▶ Classificam-se os casos de uso em:
 - ▶ Simples = 5 Pontos
 - ▶ Até 3 transações
 - ▶ Médio = 10 Pontos
 - ▶ Até 7 transações
 - ▶ Complexo = 15 Pontos
 - ▶ Mais que 7 transações

EXEMPLO TPV

CASO DE USO: COMPRAR ITENS COM DINHEIRO

Seqüência Típica de Eventos

Ação do ator	Resposta do sistema
1. Este caso de uso começa quando o Cliente chega ao TPV com itens para comprar	
2. O Caixa registra o identificador de cada item Se há mais de um do mesmo item, o caixa também entra a quantidade	3. Determina o preço do item e adiciona informação sobre o item à transação de venda corrente A descrição e o preço do item são apresentados
4. Quando termina a entrada dos itens, o Caixa indica ao TPV que as entradas estão completas	5. Calcula e apresenta o total da venda
6. O Caixa informa o total ao cliente	
7. O Cliente entrega o pagamento em dinheiro – o “pagamento em dinheiro” – possivelmente maior que o total da venda	
8. O Caixa registra a quantidade de dinheiro recebida	9. Exibe o valor do troco a ser devolvido ao cliente
10. O Caixa deposita o dinheiro recebido e retira o troco devido O Caixa entrega ao cliente o troco e o recibo impresso	11. Registra a venda completada (<i>logs</i>)
12. O Cliente sai com os itens comprados	

Seqüências alternativas:

- **Linha 2:** Identificador de item inválido digitado. Indicar o erro.
- **Linha 7:** O Cliente não tem dinheiro suficiente. Cancelar a transação de venda.

14 Transações

Mais que 7 transações



Caso de Uso Complexo

15 Pontos

SOMATÓRIO DOS PONTOS POR ATOR (SPA)

- ▶ Classificam-se os atores em:
 - ▶ Simples = 1 Ponto
 - ▶ Ator acessa o sistema por meio de um outro sistema, por uso de uma API
 - ▶ Médio = 2 Pontos
 - ▶ Ator acessa o sistema por meio de uma interface texto
 - ▶ Complexo = 3 Pontos
 - ▶ Ator acessa o sistema por meio de uma interface gráfica

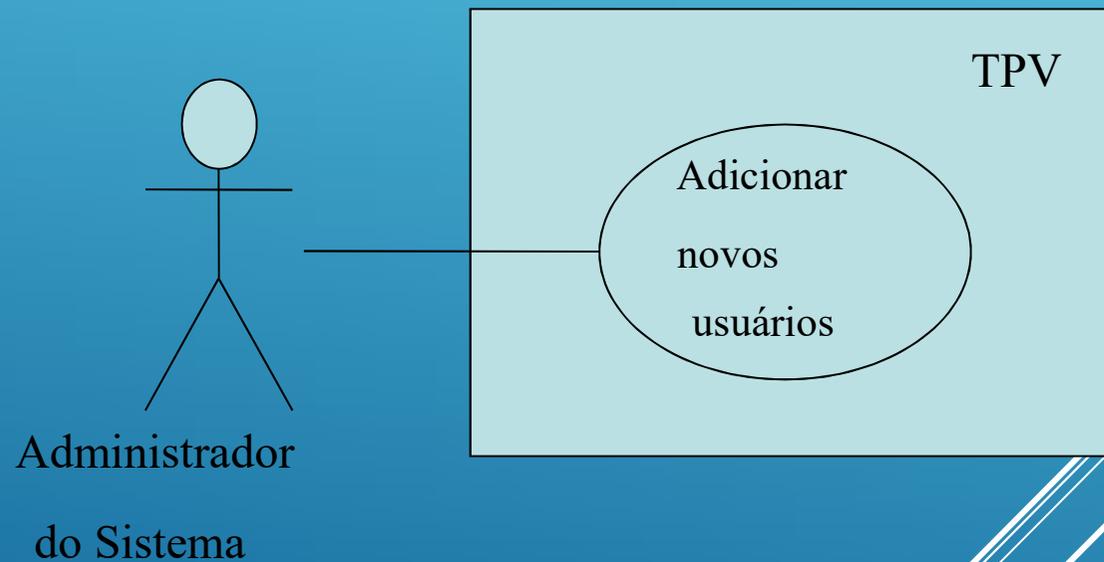
EXEMPLO TPV

ATOR: ADMINISTRADOR DO SISTEMA

Interface Gráfica

Ator Complexo

3 Pontos



CÁLCULO DO FATOR DE COMPLEXIDADE TÉCNICA (FCT)

- ▶ A partir da tabela de FCT, calcular a influência de cada fator.
 - ▶ A influência de cada fator pode variar de 0 a 5
 - ▶ Irrelevante a Essencial

Tabela de Fatores de Complexidade Técnica



Fatores relativos a requisitos não-funcionais

Fator de Complexidade Técnica	Descrição	Peso
F1	Sistema distribuído	2
F2	Tempo de Resposta	1
F3	Eficiência	1
F4	Processamento complexo	1
F5	Código reusável	1
F6	Facilidade de instalação	0,5
F7	Facilidade de uso	0,5
F8	Portabilidade	2
F9	Facilidade de mudança	1
F10	Concorrência	1
F11	Recursos de segurança	1
F12	Acessível por terceiros	1
F13	Requer treinamento especial	1

EXEMPLO TPV

CÁLCULO DO FATOR DE COMPLEXIDADE TÉCNICA (FCT)

Fator de Complexidade Técnica	Descrição	Peso	Influência	TOTAL
F1	Sistema distribuído	2	4	8
F2	Tempo de Resposta	1	5	5
F3	Eficiência	1	3	3
F4	Processamento complexo	1	3	3
F5	Código reusável	1	3	3
F6	Facilidade de instalação	0,5	3	1,5
F7	Facilidade de uso	0,5	4	2
F8	Portabilidade	2	3	6
F9	Facilidade de mudança	1	3	3
F10	Concorrência	1	3	3
F11	Recursos de segurança	1	3	3
F12	Acessível por terceiros	1	3	3
F13	Requer treinamento especial	1	3	3

CÁLCULO DO FATOR DE COMPLEXIDADE TÉCNICA (FCT)

- ▶ A partir da tabela de FCT, calcular a influência de cada fator.
- ▶ Utilizar a fórmula abaixo para cálculo do FCT:

$$FCT = C_1 + C_2 \sum_{i=1}^{13} F_i \text{Peso} ; \quad C_1 = 0,6 \quad C_2 = 0,01$$

Tabela de Fatores de Complexidade Técnica

Fator de Complexidade Técnica	Descrição	Peso
F1	Sistema distribuído	2
F2	Tempo de Resposta	1
F3	Eficiência	1
F4	Processamento complexo	1
F5	Código reusável	1
F6	Facilidade de instalação	0,5
F7	Facilidade de uso	0,5
F8	Portabilidade	2
F9	Facilidade de mudança	1
F10	Concorrência	1
F11	Recursos de segurança	1
F12	Acessível por terceiros	1
F13	Requer treinamento especial	1

EXEMPLO TPV

CÁLCULO DO FATOR DE COMPLEXIDADE TÉCNICA (FCT)

Fator de Complexidade Técnica	Descrição	Peso	Influência	TOTAL
F1	Sistema distribuído	2	4	8
F2	Tempo de Resposta	1	5	5
F3	Eficiência	1	3	3
F4	Processamento complexo	1	3	3
F5	Código reusável	1	3	3
F6	Facilidade de instalação	0,5	3	1,5
F7	Facilidade de uso	0,5	4	2
F8	Portabilidade	2	3	6
F9	Facilidade de mudança	1	3	3
F10	Concorrência	1	3	3
F11	Recursos de segurança	1	3	3
F12	Acessível por terceiros	1	3	3
F13	Requer treinamento especial	1	3	3

$$FCT = 0.6 + 0.01 * 46.5$$

$$FCT = 1.065$$

CÁLCULO DO FATOR AMBIENTAL (FA)

- ▶ A partir da tabela de FA, calcular a influência de cada fator.
 - ▶ A influência de cada fator pode variar de 0 a 5.
 - ▶ Irrelevante a Essencial

Tabela de Fatores Ambientais



Fatores relativos ao nível de competência da equipe

Fator Ambiental	Descrição	Peso
F1	Familiaridade com o processo de desenvolvimento.	1,5
F2	Desenvolvedores em meio expediente.	-1
F3	Presença de analistas experientes	0,5
F4	Experiência com a aplicação em desenvolvimento.	0,5
F5	Experiência em Orientação a Objetos.	1
F6	Motivação	1
F7	Dificuldade com a linguagem de programação	-1
F8	Requisitos estáveis	2

EXEMPLO TPV

CÁLCULO DO FATOR AMBIENTAL (FA)

Fator Ambiental	Descrição	Peso	Influência	Total
F1	Familiaridade com o processo de desenvolvimento.	1,5	3	4,5
F2	Desenvolvedores em meio expediente.	-1	3	-3
F3	Presença de analistas experientes	0,5	3	1,5
F4	Experiência com a aplicação em desenvolvimento.	0,5	5	2,5
F5	Experiência em Orientação a Objetos.	1	4	4
F6	Motivação	1	3	3
F7	Dificuldade com a linguagem de programação	-1	3	-3
F8	Requisitos estáveis	2	3	6

15,5

CÁLCULO DO FATOR AMBIENTAL (FA)

- ▶ A partir da tabela de FA, calcular a influência de cada fator.
- ▶ Utilizar a fórmula abaixo para cálculo do FA.

$$FA = C_1 + C_2 \sum_{i=1}^8 F_i \text{Peso}_i; \quad C_1 = 1,4 \quad C_2 = -0,03$$

Tabela de Fatores Ambientais

Fator Ambiental	Descrição	Peso
F1	Familiaridade com o processo de desenvolvimento.	1,5
F2	Desenvolvedores em meio expediente.	-1
F3	Presença de analistas experientes	0,5
F4	Experiência com a aplicação em desenvolvimento.	0,5
F5	Experiência em Orientação a Objetos.	1
F6	Motivação	1
F7	Dificuldade com a linguagem de programação	-1
F8	Requisitos estáveis	2

EXEMPLO TPV

CÁLCULO DO FATOR AMBIENTAL (FA)

Fator Ambiental	Descrição	Peso	Influência	Total
F1	Familiaridade com o processo de desenvolvimento.	1,5	3	4,5
F2	Desenvolvedores em meio expediente.	-1	3	-3
F3	Presença de analistas experientes	0,5	3	1,5
F4	Experiência com a aplicação em desenvolvimento.	0,5	5	2,5
F5	Experiência em Orientação a Objetos.	1	4	4
F6	Motivação	1	3	3
F7	Dificuldade com a linguagem de programação	-1	3	-3
F8	Requisitos estáveis	2	3	6

$$FA = 1,4 - 0.03 * 15,5$$

$$FA = 0,935$$

15,5

CÁLCULO DOS PONTOS DE CASO DE USO AJUSTADOS

- $PCU = FCT * FA * (SPCU + SPA)$
- $PCU = 1,065 * 0,935 * (15 + 3)$
- **$PCU = 17,895$**

Cálculo do esforço:

- $E = PCU * IP$ (índice de produtividade)
- $E = 17,895 * 15$
- **$E = 268,4$ horas**

Cálculo do esforço

- ▶ Índice de produtividade:
 - ▶ Baseado em projetos anteriores
 - ▶ Quantidade e horas (média) para um PCU
 - ▶ Karner sugere 20 horas por PCU
 - ▶ Outros autores sugerem entre 15 e 30

EXEMPLO DE UM SISTEMA SIMBÓLICO

SOMATÓRIO DOS PONTOS POR CASO DE USO (SPCU)

- ▶ 4 Casos de Uso: um simples (5), um médio (10) e dois complexos (30).
 - ▶ Total de Pontos (SPCU) = 45 Pontos
 - ▶ 5 Atores: dois simples (2), um médio (2) e dois complexos (6).
 - ▶ Total dos Pontos (SPA) = 10 Pontos
 - ▶ FCT = 1,065
 - ▶ FA = 0,935
- 

Exemplo de um Sistema Simbólico

Somatório dos Pontos por Caso de Uso (SPCU)

- ▶ Cálculo:

- ▶ $SPCU = 45$

- ▶ $SPA = 10$

- ▶ $FCT = 1,065$

- ▶ $FA = 0,935$

- ▶ $PCU = FCT * FA * (SPCU + SA)$

- ▶ $PCU = 1,065 * 0,935 * (45 + 10)$

- ▶ **PCU = 58,575 Pontos de Caso de Uso**

- ▶ *Quantas horas? Qual o custo?*

EXEMPLO DE UM SISTEMA SIMBÓLICO

SOMATÓRIO DOS PONTOS POR CASO DE USO (SPCU)

- ▶ **PCU = 58,575 Pontos**
- ▶ Karner sugere 20 horas/ponto
- ▶ $\text{Tempo} = 58,575 * 20$
- ▶ **Tempo = 1.171,5 horas**
- ▶ Hora de estágio R\$ 8,00
- ▶ **Custo R\$ 9.372,00**

EXEMPLO DE UM SISTEMA SIMBÓLICO

SOMATÓRIO DOS PONTOS POR CASO DE USO (SPCU)

- ▶ **PCU = 58,575 Pontos**
- ▶ Karner sugere 20 horas/ponto
- ▶ $\text{Tempo} = 58,575 * 20$
- ▶ **Tempo = 1.171,5 horas**
- ▶ Hora de estágio R\$ 8,00
- ▶ **Custo R\$ 9.372,00**
- ▶ **Um sistema de 4 Casos de Uso e 5 Atores!!!**

EXEMPLO DE UM SISTEMA SIMBÓLICO

SOMATÓRIO DOS PONTOS POR CASO DE USO (SPCU)

- ▶ **PCU = 58,575 Pontos**
- ▶ Karner sugere 20 horas/ponto
- ▶ $\text{Tempo} = 58,575 * 20$
- ▶ **Tempo = 1.171,5 horas**
- ▶ Hora de estágio R\$ 8,00
- ▶ **Custo R\$ 9.372,00**
- ▶ **Um sistema de 4 Casos de Uso e 5 Atores!!!**



Suas transações eram complexas!!!

EXEMPLO DE UM SISTEMA SIMBÓLICO

SOMATÓRIO DOS PONTOS POR CASO DE USO (SPCU)

- ▶ PCU = **58,575** Pontos
- ▶ **Outros trabalhos sugerem:
de 5 a 7 horas/ponto**
- ▶ Tempo = $58,575 * 6$
- ▶ Tempo = 351,45 horas
- ▶ Hora de estágio R\$ 8,00
- ▶ Custo R\$ 2.811,60
- ▶ Um sistema de 4 Casos de Uso e 5 Atores!
 - ▶ Mais realista! 😊

ESTIMATIVA BASEADA EM PONTOS DE HISTÓRIA

- ▶ Utilizada pelos métodos ágeis XP e Scrum
- ▶ Medida de esforço relativa à equipe de desenvolvimento
- ▶ Feita pela equipe:



Quanto tempo n pessoas levariam para terminar uma história?

ESTIMATIVA BASEADA EM PONTOS DE HISTÓRIA (PH)

- ▶ Um ponto de história é o esforço de desenvolvimento de uma pessoa durante um dia ideal de trabalho.
 - ▶ Pessoa dedicada a história, trabalhando de 6 a 8 horas
- ▶ EX:
 - ▶ Quanto tempo 3 pessoas levariam para terminar uma história?
 - ▶ R: 3 pessoas levariam 4 dias
 - ▶ $3 \times 4 = 12 \text{ PH}$

ESTIMATIVA BASEADA EM PONTOS DE HISTÓRIA (PH)

- ▶ PH é feito por comparação entre histórias:
 - ▶ Separa a lista de histórias por nível de dificuldade e define o esforço de **maneira relativa**
 - ▶ Para o ser humano é mais natural fazer medidas relativas do que absolutas
 - ▶ Utiliza a série de Fibonacci adaptada: 1, 2, 5, 8, 15, 25, 40 ...
 - ▶ Ordem de grandeza natural para o **esforço** e não uma medida exata
 - ▶ Pode utilizar outras medidas como “camiseta”:
 - ▶ Pequeno, médio e grande ...

ESTIMATIVA BASEADA EM PONTOS DE HISTÓRIA

▶ Atribuição de PH segue critérios subjetivos:

▶ Complexidade:

“Essa regra de negócios tem muitos cenários possíveis”

▶ Esforço:

“Essa alteração é simples, mas precisa ser realizada em muitas telas”

▶ Risco:

“Precisamos utilizar o framework XX mas ninguém tem experiência”

ESTIMATIVA BASEADA EM PONTOS DE HISTÓRIA

- ▶ Técnica usada: **Planning Poker**
- ▶ Usada no planejamento do sprint:
 - ▶ Priorização de tarefas
 - ▶ Estimativa de esforço para concluí-las



ESTIMATIVA BASEADA EM PONTOS DE HISTÓRIA

- ▶ Técnica usada: Planning Poker

?	0.5	0	1
2	3	5	8
13	21	...	

ESTIMATIVA BASEADA EM PONTOS DE HISTÓRIA

?	0.5	0	1
2	3	5	8
13	21	...	

▶ Técnica usada: **Planning Poker**

- ▶ **? (interrogação)**: Significa que o membro não se sente confiante para atribuir um valor a tarefa;
- ▶ **0 (zero)**: Significa que a tarefa é absolutamente desnecessária e deveria ser descartada;
- ▶ **0.5 (meio)**: Significa que a tarefa necessita de um pequeno esforço para ser concluída;
- ▶ **...** (**infinito**): Significa que a tarefa é extremamente importante;
- ▶ **Xícara de café**: Significa uma pausa para refletir antes de tomar a decisão. Esta pausa é importante e deve ser respeitada quando solicitada, é muito provável que os membros não abusem dela.

ESTIMATIVA BASEADA EM PONTOS DE HISTÓRIA

?	0.5	0	1
2	3	5	8
13	21	...	

- ▶ Técnica usada: **Planning Poker**
- ▶ Exemplo de história:

“Como usuário, quero acessar o site através do celular e usar todos os recursos, assim como no navegador do desktop”

PONTOS-CHAVE

- ▶ Estimativas:
 - ▶ Não constituem uma ciência exata; sempre existem riscos.
 - ▶ Para diminuir os riscos, devem ser baseadas em dados históricos, que são construídos ao longo do tempo através da utilização de métricas.
 - ▶ Estimativas mais precisas devem fazer uso de várias técnicas.

