# Základní modely životního cyklu software, softwarový proces, metodika

## Životní cyklus (ŽC, LC)

Proces od zahájení vývoje SW až po jeho vyřazení z provozu.

ŽC SW je model procesu provozování SW systému, definuje postup ve fázích:

* Phasing-in – postupné zavádění produktu (do doby nasazení)
* Phasing-out – postupné vyřazování produktu (od doby nasazení)

Fáze ŽC vývoje SW:

* Analýza požadavků
* Návrh systému
* Implementace a testování
* Integrace a nasazení
* Provoz a údržba

##  Softwarový proces

Systematická série akcí vedoucí k (vyšší pravděpodobnosti dosažení) výsledku: kvalitnímu softwaru.

* **Členění: fáze, aktivity**
	+ Aktivity: komunikace, plánování, modelování, konstrukce, nasazení; řízení, kontrola kvality, dokumentace
* **Mezivýsledky: artefakty**
	+ Technické: specifikace, kód, dokumentace, testy
	+ Obchodní: plán, rozpočet, prodatelný produkt
	+ Komunikační: plán, specifikace
* **Činitelé: role**
	+ Technické (analytik, vývojář, tester)
	+ Manažerské (ředitel, project manager, team leader)
	+ Podpůrné (poradce, kouč, sekretářka…)

**Varianty:**

* **Sekvenční:** vodopád
* **Cyklické:** spirála (opakování aktivit, produkt roste)
* **Iterativní:** RUP
* **Agilní:** SCRUM, XP

## Metodika

**Metodika** = definovaný proces pro konkrétní účel, tj. fáze, aktivity, role, artefakty, milníky atd. jsou dobře popsány

* Booch method
* SSADM, RUP, SCRUM
* UML není metodika!

# Sekvenční a iterativní vývoj SW, výhody nevýhody, důsledky, způsoby dodávky produktu.

## Sekvenční

**Vodopád**

* **Přístup k vývoji SW jako k přípravě výrobku na pás – každý krok jednou, až když je úplně „dokonalý“, pokračuje se dalším krokem**
* Metoda je striktně formulována a vede návrháře při jeho práci pomocí jednoznačně definovaných kroků a dílčích cílů
* Systematicky se prověřují dosažené cíle a provádí se jejich korekce
* Vychází z datového modelu; základní datový model se snaží zformulovat už v počátečních etapách
* Odděluje logický a fyzický návrh systému
* Již v průběhu analýzy by měli být podchyceny nestandardní situace a chybové stavy systému
* Vhodný pro projekty s předem známou problematikou a neměnnými požadavky
* **Výhody**
	+ snadné k pochopení
	+ dobrá možnost řízení a sledování postupu řešení (milníky(milestones))
	+ klade důraz na dokumentaci -- specifikace, design, analýza
* **Nevýhody**
	+ Velké riziko selhání
	+ vyžaduje mít na počátku přesně a úplně definované požadavky (uživatel často nedokáže stanovit předem)
	+ provozuschopnost verze vidí zákazník až v závěrečných fázích řešení, případné závažné nedostatky jsou odhaleny velmi pozdě.
	+ během vývoje se mohou měnit požadavky a výsledkem je, že dodaný produkt není to, co zákazník chtěl
	+ během implementace se zjistí, že design není v pořádku a je třeba ho změnit

## Iterativní

**Přírůstkový vývoj: Rozbití velkého projektu na několik malých projektů (protože pro malé projekty vodopád funguje dobře) které na sebe postupně navazují a přidávají funkčnost, dokud nejsou splněny požadavky na produkt. Zavedení iterace jako samostatného projektového celku (podle sekvenční metodiky) s vlastními cíli, postupy, testy a hodnocením.**

Popis: několik vodopádů za sebou.

## Způsob dodávky produktu

**Velký třesk**

* malé projekty, jasné požadavky

**Přírůstkově**

* určení přírůstků -> plán -> postupné dodávky
* zpětná vazba, ale úpravy projektu obtížné

**Evolučně**

* cyklus: určení cíle -> dodávka -> zpřesnění ("growing sw") - agilní metodiky

**Krabicový software:** příjemce produktu (a oponent projektu) je uvnitř firmy – produktový manager, obchodní oddělení. Software se zákazníkovi dodá hotový v krabici, ale uvnitř podniku lze volit způsob „předání k prodeji“. => Software do krabice se nemusí dělat velkým třeskem, i když to definičně odpovídá.

# Vlastnosti iterace, její průběh

Iterace = malý vodopád.





## Vlastnosti

* **Omezení v čase:** datum konce iterace je vždy pevně stanoveno (**timebox !**)
* **Délka:** malá je lepší – blízký cíl, menší riziko, rychlost adaptace, blíž je plánování další iterace (změny)
* **Neměnnost:** probíhající iterace je uzavřená změnám zvenčí, ty lze zohlednit až v plánování další iterace
* **Cíle a milníky:** jednoznačně definované cíle každé iterace, meziprodukt
* **Charakter podle fáze celého projektu:** Zahájení, projektování, konstrukce, nasazení

## Průběh

* Plánování
* Sestavení požadavků / výběr z požadavků
* Analýza a návrh
* Implementace
* Testování
* Zhodnocení iterace, podklady pro další iteraci

# Příklad sekvenční, iterativní a agilní metodiky

Sekvenční : vodopád

Iterativní: Spirála

Agilní: SCRUM, XP

### SCRUM vs. XP

Jsou si hodně podobné, SCRUM vychází z XP

SCRUM: delší sprint, XP: kratší iterace
SCRUM: vyšší úloha managementu (SCRUM MASTER), XP: párové programování, test-driven, neformální šéf (role může putovat po týmu)
SCRUM: úlohy si programátoři berou, nezáleží na pořadí; XP: pevné pořadí úloh
Často se používají dohromady nebo se kombinují

Pozor: SCRUM Master není team leader, je to jenom „ceremoniář“

# Požadavky na software – typy požadavků, formy popisu, úrovně detailu a jejich vztah k procesu vývoje

## Co je to požadavek?

* *požadavek* = schopnost nebo vlastnost, kterou má sw mít, aby jej uživatel mohl použít k vyřešení problému nebo dosažení cíle, který vedl k zadání, nebo aby splnil podmínky stanovené smlouvou, standardem nebo jinou specifikací.
* vlastnosti požadavku: úplný, bezesporný
* požadavkem není to, co uživatel nepotřebuje

## Typy požadavků

* **Funkční požadavky** = funkce
	+ popisují funkce nebo služby, které jsou od systému očekávány
	+ př.: požadavky na univerzitní knihovní systém
		- systém by měl poskytovat uživatelům vhodné rozhraní pro čtení dokumentů v úložišti dokumentů
* **Mimofunkční požadavky** = vlastnosti
	+ netýkají se funkcí systému, ale vlastností jako je spolehlilvost, čas odpovědi, obsazené místo na disku nebo v paměti, aj.
	+ často kritičtější než jednotlivé funkční požadavky (např. pokud je řídící systém letadla nespolehlivý, je nepoužitelný)
	+ někdy dané vnějšími faktory, tj. legislativní požadavky (př. zákon na ochranu osobních údajů apod.)
	+ př. veškerá komunikace mezi uživatelem a systémem by měla být vyjádřitelná ve znakové sadě ISO 8859-2
* **Business požadavky**
	+ Vize a rozsah projektu
	+ Smluvní záležitosti
	+ Náklady, **TCO**
* **Právní a další**
	+ Např. různé právní systémy dvou zemí a cloud

**Způsob formulace požadavku**:

* **uživatelská specifikace**
	+ vysokoúrovňový popis funkčních a mimofunkčních požadavků zákazníka
	+ musí být srozumitelné pro uživatele, kteří nemají technické znalosti
* **systémová specifikace**
	+ podrobnější specifikace uživatelských požadavků pro vývojáře
	+ slouží jako výchozí bod pro design systému

**Formy popisu**

* textový popis
	+ shopping list
	+ strukturovaný text
* grafické vyjádření
	+ use case diagramy
	+ ERA, UML
* implementace
	+ popis ve formě prototypu a uživatelské příručky

## Úrovně detailu v rámci procesu vývoje

* **Zahájení projektu**: strategické, klíčové, obrysy
* **Projektování**: podstatné, úplnost
* **Konstrukce**: podrobnosti

Úroveň detailu a agilní metodiky

## Dokument specifikace požadavků (DSP)

* konečný výsledek **analýzy požadavků**
* kompletní **popis chování systému**
* zahrnuje případy užití popisující všechny interakce uživatele se SW -- funkční požadavky
* technický dokument, oficiální vyjádření o tom, co se od vyvíjeného systému očekává (dohoda mezi zákazníkem a dodavatelem, co má zadaný sw dělat a jak to má vypadat)
* základ pro pozdější **ověření správnosti** - důraz na jednoznačnost, **ověřitelnost**, reálnost, srozumitelnost, úplnost, přesnost a správnost, modifikovatelnost, konzistenci
* měl by specifikovat pouze externí chování systému, tj. snaha **vyloučit** **design** z DSP
* strukturován tak, aby v něm bylo snadné provádět změny (modifikovatelnost)
* měl by specifikovat omezení implementace -- mimofunkční požadavky
* měl by charakterizovat přijatelné odpovědi na nežádoucí události

**Jednodušeji:**

* jednoznačnost
* úplnost
* srozumitelnost
* modifikovatelnost
* přesnost
* ověřitelnost
* reálnost
* specifikace pouze chování - NE jak to udělat

# Postupy pro sběr požadavků

**Problematická a ošemetná to záležitost:**

* Uživatelé nerozumí tomu, co chtějí, nebo uživatelé nemají jasnou představu o svých požadavcích
* Uživatelé neschválí seznam sepsaných požadavku jako finální
* Uživatelé trvají na nových požadavcích i po zafixovaní nákladů a časového harmonogramu
* Komunikace s uživateli je pomalá
* Uživatelé se často nepodílejí na kontrolách, nebo jsou neschopní to udělat
* Uživatelé jsou technicky nevzdělaní
* Uživatelé nerozumí procesu vývoje
* Uživatelé neví o současné technologii
* Je potřeba předem počítat s různou úrovní počítačové gramotnosti. **To může vést k situaci, kdy uživatelé průběžně mění své požadavky, i když systém nebo vývoj produktu byl zahájen.**

**Způsoby sběru požadavků**

* *interview*
	+ předem připravený rozhovor, který vede moderátor (klade otázky, dává slovo)
	+ nedoporučuje se více než 2 hodiny
	+ předem si připravit scénář, které okruhy se budou probírat, v jakém pořadí, scénář se snažit nenásilně dodržovat
* *pozorování, práce s uživateli*
	+ pozorování prací u zákazníka (účast analytiků)
* *analýza existujícího systému*
	+ inspirujme se tím, jak funguje stávající systém
* *dotazníky*
	+ vhodnými otázkami zjistíme od uživatelů, co potřebují
* *prototypování* – tvorba prototypů, podle kterých si zákazník ujasní své požadavky
	+ stačí na papír nebo skutečné programové prototypy
* *studium hlášení problémů*

**Způsoby vyjádření**

* *přirozený jazyk*
	+ výhodou je srozumitelnost pro uživatele
	+ nevýhodou – spoléhá se na to, že autoři používají stejná slova pro stejný koncept (stejná věc se dá říci mnoha různými způsoby). Obtížná modularizace - kterých všech dalších požadavků se změna dotkne.
* *formuláře*
	+ pro vyjádření požadavku se nadefinuje jeden nebo více typů formulářů
	+ měl by obsahovat:
		- popis specifikované funkce nebo entity
		- popis vstupů, odkud se berou
		- popis výstupů, kam putují
		- jaké další entity specifikovaná funkce nebo entita používá
		- případné pre/post conditions (co platí při vstupu do funkce a co při výstupu z ní)
		- pokud vznikají postranní efekty, pak jejich popis
* *pseudokódy*
	+ v přirozeném jazyce těžko vyjádřitelné vnořené podmínky nebo smyčky
	+ jazyk s abstraktními konstrukcemi, které právě potřebujeme
	+ vnoření konstrukcí je vyjádřeno odsazením
	+ vyhýbáme se syntaktickým konstrukcím cílového programovacího jazyka (popisujeme požadovaný záměr, nikoli jak to bude v cílovém jazyce)
	+ na druhou stranu musí umožňovat téměř automatickou konverzi do kódu
* Obrázky, protoyp GUI

**Kontrola požadavků**

* musíme zjistit, zda jsou požadavky úplné, konzistentní a zda odpovídají tomu, co zadavatel chce
* vstupem je úplný **Dokument specifikace požadavků**
* metody:
	+ přezkoumání (reviews) – požadavky jsou systematicky kontrolovány týmem, manuální proces
	+ prototypování – zákazníkovi předvedeme spustitelný model systému
	+ generování testovacích případů – vytvoříme testy požadavků, pokud je obtížné vytvořit test, bude požadavek obtížně implementovatelný
	+ automatická analýza konzistence – pokud byly požadavky specifikovány jako model ve formální nebo strukturované notaci

**Management požadavků**

* požadavky na systém se stále mění
* měl by začít plánováním, ve kterém se rozhodne:
	+ **způsob identifikace požadavků** – každý požadavek by měl mít jednoznačné ID
	+ **proces změny požadavků** – definujeme proces, abychom se ke změnám požadavků chovali konzistentním způsobem
	+ **sledovatelnost**
		- zdroj požadavku – kdo požadavek navrhnul, důvod; abychom se mohli zdroje zeptat na podrobnosti
		- vztahy mezi požadavky – kolika požadavků se změna dotkne
	+ **nástroje** – co se použije pro uchování informací o požadavcích (malé projekty – obvyklé prostředky(textové nástroje, EXCEL, databáze, aj), velké projekty – CASE nástroje)

# Analýza požadavků a tvorba objektového návrhu - postup, použité modely a diagramy (strukturální, UML).

**Analýza požadavků obsahuje tři typy aktivit:**

* **Sběr požadavků**: komunikace se zákazníky a uživateli za účelem získání jejich požadavků na systém.
* **Analýza požadavků**: identifikování nejasných požadavků, nekompletních, nejasných, nebo protichůdných a následně řešení těchto nesrovnalostí.
* **Zaznamenání požadavků**: dokumentování požadavků v různých formách, jako běžný textový dokument, případy užití (use case), nebo specifikace procesů – > **dokument specifikace požadavků**

## Analýza a klasifikace požadavků

* Identifikace zúčastněných stran ("Stakeholderů")
* Případy užití (Use Case)
* XP – user stories
* Funkční
* Mimofunkční
	+ Výkonnostní
	+ Designové
	+ Zákonný rámec

**Metoda FURPS – model klasifikace funkčních a mimofunkčních požadavků**

* F (functionality) – funkčnost
* U (usability) – užitečnost
* R (reliability) – spolehlivost
* P (performace) – výkon
* S (supportability) – rozšiřitelnost

**Podle úhlu pohledu**

* **Stakeholder**
	+ **Sponsor**
	+ **Uživatel**
	+ **Oponent**
* **Vývojář**

## Další

**Agilní metodiky**

Agilní metodiky zpochybňují potřebu rigorózního popisu, kategorizace a charakterizace požadavků. Vývoj softwaru považují za pohyblivý cíl. Uživatelské příběhy (user stories) a akceptační testy

**Diagram aktivit**

**Diagram aktivit** (UML)

* **akce** – atomické dále nedělitelné kroky
* **vnořené aktivity** – volání jiných procesů (aktivit), tyto aktivity mohou být reprezentovány dalším **diagramem aktivit**.

Sekvenci jednotlivých kroků v diagramu aktivit určuje řídicí tok.

## Strukturální model

* Postup se zaměřuje na data a jejich transformaci pomocí procesů systému,
* hlavními nástroji jsou tedy DFD popisující procesy a toky dat a ERD (Entity Relationship Diagram) popisující data a vztahy mezi nimi
* Zaměřuje se na vytvoření logického modelu nového navrhovaného systému (**esenciální model**) a následně přizpůsobení implementačním požadavkům (**implementační model**).
* Model **prostředí**
	+ Definuje hranice systému a okolí
	+ Obsahuje kontextový diagram a seznam událostí (event list)
* Model **chování**
	+ Definuje vnitřní chování systému, tak aby plnil požadavky okolí
	+ Používané modely (diagramy) DFD, ERD, DD (datový slovník), SP (specifikace procesů), případně STD (stavový diagram)

## Objektový model

* Často se používá **modelovací jazyk UML**
	+ Model případů užití
	+ Doménový model
	+ Diagram tříd
	+ Stavové diagramy, sekvenční diagramy a další
* **CRC karty** (Class-Responsibility-Collaboration cards)
	+ Umožňuje zvládnout návrh i složitých a velkých systémů
	+ Není na první pohled vidět kudy vedou vztahy, musí se vyčíst z karet (barevné rozlišení, čáry na nástěnce…)
* Hierarchie objektů – sdružovány podle logických souvislostí do balíků a podbalíků
* Přirozený přechod od analýzy k návrhu

**Doménová analýza**

* Doménová analýza nepřihlíží podstatně k jednomu účelu a způsobu použití (kontextu použití), nýbrž shromažďuje pojmy a vazby pro doménu podstatné.
* Hledají se objekty, operace a vazby, které znalci z problémové oblasti pokládají za důležité (často používají jejich názvy apod.)

# Architektura softwarových systémů, význam a součásti architektury, architektonické styly.

## Význam

* Architektura definuje konceptuální integritu systému.
* Systém má vždy právě jednu architekturu (může integrovat více stylů)
* Definice architektury je první krok návrhu
* Umožňuje myšlenkové pochvopení návrhu velmi složitých systémů
* Stanovuje základní kameny návrhu a základní směry vývoje a údržby

## Součásti

* konvence a politiky (pravidla pro návrh, dodržují všichni vývojáři)
* **Funkční, procesní, datová, aplikační**
* členění, doménová analýza:
* **logické členění** (např. do balíků)
	+ balík – skupina souvisejících tříd, tvořící organizační celek, mapování do jazyka (balík vytváří jmenný prostor), hierarchické vnořování
	+ třídy v balíku funkčně příbuzné
	+ vhodné protože bude přehled o systému a snadné rozdělení implementace mezi členy týmu
	+ analytický model tříd je příliš rozsáhlý -> lepší jej členit
* **funkční členění do subsystémů**
	+ subsystém = skupina souvisejících balíků a/nebo tříd tvořící funkční celek
	+ vhodné, protože monolitická aplikace není praktická
	+ jak najít subsystémy?
		- buď je to dopředu zřejmé (jednoduché, architektonické styly)
		- na základě objektového modelu (nutno vidět všechny třídy a vazby, pak shluk těsně vázaných tříd je kandidátem)
		- na základě případů užití

## Architektonické styly

* **Vrstvení** - funkce jsou uspořádány do několika vrstev tak, že funkce vyšší vrstvy mohou využívat pouze funkcí podřízených vrstev.
	+ **Monolitická**
	+ **Dvouvrstvá (lehký/těžký klient)**
	+ **Třívrstvá**  je nejběžnějším případem vícevrstvé architektury.
		- **Prezentační vrstva**
		- **Aplikační vrstva (též Business Logic)**
		- **Datová vrstva**

**Porovnání třívrstvé s architekturou MVC**

Model-view-controller má trojúhelníkovou topologii (ne třívrstvou) – pohled je obnovován (aktualizován) přímo modelem, na příkaz řadiče.

Architektura distribuovaných systémů

* + Klient-server
	+ Peer to peer

Filosofický přístup k architektuře/ jednotící architektura: **Service-oriented architecture (SOA)**

# Konfigurační management, jeho součásti a role ve vývoji software, základní postupy.

* **Konfigurační management**: „Proces identifikování a definování prvků systému, řízení změn těchto prvků během životního cyklu, zaznamenávání a oznamování stavu prvků a změn, a ověřování úplnosti a správnosti prvků.“ (IEEE)
	+ - * **Administrační a manažerský aspekt Softwarového procesu**
* **Prvek konfigurace** – Configurable Item (CI)
* konstituující složka systému (konfigurace se sestává z prvků konfigurace)
* jsou atomické z hlediska změn a označování verzí, jednoznačně identifikovatelné
* př.: dokument, zdrojový soubor, knihovna, skript, testovací data, …
* **Konfigurace**
* SW konfigurace – souhrn prvků konfigurace reprezentující určitou podobu daného SW systému
* V konfiguraci musí být vše, co je potřebné k jednoznačnému opakovatelnému vytvoření příslušné verze produktu (včetně překladačů, build scriptů, inicializačních dat, dokumentace)
* Konzistentní konfigurace – konfigurace, jejíž prvky jsou navzájem bezrozporné (tj. zdrojové soubory lze přeložit, knihovny přilinkovat, …)

## Role ve vývoji SW

* **Určení a správa konfigurace**
	+ určení (identifikace) prvků systému, přiřazení zodpovědnosti za správu
	+ identifikace jednotlivých verzí prvků
	+ kontrolované uvolňování (release) produktu
	+ řízení změn produktu během jeho vývoje
* **Zjišťování stavu systému**
	+ udržení informovanosti o změnách a stavu prvků
	+ zaznamenávání stavu prvků konfigurace a požadavků na změny
	+ poskytování informací o těchto stavech
	+ statistiky a analýzy (např. dopad změny, vývoj oprav chyb)
* **Správa sestavení (build) a koordinace prací**
	+ určování postupů a nástrojů pro tvorbu spustitelné verze produktu
	+ ověřování úplnosti, konzistence a správnosti produktu
	+ koordinace spolupráce vývojářů při zpracování, zveřejňování a sestavení změn

## Základní postupy

* **Identifikace konfigurace:** stanovení výchozího bodu (baseline, třeba každá major verze), známá kvalita (např. seznam bugů dané konfigurace, kompletní testování před stanovením výchozího bodu), kompletně opakovatelná
* **Řízení konfigurace:** rozhodování o způsobu změny konfigurace a koordinace změny konfigurace po schválení změny změnovým managementem (zm. mgmt schválí, chg. mgmt zavádí)
* **Sledování stavu konfigurace:** dokumentování stavu konfigurace každého vydání a změn konfigurace mezi vydáními (průběh změn mezi jednotlivými výchozími body)
* **Auditování konfigurace:** ověření, že nový výchozí bod implementuje všechny plánované a schválené změny, že nová verze je kompletní, a že dodávka je kompletní vč. právních opatření, dokumentace a dat.

**! Role konfigurace ve vývoji vychází z postupů nebo naopak**

**ITIL**: Konfigurační management IT infrastruktury podniku

* zaznamenávání informačních aktiv podniku, nastavení organizace a jejích služeb
* poskytování přesných informací o nastavení procesů a jejich dokumentace,
* poskytovat základ pro Incident Management, Problem Management, Change management a Release Management
* ověření konfiguračních záznamů oproti skutečnosti a jejich sladění.

## Standardy

Standardů pro Configuration management existuje poměrně velké množství. Drtivá většina standardů je založena na metodice ITIL. Příklady některých standardů jsou: **IEEE**, ISO, ANSI, NATO standards.

# Správa verzí, možnosti verzování, typické situace při správě verzí (větvení, značkování), nástroje pro správu verzí, vazba na správu změn.

## Správa verzí

* správa verzí je součást úlohy konfiguračního managementu – identifikace konfigurace
* účelem je udržení přehledu o podobách prvků konfigurace
	+ verze popisuje jednu konkrétní podobu
	+ v úložišti jsou skladovány všechny verze
* druhy verzí
	+ evoluční = revize (př. Word 6.0)
	+ alternativní podoba = varianta (př. Word pro Macintosh)
* určení konkrétní verze
	+ verzování podle stavu (verze prvku) – identifikují se pouze prvky
	+ verzování podle změn (identifikace změny prvku) – identifikují se také změny prvků, výsledná verze prvku vznikne aplikací změn
* granularita
	+ celá konfigurace
	+ jednotlivé prvky (CI – configurable item)
* popis verze
	+ *extenzionální verzování*: každá verze má jednoznačné ID
		- major.minor + build schéma- např. 6.0.2800.1106 (MSIE 6)
		- kódové jméno: One Tree Hill (= Firefox 0.9)
		- marketingový: Windows 95
	+ *intenzionální verzování*: verze je popsána souborem atributů
		- např. OS=DOS and UmiPostscript = YES
		- C preprocesor umožňuje intenzionální stavové verzování - např. chceme variantu foo.c pro případ OS=DOS and UmiPostscript=YES

## Možnosti verzování

* Rychlý přístup k jakékoli historické nebo alternativní verzi
* Možnost vytvoření branch, tagu => částečná izolace ale s možností aplikace vývoje v trunku
* Pojmenovávání milestounů
* Celý tým má přístup k aktuálnímu stavu vývoje
* Aktuální stav vývoje je jednoznačně určen
* Soukromý pracovní prostor v rámci nejnovější nebo vybrané verze
* Možnost testování lokální změny a commitu až funkční a otestované součásti
* Možnosti pro řešení konfliktů
* Některé verzovací systémy jsou inherentně zálohovací (GIT)

## Typické situace při správě verzí (větvení, značkování)

* **Trunk:** Hlavní vývojová větev
* **Branch:** Větve – „soukromý“ vývojový prostor
* **Merge**: Sloučení větve a do kmene a řešení konfliktů
* **Tag:** Značkování – označování milestounů, release apod.
* **Kolize a konflikty** – diff, sloučení dvou konfliktních commitů…Nástroje pro správu verzí
* **Centralizované**
	+ **RCS:** revision control systém
		- **Pesimista** je to
		- Pracuje s **jednotlivými soubory**, nepodporuje projekty
		- Historie všech změn vč. autorů
		- Ukládá rozdíly
		- Umožňuje zamykání
	+ **CVS:** current versioning systém
		- Práce s **celými konfiguracemi a projekty** najednou
		- **Optimista** – slučování změn
	+ **SVN:** subversion
		- Velmi podobný CVS (následník)
		- **Verzuje celé úložiště** (imkrementální číslování revizí)
		- Souborová struktura
* **Decentralizované**
	+ Každý uživatel má kompletní lokální kopii repozitáře (klony)
	+ Lokální commity, na centrální server lze nahrát víc commitů najednou
	+ **GIT** – jádro linuxu
		- Velmi nelineární vývoj, recenzování a začleňování
		- Nelze měnit historické verze
	+ **Mercurial –** Netbeans, OpenJDK, Symbian OS
	+ **Bazaar –** Ubuntu

## Vazba na správu změn

* Vazba revize na ticket/change request
* Možnost požadavků na opravu / update konkrétních verzí (např. long-term support)

# Typy požadavků na změny, postup jejich zpracování, nástroje pro podporu řízení změn, vazba na správu verzí.

* **Požadavek na novou funkci/vlastnost**
* **Bug**

## Postup zpracování změny

* vytvoření/přijetí (přiděli se ID)
* vyhodnocení (možná řešení, jejich dopady a odhad pracnosti)
* rozhodnutí
	+ způsob vyřízení (vyřešit/odmítnout/duplikát/odložit)
	+ závažnost (kritická chyba/problém/vada na kráse/vylepšení)
	+ priorita (vyřídit okamžitě/urgentní/vysoká/střední/nízka)
* přidělení odpovědné osobě / teamu
* zpracování
* uzavření
	+ build: ověření konzistence; verzování: vytvoření nové baseline
	+ Informovat zadavatele hlášení a další zájemce

## Nástroje

* Bug tracking (BT) systémy
* evidence, archivace požadavků (Ticket systém)
* sledování stavu požadavku (BT, Ticket systém)
* přehled, reporty, grafy, statistiky
* realizace: emailové, webové, klientské
* př. Mantis, Bugzilla, Flyspray, Trac, JIRA

## Change Control Board (CCB)

* skupina členů projektu, která má zodpovědnost za změnové řízení
	+ vyhodnocování a schvalování hlášení problémů
	+ rozhodování o požadavcích na změny (může významně ovlivňovat podobu a chod projektu)
	+ sledování hlášení a požadavků při jejich zpracování
	+ koordinace s vedením projektu
* složení
	+ jedinec – vývojář, QA osoba
	+ tým – technické i manažerské role (vhodné, pokud má změna mít velký dopad)

## Vazba na správu verzí

* Vazba ticketu/change requestu na verzi
* Vytvoření nové verze s opravou

# Sestavení produktu, postup sestavení a jeho varianty, nástroje pro sestavení.

**Aktivity podporující transformaci zdrojových prvků do samostatných artefaktů** (spustitelných programů/systémů). **Nejdůležitějším krokem je kompilace.**

* Cílem je vytvořit systematický a automatizovaný postup sestavení
* *Vlastnosti sestavení*
	+ jedinečnost a identifikovatelnost (buildovací číslo)
	+ úplnost - kompletní systém, obsahuje všechny komponenty
	+ konzistence - správné verze komponent
	+ opakovatelnost - možnost opakovat sestavení kdykoliv v budoucnu
	+ dodržuje pravidla vývojové linie
* Typy sestavení
	+ *Podle použitých částí*
		- čistý
		- úplný
		- inkeremntální
	+ *Podle účelu*
		- *Soukromé sestavení*
		- *Integrační sestavení*
		- *Release build*

## Nástroje

* *Make* -- skript popisující závislosti, pravidla, cíle a příkazy. Soubor makefile, program make.
	+ Rozšířen hlavně na unixových OS
	+ existují různé multiplatformní varianty a platformně specifické příkazy
* *Ant* -- rozšířený nástroj podobný *make* určený pro Javu. Elementy project, target, task. Soubor build.xml
* ***Maven***
	+ pokročilý nástroj pro sestavování a řízení projektu
	+ především Java platforma
	+ oproti Antu zaměřen na konvenci (zdrojáky na předem určeném místě apod.) namísto konfigurace
	+ ke kompilaci využívá *Ant*, ale navíc zvládá stahování potřebných knihoven k sestavení aplikace

# Způsoby prevence chyb v software, metriky a oponentury

## Způsoby prevence chyb v SW

* automatické testování, jednotkové testování
* prověření meziproduktu nezávislým oponentem dříve než se z něj začne vycházet v další práci
* technická oponentura
* párové programování (XP),
* refactoring (bezpečnější než hromadné přejmenování)
* peer review (kontrola nezaujatým čtenářem)
* strukturované procházení (lehčí, flexibilnější verze technické oponentury)

## Metriky

* Kvantitativní ukazatele = měřitelná charakteristika nějaké entity.
	+ Pomáhají najít slabiny --> zlepšení
	+ Dávají přehled a kontrolu nad projektem–produktem
	+ Kalibrují odhady
* Výhody
	+ Přesnost a dokazatelnost
	+ Možnost statistik a vizuální prezentaceZískána na základě dat.
* Metriky samy o sobě k ničemu => musí se provádět měření
* Plán měření – pro projekt
	+ **Co, proč, kdy a jak** měřit
	+ Jak naměřená data vyhodnotit

**Typy metrik produktu**

* Složitost, přehlednost
	+ Počet možných cest skrz zdrojový kód
	+ Fan-in / fan-out => stabilita
		- strukturální metrika, která měří poměr počtu modulů, které volají daný modul ku počtu modulů, které volá daný modul
	+ Weighted Methods per Class
		- součet složitosti všech metod ve třídě
	+ Lack of cohesion
		- nedostatek soudržnosti - jedna metoda dělá více funkcí (které se ve svém "smyslu" liší)
* **Velikost**
	+ **Počet Use Cases**, funkčních bodů
	+ **Lines of Code**
		- SLOC (Source Lines of Code),
		- DSLOC (Delivered Source Lines of Code),
* **Kvalita (nepřímé metriky)**
	+ Pokrytí testy – kódu, požadavků
	+ Charakteristika defektů – hustota, výskyt
	+ Kvalita zdrojového kódu
* **Spolehlivost**
	+ Střední doba mezi poruchami
	+ dostupnost

# Způsoby detekce chyb v software, metody testování, vztah k sestavení produktu.

## Způsoby detekce chyb

* Chyby ve zdrojáku – odhaleny při překladu
* Statické / Dynamické
* Ladění
* Testování
* Inspekce kódu
* Formální verifikace – automatické ověření zda systém splňuje požadavek

## Metody testování

* Whitebox
	+ máme k dispozici zdrojové kódy programu, takže je to testování zaměřené na programovou logiku
	+ **Unit testy** (testování malých částí programů, jako jsou podprogramy nebo třídy)
	+ **Integrační testy** (jsou testovány komponenty a jejich interakce na základě rozhraní)
* Blackbox
	+ Metoda testování bez znalosti kódu softwaru. Máme tedy k dispozici specifikaci softwaru a samotný software v podobě „černé skříňky”, tzn. že se nemůžeme podívat dovnitř, jak funguje.
	+ Řeší jiné typy chyb
		- nesprávné nebo zcela chybějící funkce
		- Chyby rozhraní
		- Chyby ve struktuře dat nebo externích databázích
		- Neočekávané chování
		- Chyby při inicializaci nebo ukončení
	+ **Smoke test** (jestli to vůbec naběhne)
	+ **Zátěžový test** (jestli se to sesype)
	+ **Systémový test** (funkčnost v kontextu systému a interakce s jinými systémy)
	+ **Hraniční testy** (vstupní data velmi blízko nebo na hranici akceptovatelnosti, v praxi je to totiž nejčastější zdroj problémů)
	+ **Akceptační testy** (smoke test nového buildu a test zákazníkem po kompletním otestování)

Taky beta testing?

## Vztah k sestavení produktu

Popsáno v jednotlivých metodách – různé typy v průběhu vývoje, před sestavením, po sestavení a před předáním, test zákazníkem

# Měření software, produktové a procesní metriky, význam pro sledování kvality a řízení postupu

Metrika = způsob stanovení velikosti

## Metriky software

* **Složitost, přehlednost**
	+ počet možných cest skrz zdrojový kód
	+ Fan-in / fan-out (afferent / efferent coupling) => stabilita
		- strukturální metrika, která měří poměr počtu modulů, které volají daný modul ku počtu modulů, které volá daný modul
	+ Weighted Methods per Class
		- součet složitosti všech metod ve třídě
	+ Lack of cohesion
		- nedostatek soudržnosti - jedna metoda dělá více funkcí (které se ve svém "smyslu" liší)
* **Velikost**
	+ Počet Use Cases, funkčních bodů
	+ Lines of Code
		- SLOC (Source Lines of Code),
		- DSLOC (Delivered Source Lines of Code),
* **Kvalita (nepřímé metriky)**
	+ Pokrytí testy – kódu, požadavků
	+ Charakteristika defektů – hustota, výskyt
	+ Kvalita zdrojového kódu
* **Spolehlivost**
	+ Střední doba mezi poruchami
	+ dostupnost

## Produktové a procesní metriky

**Metriky produktu**

* počet use case,
* počet podsystémů, modulů, tříd…,
* složitost modulů,
* počet řádků,
* datová velikost (ubuntu na 1 CD),
* počet odhalených chyb v jednotlivých modulech při testování,
* složitost dat modulu (funkční body),
* náklady na vývoj,
* člověkohodiny apod.

**Metriky procesu**

* Postup projektu
	+ Rychlost vývoje
	+ Change requesty a jejich zpracování,
	+ Staff turnover (fluktuace zaměstnanců),
	+ změny postupu/plánu
	+ …
* Kvalita
	+ Breakage = průměrná váha změny (LOC (Lines of Code) / CR (Change Rate))
	+ Pracnost celkem, přepočtená na CR (Change Rate)
	+ Množství chyb (procenta) odhalených před odesláním zákazníkovi.

## Řízení postupu

* Plán měření
	+ RUP template
* GQM (Goal Question Metric) přístup
	+ Definice metrik, jejich význam a zpracování
* Sledování projektu a produktu
	+ Automatické získávání a vyhodnocování
	+ Sledování (management)
	+ Korektivní akce

## Význam pro sledování kvality a řízení postupu

* Lines of Code nic neznamená pro řízení kvality, ale třeba se dá odhadovat postup
* …