

# Inżynieria oprogramowania i analiza biznesowa

## Wykład 1: Wprowadzenie do Inżynierii Oprogramowania

Marek Krętowski  
pokój 13a  
e-mail: m.kretowski@pb.edu.pl  
<http://aragorn.pb.bialystok.pl/~mkret>

Wersja 1.11 st. podyplomowe

## A co to jest oprogramowanie?

Dwie podstawowe grupy produktów programowych:

- produkty **powszechne** ("oprogramowanie w torebkach foliowych") - samodzielne systemy tworzone przez firmy programistyczne a następnie sprzedawane na wolnym rynku wszystkim, którzy zechcą je zakupić; np.:
  - oprogramowanie biurowe, pakiety graficzne, programy narzędziowe, ...
- produkty **na zamówienie** (dostosowywane) - zamawiane przez konkretnego klienta i opracowane specjalnie dla niego (od podstaw lub dostosowanie istniejących rozwiązań ogólnych), np.:
  - systemy do wspomagania określonych procesów przedsiębiorstw czy instytucji, systemy sterujące urządzeniami elektronicznymi

Oprogramowanie jest **dobrem niematerialnym**; prawie cały wysiłek jest związany ze stworzeniem pierwszego egzemplarza produktu – tworzenie kopii jest niemal pozbawione kosztów

Dobre oprogramowanie jest:

- zgodne z wymaganiami użytkownika,
- niezawodne,
- efektywne,
- łatwe w konserwacji,
- ergonomiczne,
- rozsądne w cenie

## Definicja inżynierii oprogramowania

- Termin inżynieria oprogramowania został zaproponowany w 1968 roku na konferencji zwołanej w celu przedyskutowania tzw. kryzysu oprogramowania
- **Inżynieria oprogramowania** jest dziedziną zajmującą się tworzeniem i stosowaniem jasno zdefiniowanych zasad i metod inżynierskich służących do wytwarzania w sposób ekonomiczny niezawodnego oprogramowania działającego na rzeczywistych komputerach
- **Inżynieria oprogramowania** jest wiedzą techniczną dotyczącą wszystkich faz cyklu życia oprogramowania. Traktuje oprogramowanie jako produkt, który ma spełniać potrzeby techniczne, ekonomiczne lub społeczne

## Obszary zainteresowania IO

- Projektowanie i analiza systemów
- Planowanie, szacowanie kosztów, harmonogramowanie
- Zarządzanie przedsięwzięciem (projektem informatycznym)
- Produktywność programisty i projektanta
- Techniki pracy zespołowej
- Zapewnianie niezawodności oprogramowania
- Procedury kontroli jakości (testowanie systemów)
- Sposoby dokumentowania pracy (techniczne i użytkownika)
- Konserwacja oprogramowania (rozszerzanie możliwości oraz usuwanie błędów)
- ...

**Produkcja oprogramowania jest procesem składającym się z wielu faz. Kodowanie (pisanie programów) jest tylko jedną z nich, niekoniecznie najważniejszą.**

## Co to jest CASE?

- Skrót **CASE** oznacza **Computer-Aided Software Engineering** - Wspomagana Komputerowo Inżynieria Oprogramowania
- Obejmuje różnorodne programy wykorzystywane do wspomagania czynności procesu tworzenia oprogramowania
  - analizy wymagań, modelowania systemu (np. edytory graficzne zgodne z notacją, możliwość weryfikacji modelu zgodnie z regułami metody, raportowanie), generowania kodu na podstawie modelu, wyszukiwania i usuwania błędów oraz testowania
- Zwyczajowo wyróżnia się dwa rodzaje narzędzi CASE:
  - **upper-CASE** - narzędzia wykorzystywane w początkowych fazach rozwoju oprogramowania, czyli wspomaganie analizy i projektowania
  - **lower-CASE** - wspomagające implementowanie i testowanie (m.in.. systemy analizy wydajności, debuggery, generatory przypadków testowych); najczęściej związane z konkretnym środowiskiem implementacyjnym
- Przykłady:
  - IBM Rational Rose, Poseidon for UML, Select Enterprise, Rational Unified Process

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 5 z 30

## Kryzys oprogramowania

- Sprzeczność pomiędzy odpowiedzialnością, jaka spoczywa na współczesnych SI, a ich zawodnością wynikającą ze złożoności i ciągle niedojrzałych metod tworzenia i weryfikacji
- Niska kultura ponownego użycia wytworzonych komponentów; niski stopień powtarzalności przedsięwzięć
- Długi i kosztowny cykl tworzenia oprogramowania, wysokie prawdopodobieństwo niepowodzenia
- Cykl życia SI, wymagający stałych (często globalnych) zmian => ogromne koszty utrzymania oprogramowania
- Ciągły brak odpowiednich narzędzi i języków programowania
- Frustracje projektantów i programistów wynikające z szybkiego postępu w zakresie języków, narzędzi i metod oraz uciążliwości i długotrwałości procesów produkcji, utrzymania i pielęgnacji opr.
- Uzależnienie organizacji od systemów komp. i przyjętych technologii przetwarzania informacji, które nie są stabilne w długim horyzoncie czasowym
- Problemy współdziałania niezależnie zbudowanego oprogramowania, szczególnie istotne przy dzisiejszych tendencjach integracyjnych
- Problemy przystosowania działających systemów do nowych wymagań i platform sprzętowo-programowych

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 6 z 30

## Walka z kryzysem oprogramowania

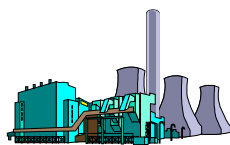
- Stosowanie technik i narzędzi ułatwiających pracę nad złożonymi systemami
- Korzystanie z metod wspomagających analizę nieznanych problemów oraz ułatwiających wykorzystanie wcześniejszych doświadczeń
- Usystematyzowanie procesu wytwarzania oprogramowania, tak aby ułatwić jego planowanie i monitorowanie
- Wytworzenie wśród producentów i nabywców przekonania, że budowa dużego systemu wysokiej jakości jest zadaniem wymagającym profesjonalnego podejścia

**Podstawowym powodem kryzysu oprogramowania jest złożoność produktów informatyki i procesów ich wytwarzania**

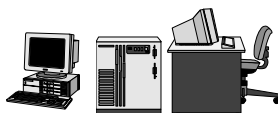
Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 9 z 30

## Źródła złożoności projektu



**Dziedzina problemowa,**  
obejmująca ogromną liczbę  
wzajemnie uzależnionych  
aspektów i problemów



**Środki i technologie informatyczne:**  
sprzęt, oprogramowanie, sieć,  
języki, narzędzia, udogodnienia

**Oprogramowanie:**  
decyzje strategiczne  
analiza  
projektowanie  
konstrukcja  
dokumentacja  
wdrożenie  
szkolenie  
eksploatacja  
pielęgnacja  
modyfikacja



**Zespół projektantów**  
podlegający ograniczeniom  
pamięci, percepcji, wyrażania  
informacji i komunikacji



**Potencjalni użytkownicy:**  
czynniki psychologiczne, ergonomia,  
ograniczenia pamięci i percepcji,  
skłonność do błędów i nadużyć,  
tajność, prywatność

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 10 z 30

## Jak walczyć ze złożonością ?

### Zasada dekompozycji:

rozdzielenie złożonego problemu na podproblemy, które można rozpatrywać i rozwiązywać niezależnie od siebie i niezależnie od całości.

### Zasada abstrakcji:

eliminacja, ukrycie lub pominięcie mniej istotnych szczegółów rozważanego przedmiotu lub mniej istotnej informacji; wyodrębnianie cech wspólnych i niezmiennych dla pewnego zbioru bytów i wprowadzaniu pojęć lub symboli oznaczających takie cechy.

### Zasada ponownego użycia:

wykorzystanie wcześniej wytworzonych schematów, metod, wzorców, komponentów projektu, komponentów oprogramowania, itd.

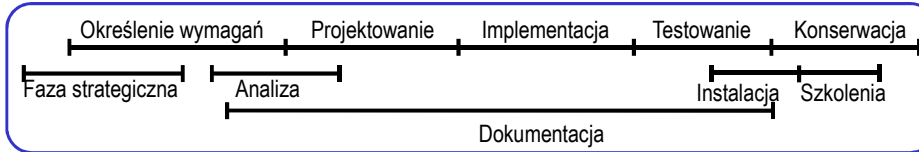
### Zasada sprzyjania naturalnym ludzkim własnościom:

dopasowanie modeli pojęciowych i modeli realizacyjnych systemów do wrodzonych ludzkich własności psychologicznych, instynktów oraz mentalnych mechanizmów percepcji i rozumienia świata.

## Wyzwania inżynierii oprogramowania

- Wyzwanie dziedzictwa
  - duża część używanych obecnie systemów opracowana została wiele lat temu i pełni ważne funkcje gospodarcze
  - pielęgnacja i rozwój tego typu oprogramowania, aby uniknąć zbędnych kosztów i podtrzymać dostarczanie zasadniczych usług
- Wyzwanie różnorodności
  - coraz częściej wymaga się, aby systemy pracowały jako systemy rozproszone w sieci (różne typy komputerów, systemów operacyjnych i wspomagających)
  - opracowanie metod budowy niezawodnego oprogramowania, które jest wystarczająco elastyczne, aby radzić sobie z różnorodnością
- Wyzwanie doręczenia
  - wiele tradycyjnych technik inżynierii oprogramowania jest bardzo czasochłonnych (czas jest niezbędny do osiągnięcia dobrej jakości)
  - współczesne procesy gospodarcze są niezwykle dynamiczne
  - skrócenie czasu niezbędnego na dostarczenie wielkich złożonych systemów bez utraty ich jakości

## Typowe czynności w cyklu życiowym oprogramowania



- **Faza strategiczna (analiza biznesowa)** - jest zwykle wykonywana przed podjęciem formalnej decyzji o realizacji przedsięwzięcia
  - rozpisanie przetargu
  - zapytania ofertowe
  - określenie wizji produktu
  - analiza potrzeb rynku
- **Określenie wymagań** - określone są cele i szczegółowe wymagania w stosunku do systemu (*Co i przy jakich ograniczeniach system ma robić?*)
- **Analiza (modelowanie)** - budowany jest logiczny model systemu, opisujący sposób realizacji postawionych wymagań (*Jak system ma działać?*)
- **Projektowanie** - opracowanie szczegółowego projektu systemu spełniającego określone wymagania (*Jaki system ma zostać zaimplementowany?*)

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 13 z 30

## Typowe czynności (2)

- **Implementacja** - projekt zostaje zaimplementowany w konkretnym środowisku programistycznym oraz wykonywane są testy poszczególnych modułów
- **Testowanie** - integracja poszczególnych modułów połączona z testowaniem podsystemów oraz całego oprogramowania
- **Instalacja** - następuje przekazanie oprogramowania użytkownikowi (instalacja w siedzibie klienta, inicjowane są struktury danych, ...)
- **Dokumentowanie** - powstają dwa podstawowe typy dokumentacji: techniczna (opisuje proces wytworzenia oprogramowania, istotna dla zespołu projektowego i kierownictwa) oraz użytkowa (opisuje produkt, ukierunkowana na administratorów i przyszłych użytkowników systemu)
- **Wdrożenie (szkolenia)** - przeprowadzane są szkolenia przyszłych użytkowników i administratorów
- **Konserwacja (pielęgnacja)** - oprogramowanie jest wykorzystywane przez użytkownika. Dokonuje się modyfikacji polegających na usuwaniu błędów oraz zmian służących rozszerzeniu funkcjonalności systemu

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 14 z 30

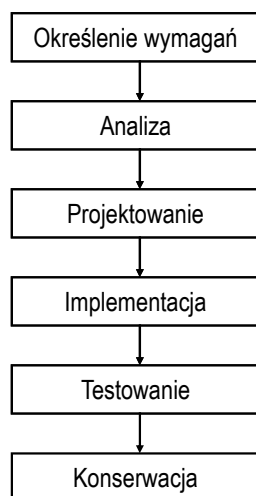
## Modele cyklu życia oprogramowania

- Produkcja i eksploatacja oprogramowania jest procesem, którego struktura określana jest modelem cyklu życia
  - Modele wprowadzają fazy życia, określają czynności wykonywane w poszczególnych fazach oraz ustalają kolejność tych faz
  - Pozwalają uporządkować przebieg prac
  - Ułatwiają planowanie zadań oraz monitorowanie przebiegu ich realizacji
  - Należy pamiętać, że modele stanowią pewne idealizacje rzeczywistych procesów i w związku z tym nie należy ich nadinterpretować
- Grupy (typy) modeli:
- sekwencyjne
    - klasyczny model wodospadowy i jego odmiany (z powrotami, realizacja sterowana dokumentami, ...)
    - model V
  - iteracyjne:
    - model spiralny
    - programowanie odkrywcze (eksploratywne)
    - realizacja przyrostowa
  - tworzenie z użyciem wielokrotnym
  - formalne transformacje
  - ...

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 15 z 30

## Model wodospadowy (ang. waterfall model)



- Inne nazwy: model kaskadowy, liniowy, klasyczny
- Zaproponowany poprzez analogię z realizacją przedsięwzięć w tradycyjnych dziedzinach
- Cykl życia jest procesem liniowym, w którym poszczególne fazy występują jedna po drugiej
- Każda z faz musi być zakończona przed rozpoczęciem kolejnej
- Podział na konkretne fazy może się różnić w zależności od autora (np. dodatkowe fazy: analiza i modelowanie, instalacja, ...)
- W praktyce, jeżeli ściśle stosowany, może być użyty jedynie w krótkich projektach, w których wymagania są precyzyjnie określone i zrozumiałe

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 16 z 30

## Model wodospadowy (2)

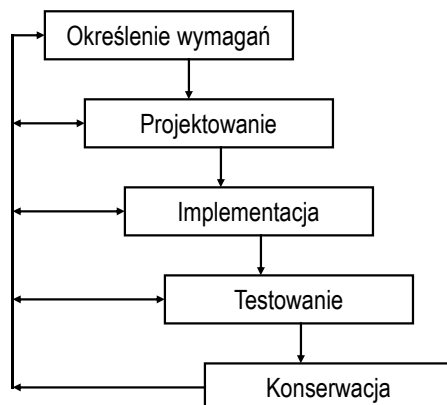
### Zalety:

- stosunkowo łatwe zarządzanie przedsięwzięciem (planowanie, harmonogramowanie, monitorowanie)
- ułatwia rozliczenia finansowe, możliwość regulowania płatności po kolejnych etapach

### Wady:

- wysoki koszt błędów popełnionych we wcześniejszych fazach i brak możliwości ich korekty w ramach modelu
- długa przerwa w kontaktach z klientem (brak interakcji z klientem od momentu określenia wymagań do instalacji systemu)
- narzucenie twórcom oprogramowania ścisłej kolejności wykonywania prac

## Model kaskadowy z powrotami



- Nazywany również wariantem iteracyjnym
- Umożliwia na każdym z etapów powrót do poprzedzających faz w wyniku stwierdzenia rozbieżności pomiędzy realizowanym systemem a oczekiwaniami klienta
- Znacznie bardziej realistyczny od modelu oryginalnego
- Ceną za likwidację podstawowej wady jest niestety utrata pewnych zalet (głównie pochodnych prostoty modelu)



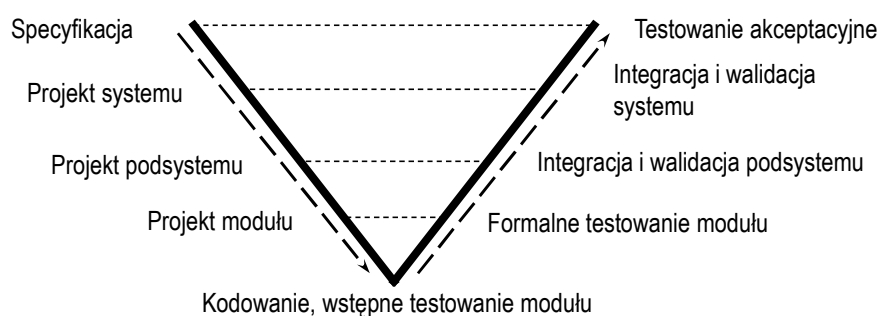
## Realizacja sterowana dokumentami (ang. document-driven approach)

- Bardzo sformalizowana odmiana (realizacja) modelu kaskadowego
- Każda faza kończy się opracowaniem szeregu ściśle określonych dokumentów, w których opisuje się wyniki danej fazy; dokumenty te powinny być wystarczającą podstawą do realizacji kolejnych faz
- Przejście do następnej fazy jedynie po zaakceptowaniu przez zleceniodawcę wszystkich dokumentów
- Zalety:
  - istnieje możliwość realizacji kolejnych faz przez inną firmę
  - ścisła współpraca z klientem (zleceniodawcą)
- Wady:
  - bardzo duży nakład pracy niezbędny do opracowania dokumentacji (ponad 50% całkowitego wysiłku)
  - niezbędne przerwy w realizacji służące do weryfikacji dokumentów przez klienta
- Wykorzystywany przez armię amerykańską do realizacji projektów w Adzie

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 19 z 30

## Model V

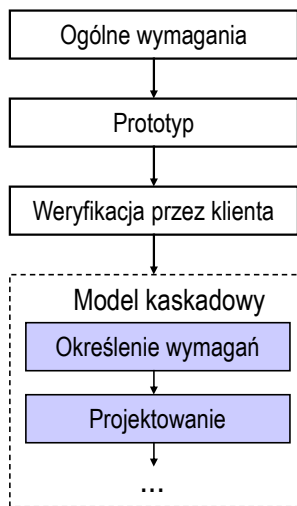


- Każdy etap prowadzi do zwiększenia szczegółowości definicji, aż do osiągnięcia dolnego punktu oznaczającego wytworzenie kodu modułów
- Następnie realizowane są kroki integracyjne umieszczone na drugim ramieniu litery 'V' (są to sprzężone z kolejnymi etapami procesy weryfikacyjne i walidacyjne)

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 20 z 30

## Prototypowanie - makietowanie



- Cele jest minimalizacja ryzyka związanego z niewłaściwym określeniem wymagań a w szczególności:
  - wykrycie nieporozumień między klientem a twórcami systemu
  - wykrycie brakujących funkcji i trudnych usług
  - wykrycie braków w specyfikacji wymagań
- Zalecane, gdy określenie wstępnych wymagań jest stosunkowo proste
- Dodatkowe zalety:
  - możliwość demonstracji pracującej wersji systemu
  - możliwość rozpoczęcia szkoleń przed powstaniem pełnej wersji systemu

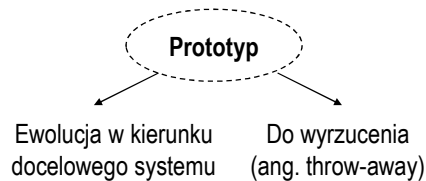
Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 21 z 30

## Prototypowanie (2)

Metody prototypowania:

- Niepełna realizacja (tylko wybrane funkcje systemu)
- Języki wysokiego poziomu
- Użycie gotowych komponentów
- Generatory interfejsu użytkownika (wykonywany jest wyłącznie interfejs)
- Szybkie programowanie (ang. quick-and-dirty) - normalne programowanie, ale np. pominięcie obsługi błędów, ...
- Programowanie odkrywczе
- Papier (przedstawienie jedynie interfejsu użytkownika)



- Dość często następuje ewolucyjne przejście od prototypu do końcowego systemu.
- Należy starać się nie dopuścić do sytuacji, aby klient miał wrażenie, że prototyp jest prawie ukończonym produktem.
- Po fazie prototypowania najlepiej prototyp skierować do archiwum.

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 22 z 30

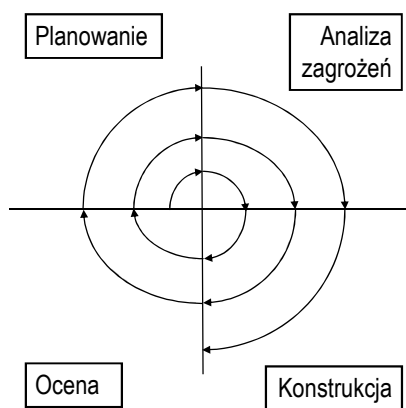
## Model spiralny

- Po raz pierwszy zaproponowany przez Boehma w 1988
  - Każde okrążenie po spirali reprezentuje planowanie i wytworzenie pewnego elementu produktu projektu
  - Cały projekt składa się z szeregu obrotów po rozkręcającej się spirali
  - Jawne potraktowanie zagrożeń:
    - zidentyfikowanie zagrożeń i ich nazwanie
    - ocena prawdopodobieństwa ich wystąpienia oraz oszacowanie ewentualnych szkód
    - opracowanie metod zapobiegania oraz zachowania w przypadkach wystąpienia ryzyka
  - Istnieje wiele wariantów tego modelu
- Zalety:
- możliwość zmiany kierunków rozwoju systemu pomiędzy obrotami
  - ścisła współpraca z klientem
  - uświadomienie konieczności zarządzania ryzykiem
- Wada:
- przydatny do systemów, które mogą być wdrażane przy okrojonej funkcjonalności i obniżonej jakości
  - osiągnięcie docelowej wersji systemu może wymagać długiego czasu

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 23 z 30

## Model spiralny (2)

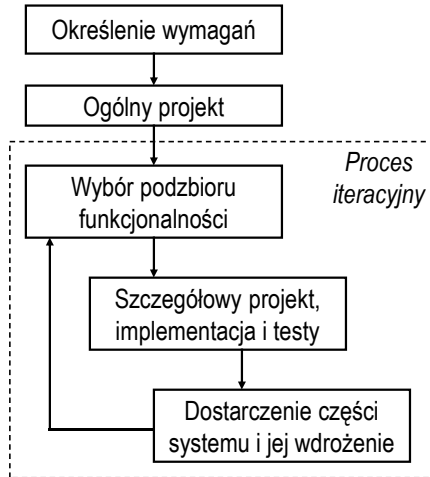


- **Planowanie** - ustalenie celów przygotowania elementu lub produkcji kolejnej wersji systemu, identyfikowanie alternatyw i ograniczeń
- **Analiza zagrożeń** - ocena alternatyw, identyfikacja i oszacowanie ryzyka, kroki zmierzające do redukcji zagrożeń (ew. budowa prototypu)
- **Konstrukcja** - wytworzenie i weryfikacja następnego przybliżenia produktu
- **Ocena** - atestowanie (przez klienta). Jeżeli ocena nie jest w pełni pozytywna, rozpoczyna się kolejny cykl; w przeciwnym razie przechodzimy do planowania następnego cyklu

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 24 z 30

## Realizacja przyrostowa (ang. incremental development)



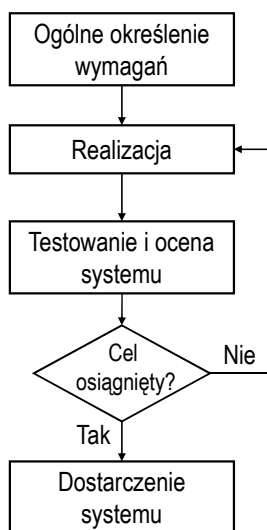
Odmiana modelu spiralnego

- Na wstępie identyfikowana jest i następnie realizowana podstawowa funkcjonalność systemu (podstawowy zestaw funkcji)
- W kolejnych iteracjach po akceptacji zestawu zrealizowanych funkcji następuje wykonanie i dostarczenie dalszej części budowanego systemu
- Zalety:
  - wczesne wykorzystanie przez klienta dostarczonych fragmentów
  - skrócenie przerw w kontaktach z klientem
  - możliwość elastycznego reagowania na powstałe opóźnienia
- Wada:
  - dodatkowy koszt związany z niezależną realizacją fragmentów systemu

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 25 z 30

## Programowanie odkrywcze (ang. exploratory programming)



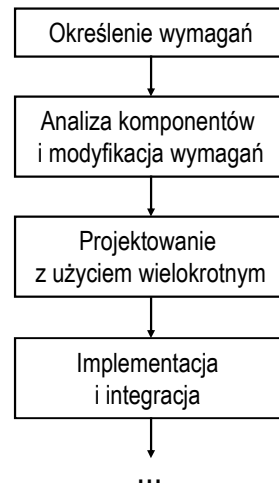
- Praca odbywa się niejako pod dyktando klienta (zleceniodawcy), zakres kolejnych iteracji jest ustalany ad hoc na podstawie aktualnej wizji, która zwykle ulega zmianom wraz z rozwojem systemu
- Zaleta:
  - możliwość stosowania nawet w przypadku trudności w określeniu oczekiwań klienta
- Wady:
  - praktycznie niemożliwe zachowanie sensownej struktury systemu
  - testowanie możliwe prawie wyłącznie w obecności klienta
- Model ten dobrze opisuje amatorski sposób tworzenia oprogramowania

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 26 z 30

## Montaż z gotowych elementów (ang. commercial off-the-shelf, COTS)

- Możliwość redukcji nakładów kosztów poprzez maksymalne wykorzystanie podobieństwa tworzonego oprogramowania do wcześniej tworzonych systemów oraz wykorzystanie gotowych komponentów dostępnych na rynku
- Przykładowe komponenty:
  - biblioteki
  - języki czwartej generacji (4GL)
  - gotowe aplikacje
- Metody pozyskiwania:
  - zakup elementów od zewnętrznych dostawców
  - przygotowanie elementów poprzednich przedsięwzięć do ponownego użycia



## Montaż z gotowych elementów (2)

### Zalety:

- wysoka niezawodność (potencjalnie)
- zmniejszenie ryzyka niepowodzenia projektu
- efektywne wykorzystanie specjalistów
- narzucenie standardów
- potencjalna redukcja kosztów

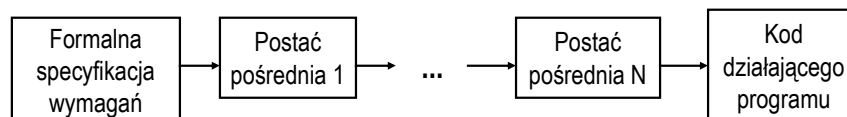
### Wady:

- dodatkowy koszt przystosowania elementów do ponownego wykorzystania
- ryzyko uzależnienia się od dostawcy elementów
- brak rzeczywistej kontroli nad komponentami pozyskanymi spoza organizacji (szczególnie istotne podczas wykrywania błędów)
- niedostatki narzędzi wspomagających ten rodzaj pracy

Możliwość  
ponownego użycia  
(ang. reusability)

## Formalne transformacje

- Postulowany w ramach tzw. *nurtu formalnego* w inżynierii oprogramowania
- Wymagania na system są formułowane w pewnym formalnym języku a następnie poddawane kolejnym transformacjom aż do uzyskania działającego programu
- Zakłada się, że kolejne transformacje są wykonywane bez udziału ludzi (w praktyce oznacza to, że język specyfikacji jest nowym "cudownym" językiem programowania)
- Najbardziej znanym przykładem takiego procesu wytwórczego jest Cleanroom, pierwotnie opracowany w IBM; inny przykład to proces oparty na metodzie B



Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 29 z 30

## Formalne transformacje (2)

### Zalety:

- stworzone oprogramowanie charakteryzować się powinno wysoką niezawodnością

### Wady:

- trudność formalnego wyspecyfikowania wymagań
- mała efektywność tak wytworzonego kodu
- brak dobrze rozwiniętych uniwersalnych języków formalnej specyfikacji zadań

- Metody matematyczne nie były w stanie utworzyć pełnej metodyki projektowania, gdyż metodyki łączą wiele elementów (np. psychologicznych) nie podlegających formalnemu traktowaniu
- W związku z powyższym jak na razie nie sprawdziły się w praktyce - nie są znane szersze ich zastosowania
- Mogą jednak z powodzeniem wspomagać bardziej szczegółowe zagadnienia np. obliczanie pewnych mierzalnych charakterystyk oprogramowania

Inżynieria oprogramowania (Wyk. 1)

Slajd 30 z 30