

Utilizando o RUP com Análise Essencial

Por Álvaro D'Alessandro

O Rational Unified Process é largamente utilizado por empresas que utilizam os conceitos da Orientação a Objetos como base para a Análise e Projeto de Sistemas, porém o RUP também pode ser aplicado em projetos que utilizem a Análise Essencial ou mesmo Análise Estruturada, bastando para isso a realização de algumas adequações no processo.

A princípio a idéia pode parecer estranha, mas se torna bastante compreensível quando entendemos que as “melhores práticas” que norteiam a organização do RUP podem ser executadas independentemente da técnica de modelagem em uso e que, mais importante do que a técnica ou mesmo a notação em si, o fator crítico de sucesso é o processo - com sua organização, difusão e capacitação das pessoas que irão utilizá-lo.

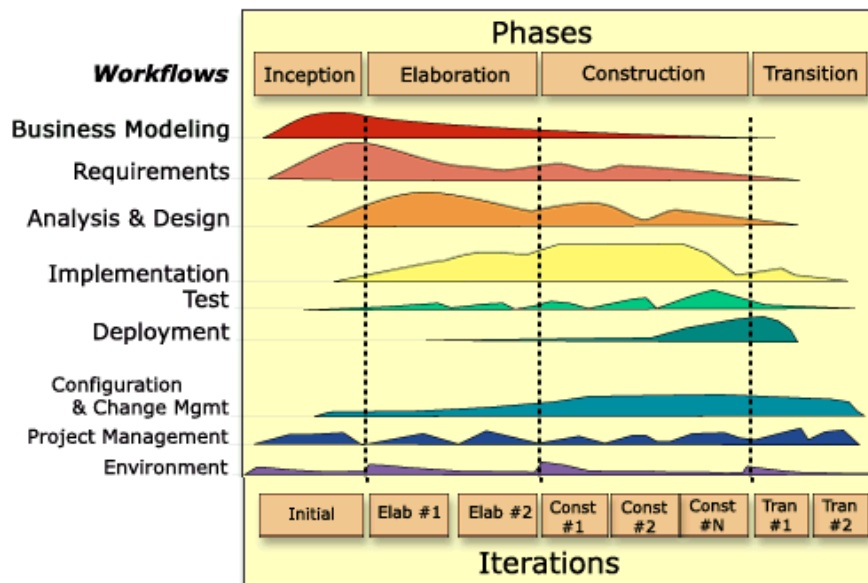
Seguindo essa linha de raciocínio, o RUP com Análise Essencial traz alterações principalmente em dois aspectos:

- Atividades de modelagem
- Artefatos de modelagem

As atividades e artefatos que mudam em função da técnica, bem como os *Guidelines* associados, serão abordados ao longo deste artigo, de modo introdutório.

Fases e Disciplinas

A arquitetura básica do Processo mantém-se exatamente igual:



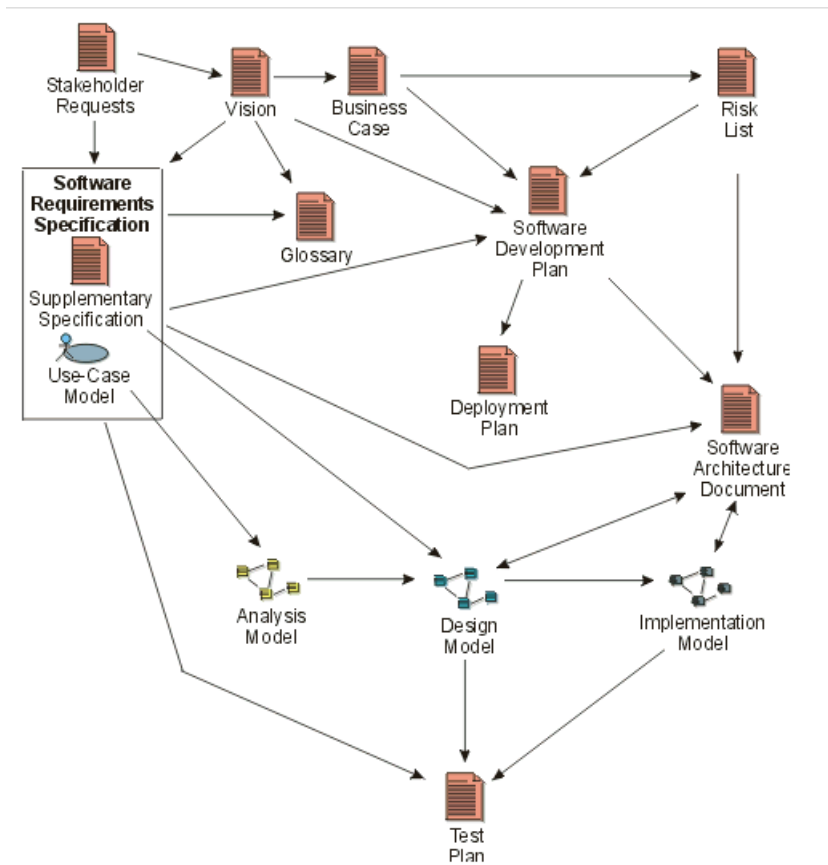
A organização do RUP pode ser entendida a partir de duas dimensões:

- ⇒ Na vertical está a dimensão que representa as disciplinas relacionadas ao processo; é a visão estática, que agrupa atividades e conceitos por assunto.
- ⇒ Na horizontal está a dimensão que representa os aspectos relacionados ao fluxo de tempo do processo de desenvolvimento; indica as fases, que por sua vez se dividem em iterações.

Ou seja, a cada iteração, durante todo o ciclo de desenvolvimento, são realizadas atividades que dizem respeito aos assuntos listados à esquerda. As curvas indicam o esforço dedicado às atividades, de acordo com o ponto do projeto.

Principais artefatos

No que diz respeito ao processo, eis abaixo alguns dos principais artefatos; veremos principalmente quais impactos o uso da Análise Essencial traz a estes itens do processo.



Business Modeling - Aqui as atividades e artefatos são em sua maioria os mesmos, valendo a pena mencionar a utilização do Diagrama de Contexto para a representação do cenário de negócio que envolve o sistema e do Modelo Conceitual de Dados para um levantamento preliminar de informações (utilizando a orientação a objetos, iríamos produzir um *'business object model'*)

Requirements - Na Análise Essencial fazemos uma ligação entre os eventos a que o sistema deverá responder e os requisitos de desenvolvimento (ou também chamados de requisitos de software, requisitos para informatização, etc)
Em termos de modelagem, o Diagrama Use Case da orientação a objetos e o símbolo Use Case (representando uma transação) dão lugar, respectivamente, na Análise Essencial, ao diagrama de Resposta a Eventos, e ao símbolo de processo, que representa a ação realizada no evento.

Para efeito de prototipação, pode ser criado um *storyboard* baseado na lista de eventos e protótipos ("casca") do sistema para validação junto ao usuário solicitante.

Analysys & Design - Aqui há um número maior de artefatos que sofrem variações, pois iremos agrupar os eventos, especificar as ações dos mesmos, criar o modelo de dados lógico, detalhar algumas especificações em pseudo-código ou português estruturado e organizar/planejar os módulos para posterior implementação. Ainda assim, observe que a lista de artefatos discorre sobre elementos de modelagem, sem grandes alterações aos guias de uso e construção de outros artefatos como o Plano de Desenvolvimento de Software (SDP), ou a Lista de Riscos e o Plano de Projeto.

Implementation - Nesta disciplina é possível identificarmos várias atividades semelhantes e artefatos que, apesar de terem nomes diferentes nas técnicas OO e AE, tem os mesmos objetivos e cumprem os mesmos papéis dentro do projeto de desenvolvimento.

Test e Deployment - Sem alterações em artefatos que mereçam destaque; na realidade as alterações versam mais sobre a forma e algumas recomendações para testes baseados em eventos e sua rastreabilidade em relação aos protótipos e requisitos, além de recomendações para a realização da transição (possivelmente incremental) com o menor risco possível.

Nas demais disciplinas - de apoio - Project Management, Configuration & Change Management e Environment, apenas esta última apresenta diferenças significativas. Não poderia ser diferente, uma vez que a customização do processo, a criação de *guidelines* específicos, além da aquisição e configuração de ferramentas que viabilizem a modelagem segundo a Análise Essencial fazem parte das atividades desta disciplina.

Atividades relevantes

Vimos principalmente os artefatos de modelagem que são produzidos no RUP com Análise Essencial. Vimos também que as alterações em artefatos basicamente afetam os itens de modelagem.

Algo semelhante ocorre com as atividades, pois aquelas que tem modificações em sua forma de execução estão relacionadas à criação e manipulação desses artefatos, envolvendo desde tarefas em Modelagem de Processos de Negócio, passando por Levantamento de Requisitos, chegando até as atividades de Teste e Transição do software para o ambiente de uso.

Poderíamos entrar aqui em um nível maior de detalhe e explorar cada atividade, mostrando os passos para realização, pré e pós-condições, além dos guias associados, mas deixaremos esta discussão para um próximo momento.

O mentoring da OAT para implementação do RUP com AE

Oferecendo uma solução especializada em Engenharia de Software e tendo consultores certificados pela Rational, a OAT Solutions coloca-se a disposição dos clientes para adaptar o RUP e permitir que a Organização utilize as melhores práticas do desenvolvimento de sistemas com a técnica mais indicada a cada ambiente, capacitando os profissionais no processo e nas tecnologias relacionadas, bem como na difusão das ferramentas que instrumentem o processo.