

INGEGNERIA DEL SOFTWARE

AA. 2018/2019

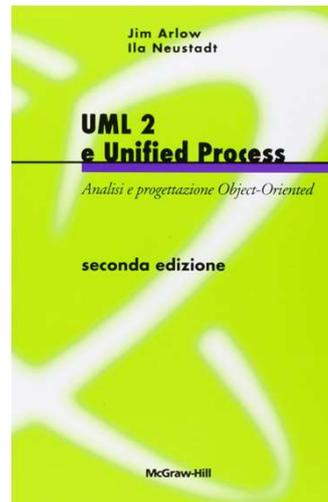
Roberta Gori, Laura Semini
Dipartimento di Informatica
Università di Pisa

Pagine Web del corso

- Pagina comune a IS A e IS B
 - Per il materiale didattico
 - Sottopagine dei singoli corsi A/B
 - Per comunicazioni, risultati prove, ecc.
- Accessibili
 - Da didawiki
 - Dalle pagine web personali: www.di.unipi.it/~gori
www.di.unipi.it/~semini

Materiale didattico: libro

- **Libro**
 - J. Arlow, I. Neustadt, *UML 2 e Unified Process*, Seconda Edizione italiana, McGraw-Hill, 2006.



Materiale didattico: capitoli di altri libri (in inglese)

- Disponibili in copisteria (la prima che trovate sulla sinistra in via san Lorenzo) alcune pagine da:
 - Object Oriented and Classical Software Engineering , Stephen R.Schach, Fifth edition
 - Object-Oriented Software Engineering, David C. Kung

Materiale didattico: libro (pdf su didawiki)

A. Binato, A. Fuggetta, L. Sfardini
Ingegneria del Software Addison
Wesley (2006)

Di riferimento per alcuni argomenti

Essendo fuori stampa, il PDF è
disponibile su didawiki



Materiale didattico: lucidi e dispense

- Su didawiki verranno resi disponibili i lucidi delle lezioni
- Dispense (scaricabili da didawiki)
 - C. Montangero, L. Semini, *Dispensa di architettura e progettazione di dettaglio*.
 - Utile quando si comincerà a parlare di progettazione (circa metà corso).
 - C. Montangero, L. Semini (a cura di), *Il controllo del software - verifica e validazione*.
 - Utile nelle ultime lezioni del corso
- Esercizi:
 - Compiti degli anni passati.
 - Esercizio più **datati**: V. Ambriola, C. Montangero, L. Semini, *Esercizi di Ingegneria del Software*.
- + ... altro materiale che verrà reso disponibile quando necessario.

Modalità d'esame

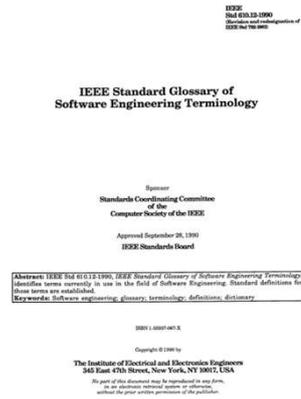
- Scritto: appello o prove in itinere
 - Il voto delle scritto vale solo per l'appello, le prove in itinere esonerano dallo scritto per l'appello estivo.
- Ammissione all'orale
 - Prove itinere: voto minimo 16, media minima 16
 - Appello: voto minimo 16
- Problemi disponibili in anticipo

Obiettivi di apprendimento

- Introduzione alle tecniche di modellazione in ingegneria del software.
- **Conoscenze.** Lo studente conoscerà i principali modelli di processi di sviluppo software, e le tecniche di modellazione proprie delle varie fasi.
- **Capacità.** Lo studente saprà utilizzare notazioni di modellazione come UML2 per l'analisi dei requisiti e la progettazione sia architettonica sia di dettaglio di un sistema software.

Software Engineering secondo IEEE 610

- A systematic, disciplined, quantifiable approach [...]
- Engineering è una disciplina che ha lo scopo di produrre **fault-free** software,
 - consegnato nei tempi previsti,
 - che rispetti il budget iniziale,
 - che soddisfi le necessità del committente,
 - facile da modificare.
- Disciplina sia tecnologica che gestionale



Authorized licensed use limited to: Universidad Nacional de Colombia. Downloaded on March 10, 2012 at 02:14:27 UTC from IEEE Xplore. Restrictions apply.

Chi è l'intruso?



Alcuni esempi tristemente famosi

Denver Airport (1995 spento nel 2005)

- Sistema di smistamento dei bagagli
- 35 Km di rete, 4000 carrelli, 5000 "occhi", 56 lettori
- \$ 193 000 000 di investimento
- Risultati
 - Inaugurazione dell'aeroporto ritardata 16 mesi (a 1 milione \$ al giorno)
 - sforamento di 3,2 miliardi di dollari rispetto ai preventivi
- Progettazione difettosa
 - jams (mancanza di sincronizzazione)
 - No fault tolerance
 - si perdeva traccia di quali carrelli fossero pieni e quali vuoti dopo un riavvio dovuto a un jam
- Dopo anni di tentativi di "aggiustarlo"
 - Staccata la spina nel 2005

Il caso Therac- 25 (1985-1987)

- *Canada- USA*: 3 persone uccise per sovradosaggi di radiazioni
- Problema causato da editing troppo veloce dell'operatore e mancanza di controlli sui valori immessi.
- Le cause:
 - errori nel sistema SW, e di interfacciamento SW/ HW (erronea integrazione di componenti SW preesistenti nel Therac- 20).
 - Poca robustezza
 - Difetto latente
 - Troppi messaggi di errore, mal codificati, gli operatori li ignoravano
- <https://web.stanford.edu/class/cs240/old/sp2014/readings/therac-25.pdf>

Il sistema antimissile Patriot (1991)

- Una caserma a Dhahran (Arabia Saudita) colpita per un difetto nel sistema di guida: 28 soldati americani morti.
- Concepito per funzionare ininterrottamente per un massimo di 14 h.
 - Fu usato per 100 h: errori nell'orologio interno del sistema accumulati al punto da rendere inservibile il sistema di tracciamento dei missili da abbattere.
- Scarsa robustezza.
- <http://www-users.math.umn.edu/~arnold/disasters/patriot.html>

London ambulance service (1992)

- Sistema per gestire il servizio ambulanze
- Ottimizzazione dei percorsi, guida vocale degli autisti
- Risultati
 - 3 versioni, costo totale: 11 000 000 Euro
 - L'ultima versione abbandonata dopo soli 3 giorni d'uso
- Analisi errata del problema:
 - interfaccia utente inadeguata
 - poco addestramento utenti
 - sovraccarico non considerato
 - nessuna procedura di backup
 - scarsa verifica del sistema
 - <https://pdfs.semanticscholar.org/0864/875123944c40e9563f590db7992931378e58.pdf>

Ariane 5 (1996)

- <http://it.youtube.com/watch?v=kYUrqdUyEpl>
- Il sistema, progettato per l'Ariane 4, tenta di convertire la velocità laterale del missile dal formato a 64 bit al formato a 16 bit. Ma l'Ariane 5 vola molto più velocemente dell'Ariane 4, per cui il valore della velocità laterale è più elevato di quanto possa essere gestito dalla routine di conversione.
- *Overflow, spegnimento del sistema di guida, e trasferimento del controllo al 2° sistema di guida, che però essendo progettato allo stesso modo era andato in tilt nella medesima maniera pochi millisecondi prima.*
- Test con dati vecchi.
 - Fu necessario quasi un anno e mezzo per capire quale fosse stato il malfunzionamento che aveva portato alla distruzione del razzo.
- <http://sunnyday.mit.edu/nasa-class/Ariane5-report.html>

Il "carattere" telugu e sistemi Apple



- 2018
- iOS , watchOS e macOS crashano quando provano a renderizzare questo simbolo
- Il simbolo è una [legatura di caratteri e segni](#) che contiene complesse istruzioni di posizionamento, visualizzarlo richiede una serie di calcoli che i sistemi operativi di Apple sbagliavano, causando il tilt.
- Apple's UIKit framework per la visualizzazione di testo

... e un esempio di successo

Un grosso sistema realizzato correttamente nei tempi stabiliti

Un successo!!!! Linea 14 Metro Parigi (1998 con estensione nel 2003)

- La linea 14 della metropolitana di Parigi
 - Prima linea integralmente automatizzata .
- Nome di progetto, Météor: Metro Est-Ovest Rapide
 - 8 km. 7 stazioni. 19 treni. Intervallo tra 2 treni: 85 secondi.
 - Siemens Transportation Systems
 - B-method di Abrial.
 - Abstract machines
 - Generazione di codice
 - ADA, C, C++.



Quindi ???

- Anche le opere degli ingegneri qualche volta crollano ma molto più raramente del software (es. sistema operativo)
- Anche i produttori di software possono aver successo
- Anche i produttori di software devono imparare dagli errori
- Anche i produttori di software devono diventare ingegneri (del software)

Aspetti storici: nascita

- Contesto degli anni '60
 - DA: software sviluppato informalmente
 - ad es., per risolvere sistemi di equazioni
 - A: grandi sistemi commerciali
 - OS 360 per IBM 360 (milioni di righe di codice)
 - sistemi informativi aziendali, per gestire tutte le informazioni delle funzioni aziendali
 - Dalla programmazione individuale alla programmazione di squadra
- 1968, NATO Software Engineering Conference, Garmish
 - *crisi del software – qualità del software era in generale inaccettabilmente bassa*
 - *ingegneria del software – soluzione alla crisi del software*
 - La produzione di software deve usare tecniche e paradigmi di consolidate discipline ingegneristiche

Standish Group report 1994

- Progetti software completati in tempo 16,2%
- in ritardo (il doppio del tempo): 52,7%
 - Difficoltà nelle fasi iniziali dei progetti
 - Cambi di piattaforma e tecnologia
 - Difetti nel prodotto finale
- abbandonati: 31,1%
 - Per obsolescenza prematura
 - Per incapacità di raggiungere gli obiettivi
 - Per esaurimento dei fondi

Standish Group report: le cause di abbandono

1. Requisiti incompleti
2. Scarso coinvolgimento degli utenti
3. Mancanza di risorse
4. Attese irrealistiche
5. Mancanza di supporto esecutivo
6. Modifiche a specifiche e requisiti
7. [...]
8. [...]
9. [...]
10. Ignoranza tecnologica

Specificità del Software

- Il software è diverso da altri prodotti dell'ingegneria...
 - non è vincolato da materiali, né governato da leggi fisiche o da processi manifatturieri (nessun costo marginale!)
 - si "sviluppa", non si "fabbrica" nel senso tradizionale
 - non si "consuma", tuttavia si "deteriora"
 - spesso si "assembla", ma larga parte ancora si realizza *ad hoc*

Ancora differenze: fault tolerance

- Quando un elettrodomestico si rompe, si cambia un pezzo o si butta via e si compra nuovo (in ogni caso si costruisce da capo qualcosa: il pezzo o l'intero elettrodomestico)
- Quando un sistema operativo "crasha" lo facciamo ripartire. Inoltre il sistema è progettato per minimizzare l'effetto del fallimento: non si perdono i documenti su cui stava lavorando (**fault tolerance**)

Ancora differenze: la manutenzione

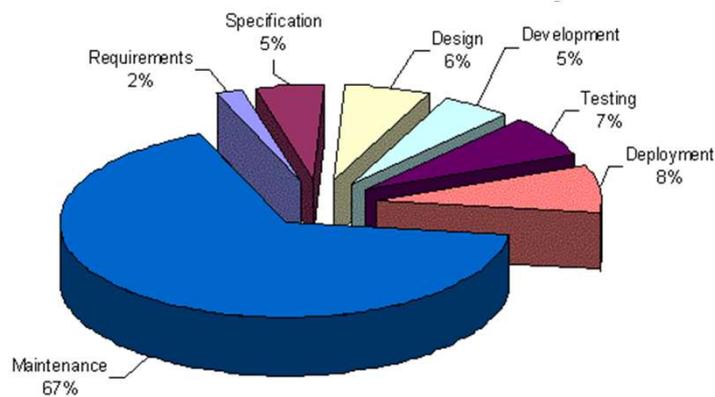
- La manutenzione di un edificio in genere si restringe a ripitturarlo, sistemare le crepe, etc...
 - Nessuno chiederebbe al costruttore di una casa di ruotarla di 90 gradi...
- Un SO, o più in generale un sistema software, può invece essere modificato per passare ad una nuova macchina con caratteristiche hardware completamente diverse...

Aspetti Economici

- Per estrarre benzina dal petrolio l'ingegnere chimico sceglie la reazione economicamente più vantaggiosa (per abbassare il costo per litro).
- Anche l'ingegnere sw è interessato a soluzioni economicamente vantaggiose.
- Esempio: Una ditta di software che utilizzi una tecnica CTold scopre una nuova tecnica CTnew che permetterebbe di velocizzare la scrittura del codice di un fattore 10 rispetto a CTold.
- Ma può comunque non adottare CTnew a causa del:
 - costo dell'introduzione della tecnologia
 - costo del training del personale
 - costo della manutenzione

I costi del software

Il prodotto software durante la sua vita diverse fasi:
analisi, specifica, progettazione, codifica, testing, manutenzione e ritiro

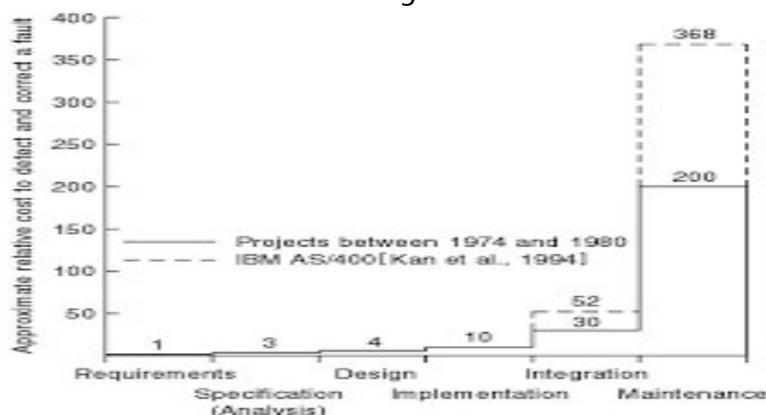


La manutenzione

- La manutenzione include tutti i cambiamenti al prodotto software, anche dopo che è stato consegnato al cliente
- Si divide in :
 - **manutenzione correttiva(20%)**, rimuove gli errori lasciando invariata la specifica
 - **manutenzione migliorativa**, consiste in cambiamenti alla specifica e nell'implementazione degli stessi, può essere:
 - **Perfettiva (60%)**: modifiche per migliorare le qualità del software, introduzione di nuove funzionalità, miglioramento delle funzionalità esistenti.
 - **Adattativa (20%)**: modifiche a seguito di cambiamenti nell'ambiente legislativo, cambiamenti nell'Hardware, nel Sistema operativo, ecc.
 - Esempio: IVA dal 22% al 20% float aliquota=22; ...; prezzotot =prezzo+(prezzo*aliquota)/100

Importanza dell'analisi dei requisiti

- Se si introduce un errore durante l'analisi dei requisiti, l'errore apparirà anche nella specifica, nella progettazione e nel codice.
- Prima individuiamo l'errore e meglio è:



Lavoro in team

- La maggior parte del software è prodotto da team di programmatori
- Il lavoro in team pone dei problemi:
 - Di interfaccia tra le diverse componenti del codice
 - Di comunicazione tra i membri del team
- Molto tempo deve essere dedicato alle riunioni tra i vari componenti.
- L'ingegnere del software deve essere anche capace di:
 - gestire i rapporti umani e organizzare un team
 - gestire gli aspetti economici e legali

Temi di ingegneria del software

- Processo software
- Realizzazione di sistemi software
- Qualità del software

Processo software

- Organizzazione e gestione dei progetti
- Metodi di composizione dei gruppi di lavoro
- Strumenti di pianificazione, analisi, controllo
- Cicli di vita del software
- Definizione e correlazione delle attività
- Modelli ideali di processo di sviluppo

Realizzazione di sistemi sw

- Strategie di analisi e progettazione
 - Tecniche per la comprensione e la soluzione di un problema
 - Top-down, bottom-up, progettazione modulare, OO
- Linguaggi di specifica e progettazione
 - Strumenti per la definizione di sistemi software
 - Reti di Petri, Z, OMT, UML
- Ambienti di sviluppo
 - Strumenti per analisi, progettazione e realizzazione
 - Strumenti tradizionali, CASE, CAST, RAD

Qualità del software

- Modelli di qualità
 - Definizione di caratteristiche della qualità
- Metriche software
 - Unità di misura, scale di riferimento, strumenti
 - Indicatori di qualità
- Metodi di verifica e controllo
 - Metodi di verifica, criteri di progettazione delle prove
 - Controllo della qualità, valutazione del processo di sviluppo

Gli stakeholders di un prodotto software

- Fornitore
 - chi lo sviluppa
- Committente
 - chi lo richiede (e paga)
- Utente
 - chi lo usa