INGEGNERIA DEL SOFTWARE

Corso di Laurea in Informatica

Docente

Laura Semini

Web: pages.di.unipi.it/semini

Email: laura.semini@unipi.it

Pagine web del corso

- Per il materiale didattico
- Per risultati prove, etc

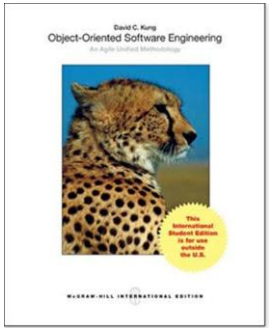
- Accessibile
  - Da didawiki
  - Dalla pagina web personale: https://pages.di.unipi.it/semini/

Materiale didattico

Per le prime lezioni del corso:

- **Object Oriented and Classical Software Engineering** , Stephen R.Schach, Fifth edition Cap 1,3 e 10
- Oppure Cap 1,2,11 della 8th edition

- **Object-Oriented Software Engineering**, David C. Kung, Cap 2



Materiale didattico (cont'd)

UML @ Classroom: An Introduction to Object-Oriented Modeling

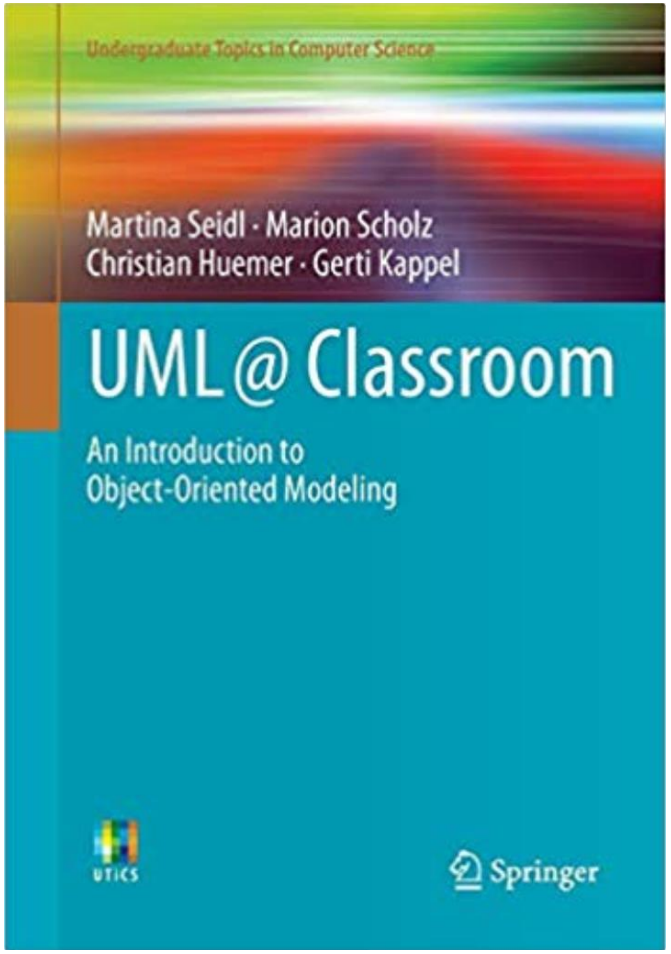
M. Seidl, M. Scholz C. Huemer, G. Kappel

Springer Verlag, 2015.

Di riferimento per la parte di UML

Per una convenzione con l'universita'

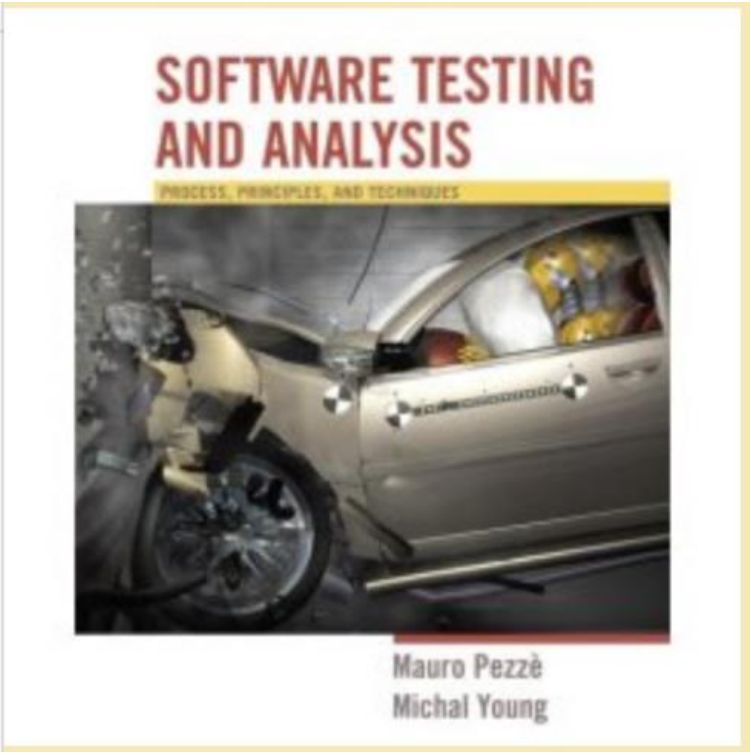
il PDF è disponibile su didawiki



Materiale didattico (cont'd)

Software Testing and Analysis: Process, Principles, and Techniques

M. Pezze' M.Young



Di riferimento per la parte di testing

Per concessione dell'autore,

il PDF è disponibile sulle pagine del corso

Materiale didattico (cont'd)

- **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 di esame

Scritto + orale

Allo scritto potete portare SOLO:

- il libro UML @ Classroom
  - Non annotato se non con le correzioni che troverete nei lucidi
  - Libri “imbottiti” di foglietti o note verranno sequestrati e restituiti a fine compito

Obiettivi di apprendimento

- Introduzione alle tecniche di modellazione dell' ingegneria del software.

- ***Conoscenze***. Lo studente conoscerà i principali modelli di processi di sviluppo software, e le tecniche di modellazione proprie delle varie fasi.

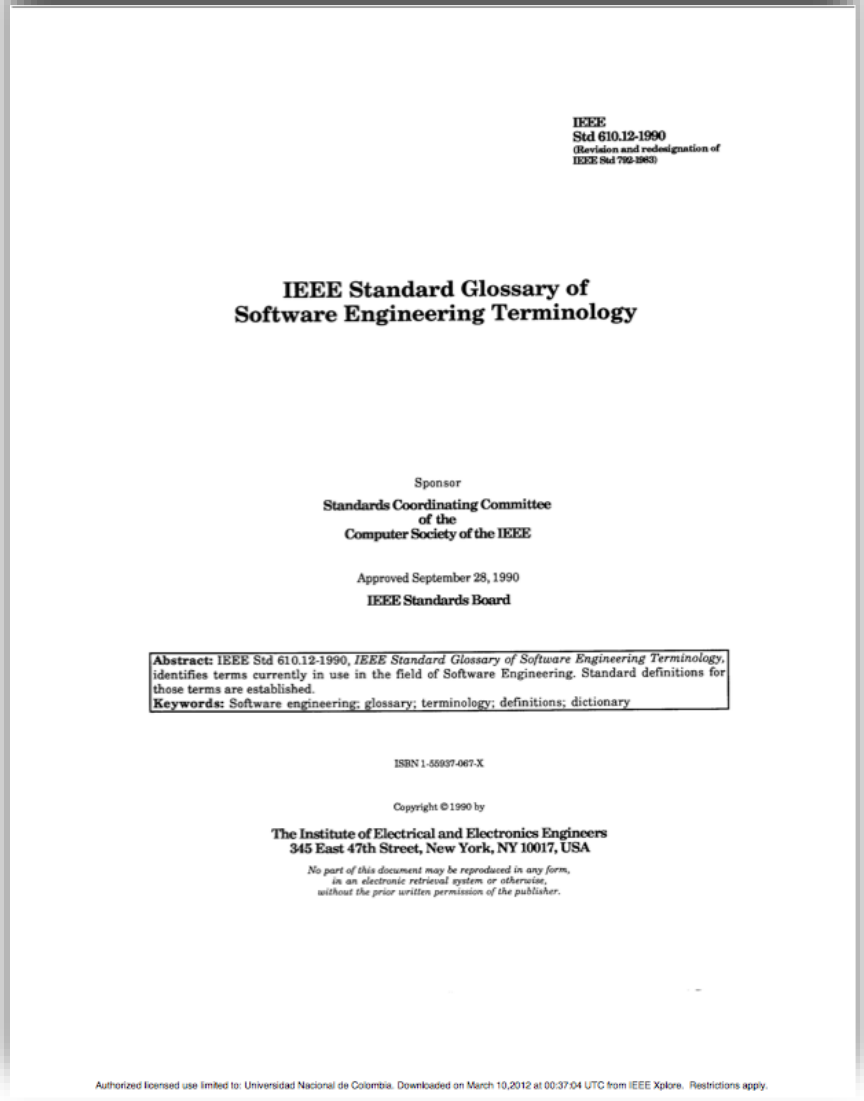
- ***Capacità***. Lo studente saprà utilizzare notazioni di modellazione come UML2 per l'analisi dei requisiti e la progettazione sia architettonica sia di dettaglio di un sistema software.

Processo Software

- Il modo in cui produciamo il software
- Inizia quando iniziamo a esplorare il problema e finisce quando il prodotto viene ritirato dal mercato
- Fasi:
  - analisi dei requisiti
  - specifica
  - progettazione
  - implementazione
  - integrazione
  - mantenimento
  - ritiro
- Riguarda anche tutti i tools e le tecniche per lo sviluppo e il mantenimento e tutti i professionisti coinvolti

Definizione di IS secondo IEEE

- L'approccio sistematico allo sviluppo, all'operatività, alla manutenzione e al ritiro del software [glossario IEEE]
  - 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



IEEE
Std 610.12-1990
(Revision and redesignation of
IEEE Std 792-1983)

IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology

Sponsor
Standards Coordinating Committee of the Computer Society of the IEEE

Approved September 28, 1990
IEEE Standards Board

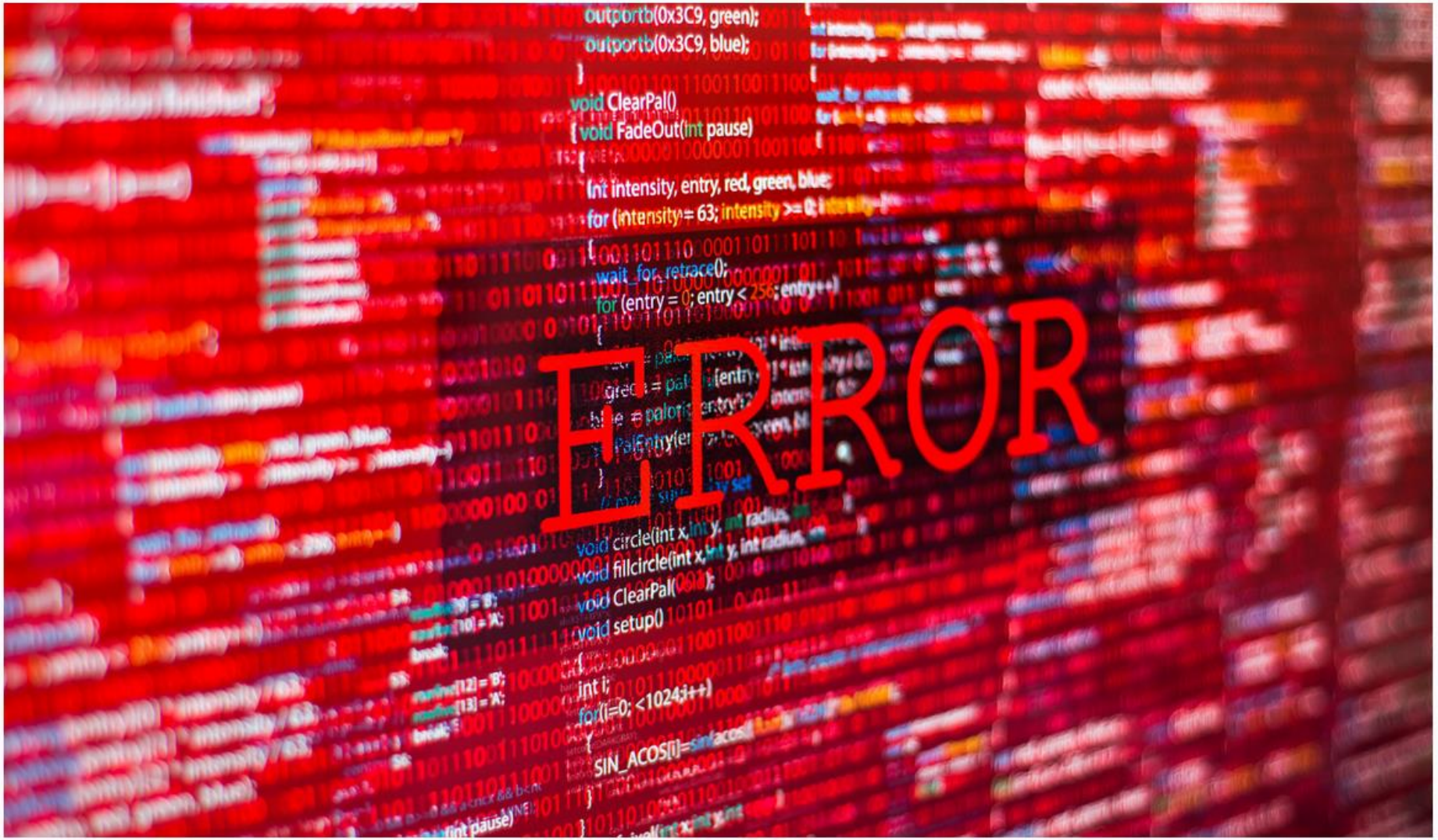
Abstract: IEEE Std 610.12-1990, *IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology*, identifies terms currently in use in the field of Software Engineering. Standard definitions for those terms are established.
Keywords: Software engineering; glossary; terminology; definitions; dictionary

ISBN 1-55937-067-X

Chi è l'intruso?

Therac-25

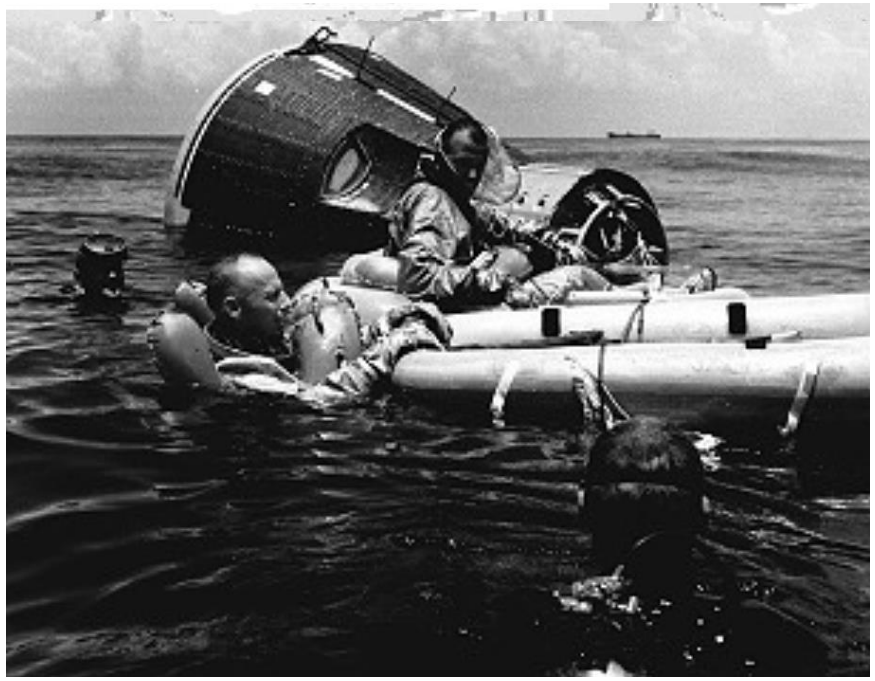
Breve corso anti-disastro



Gemini V (1965)

- La navicella è atterrata a 80km dal punto di atterraggio previsto

No.		Surname	Given names	Position
1		Armstrong	Neil Alden	Command Pilot
2		See	Elliot McKay, Jr.	PLT



- Errore nel modello:
  - Un programmatore aveva inserito la velocità di rotazione della Terra come 360° per 24 ore invece di 360,98°.

Denver airport (1995 -- 2005)

- Sistema di smistamento dei bagagli
- 35 Km di rete, 4000 carrelli, 5000 “occhi”
- $ 193 000 000 di investimento

- Risultati
  - Inaugurazione dell’aereoporto ritardata 16 mesi (a 1 milione $ al giorno)
  - Sforamento di 3,2 miliardi di dollari rispetto ai preventivi
  - Dopo anni di tentativi di “aggiustarlo”, staccata la spina nel 2005

Denver airport (1995 -- 2005)

- Cosa è successo? Progetto complesso e soggetto a errori:
  1. Il sistema elettrico soffriva di sbalzi di potenza che mandavano in tilt il sistema
  2. Più di 100 PC singoli fisicamente distribuiti
  3. Il guasto di un PC poteva causare un'interruzione: non esisteva un backup automatico per i componenti guasti (No fault tolerance)
     1. si perdeva traccia di quali carrelli fossero pieni e quali vuoti dopo un riavvio
  4. Il sistema non era in grado di rilevare gli inceppamenti e, di conseguenza, quando si verificava un inceppamento, il sistema continuava ad accumulare sempre più valigie, peggiorando la situazione. (Non robusto)

Therac-25 (1985—1987)

- *Canada- USA:* 3 persone uccise per sovradosaggi di radiazioni
- Problema causato da:
  1. editing troppo veloce dell'operatore e
  2. 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

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.

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:
  1. interfaccia utente inadeguata
  2. poco addestramento utenti
  3. sovraccarico non considerato
  4. nessuna procedura di backup
  5. scarsa verifica del sistema

Ariane 5 (1996)

- https://www.youtube.com/watch?v=5tJPXYA0Nec

- 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, e 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 2^0 sistema di guida, che però essendo progettato allo stesso modo è andato in tilt nella medesima maniera.
- 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.

Il caso Toyota

Toyota "Unintended Acceleration" Has Killed 89

A 2005 Toyota Prius, which was in an accident, is seen at a police station in Harrison, New York, Wednesday, March 10, 2010. The driver of the Toyota Prius told police that the car accelerated on its own, then lurched down a driveway, across a road and into a stone wall. (AP Photo/Seth Wenig) / AP PHOTO/SETH WENIG

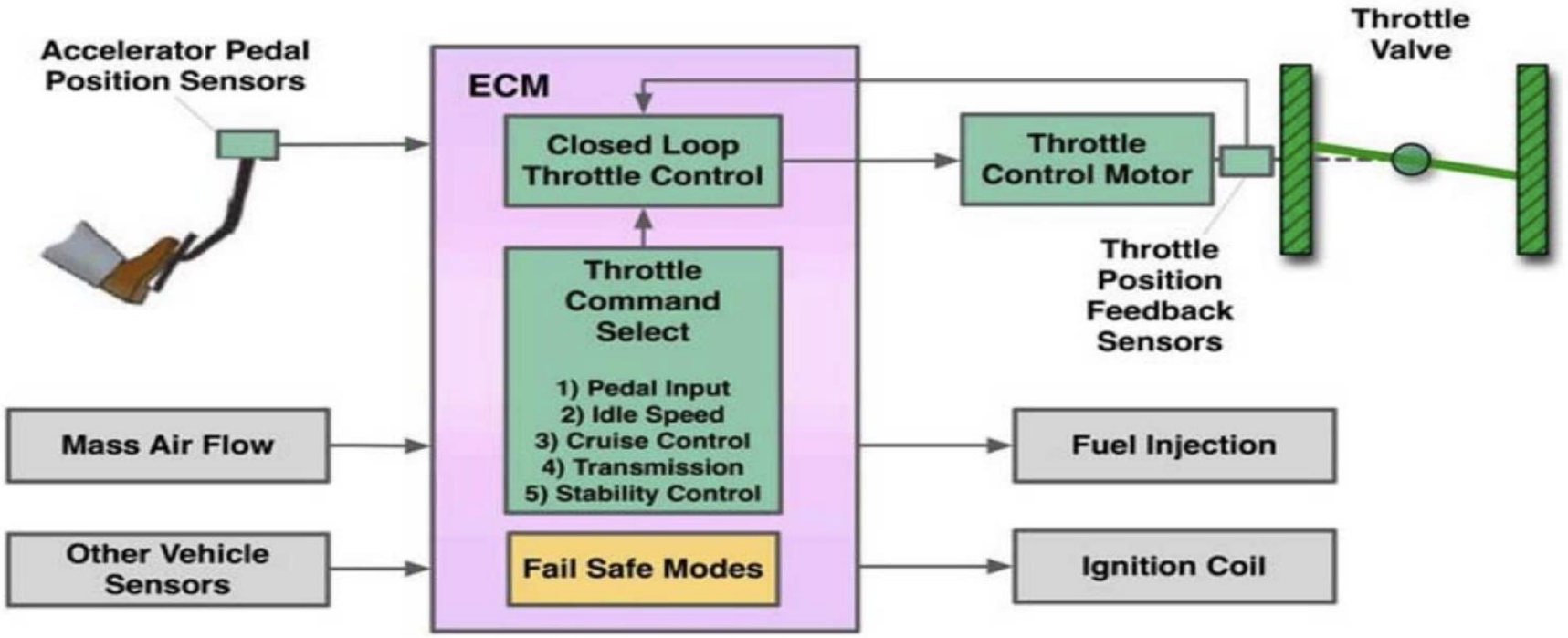
Il caso Toyota

- L'accelerazione inattesa è
  - l'accelerazione involontaria, imprevista e incontrollata di un veicolo
  - spesso accompagnata da un'apparente perdita di efficacia della frenata: avere la macchina accelerata significa dover applicare ai freni una forza pari a 80 kg_p invece che 7-20 kg_p

- Casi simili si sono verificati anche con altre automobili, per esempio Honda e Tesla

Il caso Toyota

The ETCS-i System



- It mainly controls the throttle valve
  - Fuel injection and ignition are adjusted, taking into account several parameters, so as to ensure proper combustion
- It was first investigated by a NASA team in 2010–2011

Il caso Toyota

- Questo è stato il primo caso di lesioni personali e morte ingiusta ad andare in giudizio, che ha attribuito i problemi della Toyota UA ai difetti del controllo elettronico dell'acceleratore.
- La giuria, sopportata da esperti, ha ritenuto il software Toyota
  - mal progettato e non conforme agli standard del settore
  - e ha assegnato un risarcimento di 1,5 milioni di dollari alla conducente, Jean Bookout, rimasta ferita nell'incidente, e di 1,5 milioni di dollari alla famiglia di una passeggera, Barbara Schwarz, che è morta.

Per approfondimenti

Per approfondimenti e molti altri casi:

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_software_bugs

Un successo!!! (1998)

- 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++.

So what?

- Anche i produttori di software possono aver successo ma devono imparare dagli errori

- Anche le opere degli ingegneri qualche volta crollano ma molto più raramente del software (es. sistema operativo)

- Anche i produttori di software devono diventare ingegneri (del software)

Nascita: contesto degli anni ’60

- Si passa 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
  - 10000 computer in Europa

- Dalla programmazione individuale alla programmazione di squadra

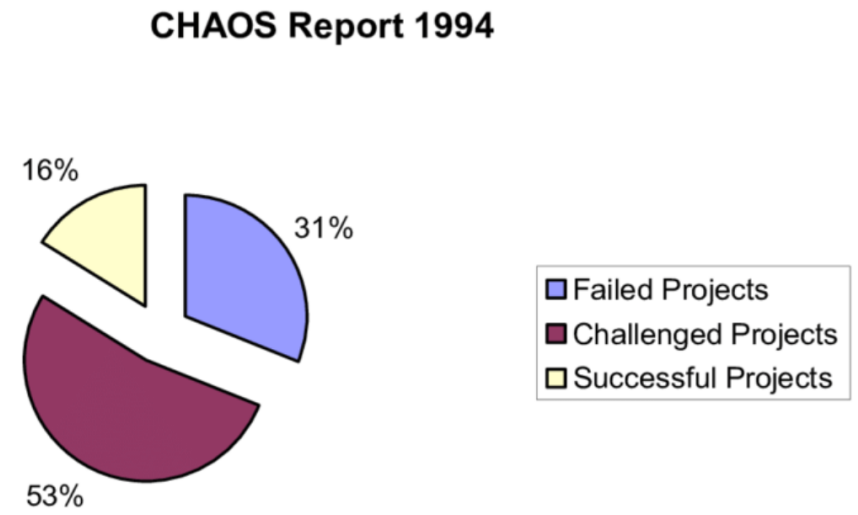
Nascita

- 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

  - L’idea: la produzione di software deve usare tecniche e paradigmi come le consolidate discipline ingegneristiche

Analisi dello Standish Group 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: cause di abbandono

1. Scarso coinvolgimento degli utenti
2. Requisiti e specifiche incompleti
3. Modifiche a specifiche e requisiti
4. Mancanza di supporto esecutivo
5. Ignoranza tecnologica
6. Mancanza di risorse
7. Attese irrealistiche
8. Obiettivi non chiari
9. Tempi di sviluppo non realistici
10. Nuove tecnologie

Project Challenged Factors	% of Responses
1. Lack of User Input	12.8%
2. Incomplete Requirements & Specifications	12.3%
3. Changing Requirements & Specifications	11.8%
4. Lack of Executive Support	7.5%
5. Technology Incompetence	7.0%
6. Lack of Resources	6.4%
7. Unrealistic Expectations	5.9%
8. Unclear Objectives	5.3%
9. Unrealistic Time Frames	4.3%
10. New Technology	3.7%
Other	23.0%

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
- Non ha alcun costo marginale
  - costo di un'unità aggiuntiva prodotta
- non si "consuma", tuttavia si "deteriora"
- spesso si "assembla", ma larga parte ancora si realizza *ad hoc*

Specificità del software: Fault Tolerance

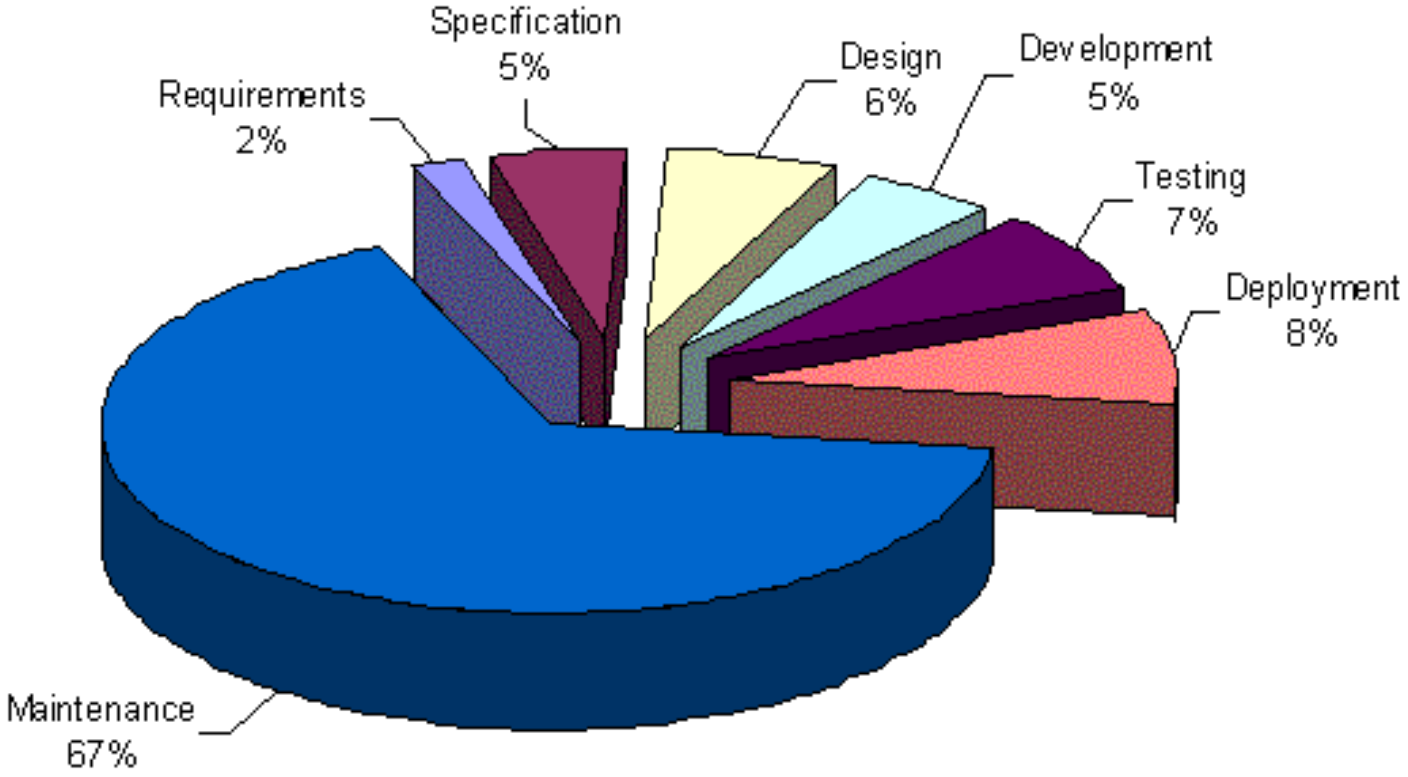
- Quando un edificio crolla parzialmente (o una macchina si rompe) non si aggiusta come fosse un'araba fenice.
- Quando un sistema operativo "crasha" lo facciamo ripartire.
  - Questo perché è stato progettato per minimizzare l'effetto del fallimento: non si perdono i documenti su cui stava lavorando
- La fault tolerance è una qualità del sw

Aspetti economici nella produzione sw

- L'ingegnere sw è anche 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
  - Può comunque non adottare CTnew a causa del:
    - costo dell'introduzione della tecnologia
    - costo del training del personale
    - costo della manutenzione

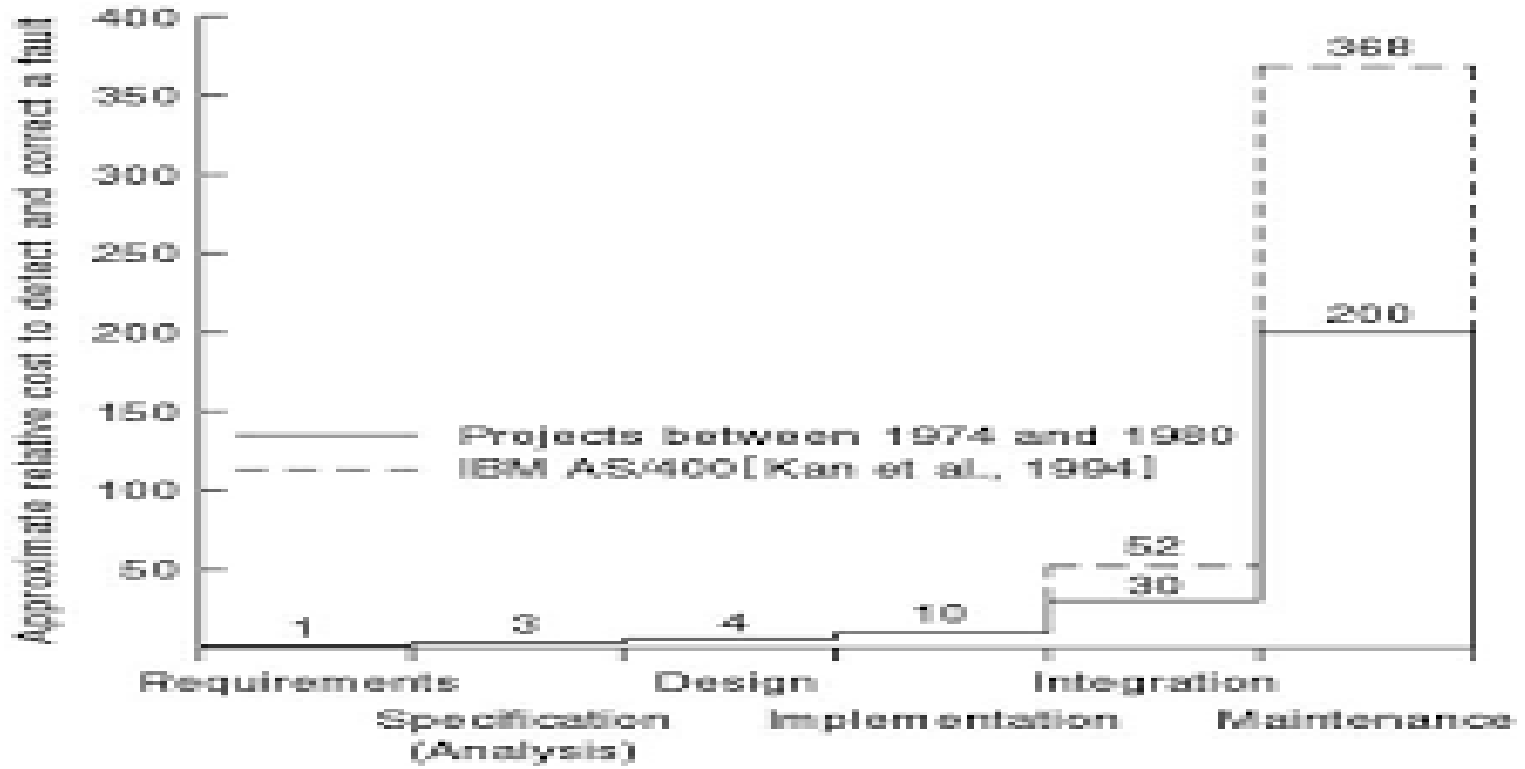
I costi del sw

Costo di un prodotto software durante la sua vita diverse fasi: analisi, specifica, progettazione, codifica, testing, deployment, manutenzione



Importanza fase di analisi dei req.

- 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:



La manutenzione del sw

- 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…

La manutenzione del sw

- 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 funzionalita', 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

Lavoro in team

- La maggior parte del software è oggi 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 IS

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

Processo SW

- Organizzazione e gestione dei progetti
  - Definizione e correlazione delle attività
- Metodi di composizione dei gruppi di lavoro
- Strumenti di pianificazione, analisi, controllo
- 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

Qualità del SW

- 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

Stakeholders

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