

# Unified Process - introduzione

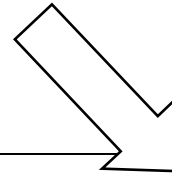
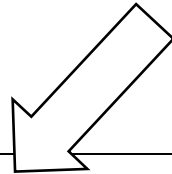
versione 16 marzo 2009

©Adriano Comai

<http://www.analisi-disegno.com>

# Unified Process

Booch, Rumbaugh, Jacobson



## UML

(Unified Modeling Language)

- notazione per rappresentare i sistemi software
- standard OMG (Object Management Group) dal 1997

## UP (Unified Process)

- non è uno standard
- è il processo definito dai tre autori (e dalla loro società, Rational - IBM) per l'utilizzo di UML
- versione commerciale: RUP (Rational Unified Process)

# Unified Process (UP)

- È un framework (schema generale) di processo, da adattare alle diverse tipologie di progetto
- Caratteristiche primarie: approccio iterativo e incrementale, guidato dai casi d'uso, incentrato sull'architettura



*time* →

# Guidato dai casi d'uso

- La definizione delle modalità d'uso del sistema (casi d'uso) guida tutte le attività del processo
- In particolare, i casi d'uso costituiscono la base per:
  - la definizione e negoziazione dei requisiti, e la loro validazione da parte del committente
  - la progettazione dell'architettura e dei componenti
  - la definizione dei test di accettazione
  - la pianificazione dei rilasci (in un'ottica incrementale) e quindi del progetto

# Centrato sull'architettura

- La definizione dell'architettura applicativa e tecnologica costituisce il fondamento tecnico dell'applicazione e del progetto
- Il consolidamento dell'architettura avviene solo quando si è certi (tipicamente, tramite sperimentazioni) della sua fattibilità tecnica
- Fino a quando l'architettura non è consolidata, non esistono elementi sufficienti per determinare (con precisione sufficiente alla definizione di un contratto) tempi, costi e rischi dell'intervento progettuale

# Iterativo e incrementale

- Iterativo:
  - il progetto si articola in una serie di iterazioni (periodi di lavoro), con lo scopo di ridurre progressivamente i rischi, a partire da quelli principali (es. incomprensioni sui requisiti, incertezze sull'architettura)
  - in ogni iterazione si svolgono, in misura e percentuali diverse, le tipiche attività di sviluppo (es. gestione dei requisiti, design, implementazione, test)
- Incrementale:
  - la realizzazione (ed eventualmente il rilascio) dell'applicazione avviene in modo progressivo
  - la pianificazione è guidata dai casi d'uso e dalle priorità architettoniche (es. precedenza ai componenti infrastrutturali)

# Cosa c'è in UP

- un'organizzazione del piano di progetto per fasi sequenziali
- indicazioni sulle attività da svolgere e sulla loro sequenza
- un insieme di ruoli predefiniti
- un insieme di documenti da produrre, con template ed esempi già realizzati



# Regole del gioco, adattabili

- UP è un insieme di **regole del gioco** da seguire nel lavoro quotidiano nei progetti
- alcune (poche), obbligatorie
- la maggioranza, da adattare alle caratteristiche dello specifico progetto

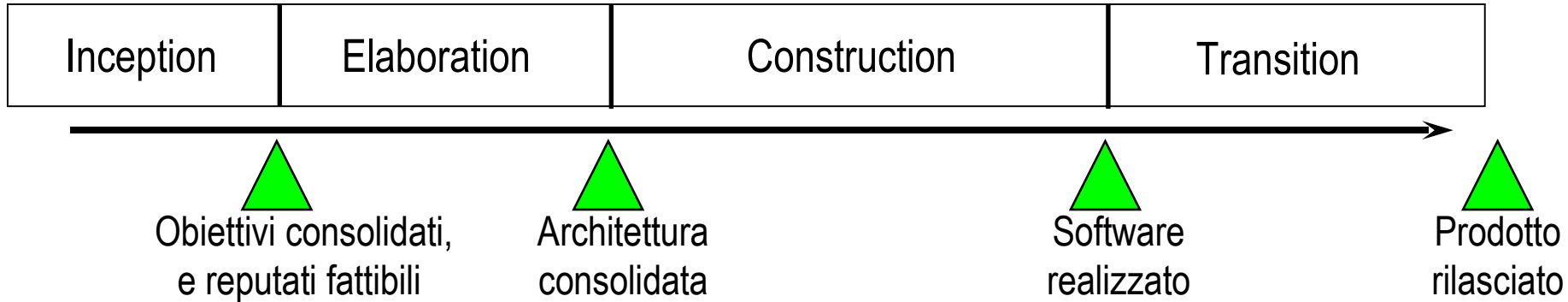
⇒ ogni progetto è diverso dagli altri

⇒ ma è necessario che ogni progetto, per avere successo, segua alcuni principi e pratiche fondamentali

# I principi di UP

1. Affrontare i rischi fin dall'inizio, in modo sistematico.
2. Fornire risultati di valore ai propri clienti e ai propri utenti.
3. Produrre al più presto software funzionante, e farlo evolvere in modo incrementale.
4. Predisporre fin dall'inizio a gestire i cambiamenti.
5. Consolidare il prima possibile un'architettura eseguibile.
6. Costruire il sistema con un approccio che massimizzi la manutenibilità e la riusabilità dei componenti.
7. Lavorare insieme, come un unico gruppo di lavoro.
8. La qualità è nel modo concreto di lavorare, non nella compilazione di documenti a parte.

# Fasi di UP



- **Inception** (Avvio) – riduzione rischi su obiettivi - definizione dei limiti, della fattibilità e della giustificazione economica dell'intervento
- **Elaboration** (Approfondimento) – riduzione rischi architetturali - approfondimento dei requisiti e produzione di un primo incremento del sistema
- **Construction** (Realizzazione) – riduzione rischi di non finire in tempo utile - produzione incrementale del sistema (completamente testato e integrato)
- **Transition** (Completamento) – riduzione rischi di rilasciare un prodotto non accettabile - rimozione ultimi errori, e produzione della versione rilasciabile del sistema

# Fase 1: Inception (Avvio)

Può essere considerata chiusa quando il Committente e tutte le parti interessate concordano che:

- gli obiettivi ed i confini del progetto (cosa è da fare, cosa non lo è) sono definiti, ed esistono indicazioni chiare sulle priorità
  - sono stati identificati i requisiti principali, per formulare ipotesi di architettura
  - le stime di tempi e di costo sono sensate (anche se imprecise)
  - i rischi principali per il progetto sono stati identificati
- Se il progetto non riesce a raggiungere questa pietra miliare è opportuno cancellarlo, o ridimensionarlo notevolmente, o rimandare l'inizio della fase di Elaboration.

# Fase 2: Elaboration (Approfondimento)

Può essere considerata chiusa quando il Committente e tutte le parti interessate concordano che:

- i requisiti non funzionali (caratteristiche di qualità del prodotto) sono definiti, e considerati stabili
- il piano di progetto e le stime dei costi sono aggiornati, sufficientemente dettagliati e credibili per la realizzazione delle funzionalità richieste
- l'architettura (organizzazione interna del sistema, funzionamento delle tecnologie scelte) è stata verificata ed è stabile
- il test e la valutazione di prototipi hanno dimostrato che i principali elementi di rischio sono stati affrontati e risolti

➤ Se il progetto non riesce a raggiungere questa pietra miliare è opportuno cancellarlo, o ridimensionarlo, o rimandare l'inizio della fase di Construction.

# Fase 3: Construction (Realizzazione)

Può essere considerata chiusa quando il Committente e tutte le parti interessate concordano che:

- il Prodotto software è già completamente realizzato, integrato e testato
- Se il progetto non riesce a raggiungere questa pietra miliare è opportuno rimandare l'inizio della fase di Transition, e pianificare invece estensioni alla fase di Construction per la messa a punto del prodotto.

# Fase 4: Transition (Completamento)

Può essere considerata chiusa quando:

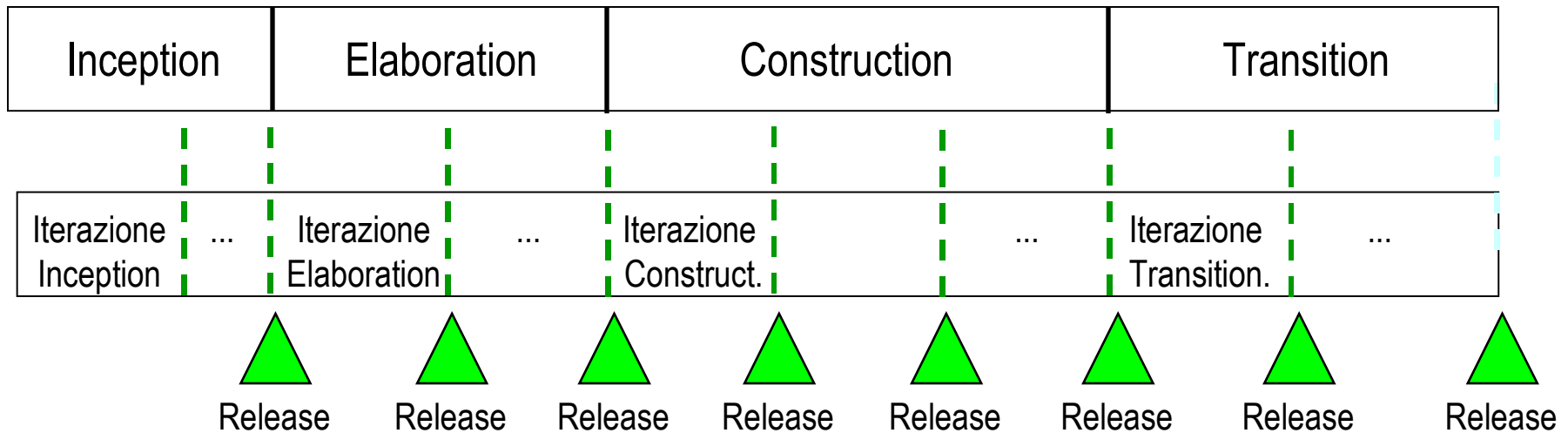
- il Committente è soddisfatto
  - tutte le parti interessate sono d'accordo nel considerare completato il progetto
- A questo punto, il progetto è concluso. Modifiche ed evoluzioni successive innescano un nuovo progetto di manutenzione evolutiva.

# Durata ed effort delle fasi in un progetto “medio”

	Inception	Elaboration	Construction	Transition
Durata (tempo trascorso)	10%	30%	50%	10%
Effort (gg/persona)	5%	20%	65%	10%

stima costi e tempi   $T_0$    $T_1$    $T_2$

# UP: fasi e iterazioni

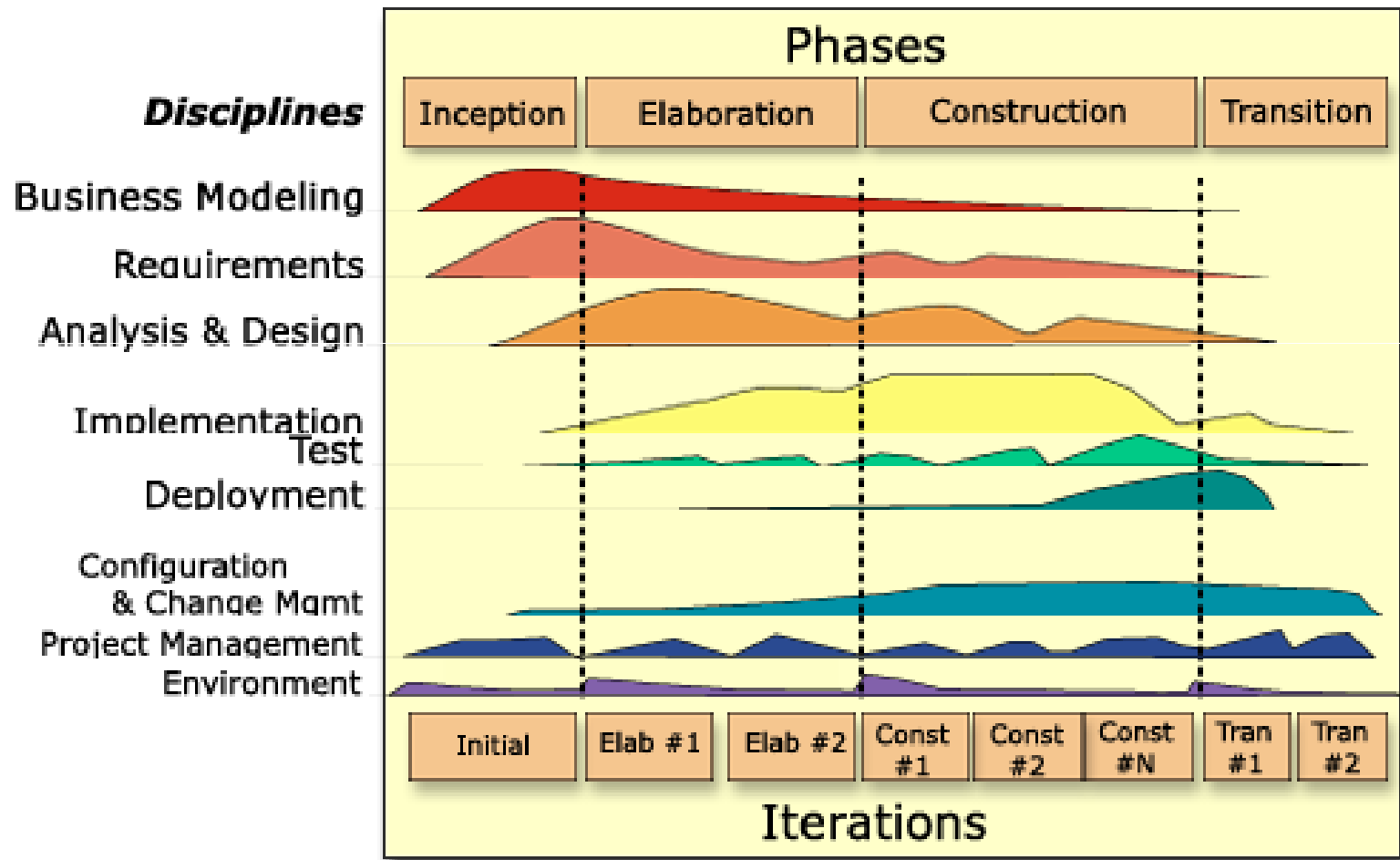


- le iterazioni sono unità di pianificazione a “grana fine”
- ogni iterazione ha un piano, obiettivi e criteri di valutazione
- in ogni iterazione si svolgono attività di gestione requisiti, analisi, progettazione, codifica e test
- ogni iterazione produce un risultato concreto (e gestito in configurazione)

# UP: tipologie di attività (discipline)

- **Business Modeling** - quando è opportuno chiarire processi, ruoli e responsabilità organizzative
- **Requirements**
- **Analysis and Design**
- **Implementation**
- **Test**
- **Deployment**
- **Configuration & Change Management**
- **Project Management**
- **Environment** (adattamento processo e ambiente di lavoro)

# Fasi e tipologie di attività



# Fasi e tipologie di attività

## Attenzione!

- Le fasi sono **sequenziali**, e corrispondono a milestone significativi per Committenti, Utenti, Management
- Le discipline (tipologie di attività) **non sono sequenziali**, e vengono svolte dal progetto in ogni iterazione
- Il numero delle iterazioni dipende dalle scelte di Project Management e dai rischi del progetto

# Ripartizione indicativa effort sulle discipline nelle diverse fasi UP

Disciplina	Inception	Elaboration	Construction	Transition	TOTALI
Project Management	14%	12%	10%	14%	<b>11%</b>
Requirements	38%	18%	8%	4%	<b>11%</b>
Analysis - Design	19%	36%	16%	4%	<b>19%</b>
Implementation / Unit Test	8%	13%	34%	19%	<b>27%</b>
Test	8%	10%	24%	24%	<b>20%</b>
Deployment	3%	3%	3%	30%	<b>6%</b>
Environment / CM	10%	8%	5%	5%	<b>6%</b>

fonte: Cocomo II (Barry Boehm - dati verificati da Boehm con Rational)

Nota: sono numeri da prendere “con le molle”: ogni progetto ha le sue specificità

# UP: tipologie di progetto

- Nuovo sviluppo di dimensioni rilevanti
- Nuovo sviluppo di dimensioni medie-piccole
- Manutenzione evolutiva
- ...
- Manutenzione correttiva

⇒ Ad ogni tipologia di progetto corrisponde una diversa modalità di percorrenza delle fasi di UP

⇒ es. le fasi di Inception ed Elaboration per una manutenzione correttiva possono durare alcuni minuti...

# Punti di forza di UP

- È un processo ampiamente utilizzato, da anni, in contesti eterogenei: è sperimentato e consolidato
- Comprende una massa notevole di linee guida e template: fornisce anche indicazioni immediatamente operative
- Definisce in modo approfondito (anche se in termini necessariamente generali):
  - i ruoli coinvolti nel processo di sviluppo
  - le attività da effettuare
  - input e output per ogni attività

# Limiti di UP (1)

È un processo il cui ambito è esclusivamente il singolo progetto.

Non tratta aspetti che escono dall'ottica del progetto singolo:

- l'evoluzione di un sistema, dall'ideazione alla fine dell'utilizzo, attraverso una sequenza di progetti
- le attività da svolgersi a livello "enterprise" (modelli di dominio, librerie di componenti per il riuso, gestione qualità, gestione in produzione, ecc.)

# Limiti di UP (2)

- UP è un framework di processo generico, non mirato ad alcuna tipologia specifica di applicazioni
- Ha origine in una cultura di sviluppo mirata alla realizzazione di prodotti commerciali, e quindi non approfondisce:
  - la gestione dei rapporti contrattuali tra committenti “business” e sviluppatori
  - la gestione dei rapporti contrattuali con fornitori
  - l’acquisizione (ed eventuale personalizzazione) di package commerciali

# Limiti di UP (3)

- UP è notevolmente complesso. Per potersi adattare a qualunque esigenza particolare, definisce decine di ruoli, centinaia di task e di documenti, e li descrive in migliaia di pagine.
- L'utilizzo di UP "as is" (senza adattamenti) è assolutamente sconsigliabile, in quanto si corre il rischio di utilizzarlo in modo burocratico, inefficace e inefficiente.
- UP è forse troppo flessibile: anche se nasce come processo iterativo, diverse organizzazioni lo interpretano stiracchiandolo in un approccio a cascata.

# UP va personalizzato

- UP deve essere adattato, senza stravolgimenti, alle esigenze e alle caratteristiche dell'organizzazione
- L'adattamento deve tenere conto di vari fattori:
  - Tipologia di sistemi da realizzare (automazione, gestionale, e-commerce)
  - Cultura dell'organizzazione in cui viene calato
  - Struttura organizzativa, ruoli, responsabilità
  - Modalità di rapporto con i Committenti
  - Differenze tra progetti di nuovo sviluppo ed evoluzioni
- L'adattamento deve avvenire in modo progressivo, e costituisce a sua volta un progetto, iterativo e incrementale

# Derivazioni di UP: RUP

- RUP (Rational Unified Process) è la versione commerciale di Unified Process – è un prodotto di IBM - Rational
- Avendo alle spalle la forza commerciale di IBM, è la versione di UP più diffusa nelle aziende di grandi dimensioni

# Derivazioni di UP (2)

- La complessità di UP, ed il fatto che possa essere interpretato in modo burocratico, ha portato alcuni metodologi a cercare di integrarlo con approcci più agili, in particolare XP e Scrum.
- Le derivazioni di UP più interessanti, e disponibili gratuitamente, sono al momento due:
  - OpenUp/Basic, in ambito Eclipse
  - Essential UP, creato da Ivar Jacobson

# UP - Costi

- Impatto organizzativo
- Impatto culturale
- Spese tecnologiche



- Costi di impianto
- Costi a regime

# Costi - Impatto organizzativo

- Il processo può risultare molto diverso dagli “stili” di lavoro in essere nell’organizzazione che lo adotta
- Può portare ad una ridefinizione dei ruoli, rispetto a quelli in essere
- Può portare ad una ridefinizione delle modalità di comunicazione e di rapporto con Committenti e Utilizzatori
- Può portare ad una ridefinizione delle modalità di comunicazione e di rapporto con eventuali Fornitori

# Costi - Impatto culturale

UP può comportare:

- Un cambiamento significativo del modo di lavorare (procedure, responsabilità, tecniche)
- Una diversa percezione del proprio ruolo in rapporto alla committenza ed agli utilizzatori
- Una ridefinizione di alcuni concetti cardine dello sviluppo (analisi, requisiti, test, manutenzione)
- La necessità di apprendere nuove tecniche

# Costi - Tecnologici

- Il nuovo processo può essere in alcuni casi agevolato dall'acquisizione di strumenti specifici per le diverse discipline, ad esempio:
  - gestione dei requisiti e delle richieste di cambiamento
  - analisi e design
  - generazione di codice
  - testing
- La disponibilità degli strumenti non è comunque un prerequisito per adottare il processo

# Costi - Impianto

Lavoro necessario per:

- adattamento del processo
- interazione con funzioni aziendali coinvolte, e con eventuali soggetti esterni (Clienti, Fornitori)
- divulgazione
- supporto ai progetti nella fase iniziale di diffusione

# Costi - a Regime

- Il processo deve essere gestito in un'ottica di continuo miglioramento e adattamento all'evolversi delle esigenze aziendali
- Va, inoltre, adattato ad ogni specifico progetto, per tenere conto delle specifiche caratteristiche e limitazioni

# Bibliografia di base su UP

- Ivar Jacobson, Grady Booch, James Rumbaugh: *Unified Software Development Process* , Addison-Wesley 1999
- Philippe Kruchten : *The Rational Unified Process. An Introduction. 3rd Edition.* , Addison-Wesley 2003 - disponibile anche in traduzione italiana, con lo stesso titolo, in una edizione precedente (2000).
- Per Kroll, Philippe Krutchen: *The Rational Unified Process Made Easy. A Practitioner's Guide to the RUP* , Addison-Wesley 2003
- Walker Royce : *Software Project Management. A Unified Framework* , Addison-Wesley 1998

Per approfondimenti e altri materiali:

<http://www.analisi-disegno.com>