

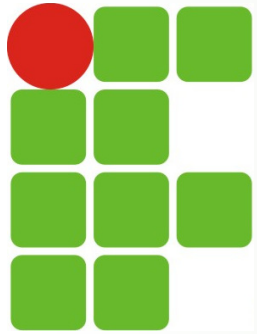
**INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**  
**RIO GRANDE DO NORTE**  
Campus Currais Novos



# Engenharia de Software

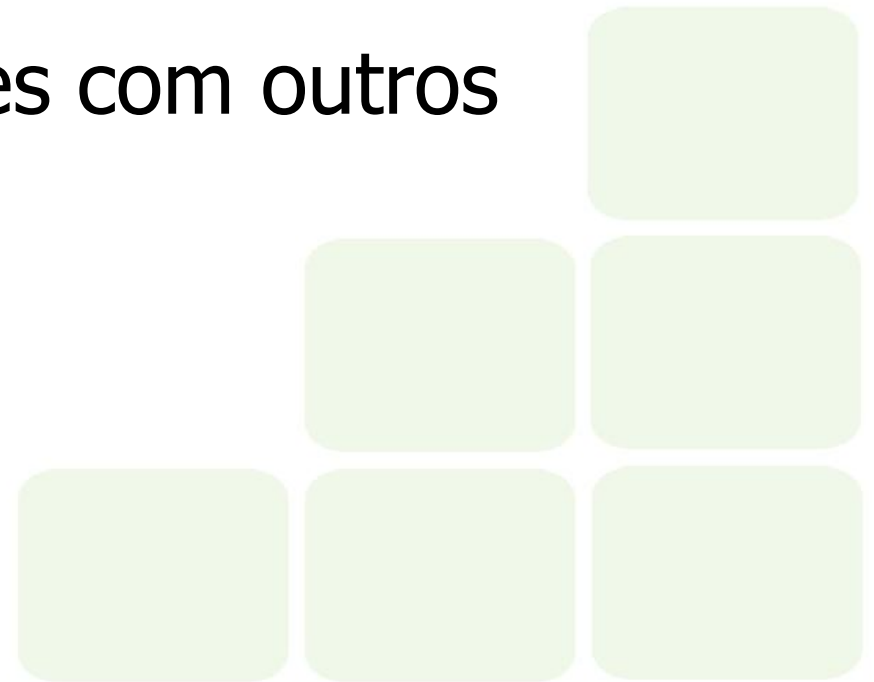
## Desenvolvimento Evolucionário

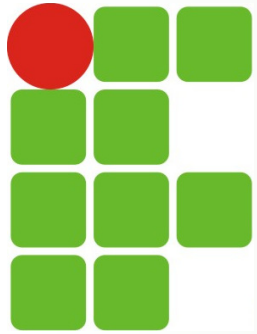
Prof. Msc. Marcílio Meira <marcilio.meira@ifrn.edu.br>



# Objetivos

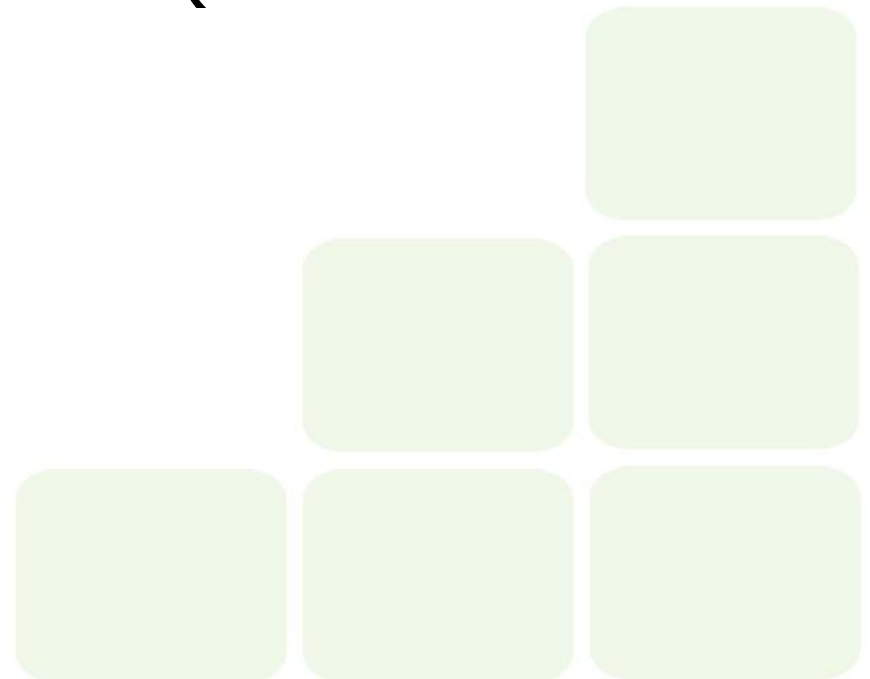
- Conhecer o modelo Evolucionário
- Compreender suas vantagens e problemas
- Traçar comparações com outros modelos.

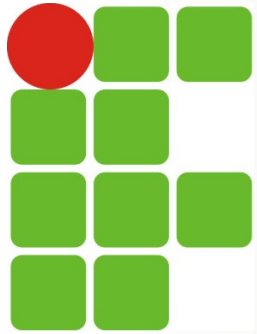




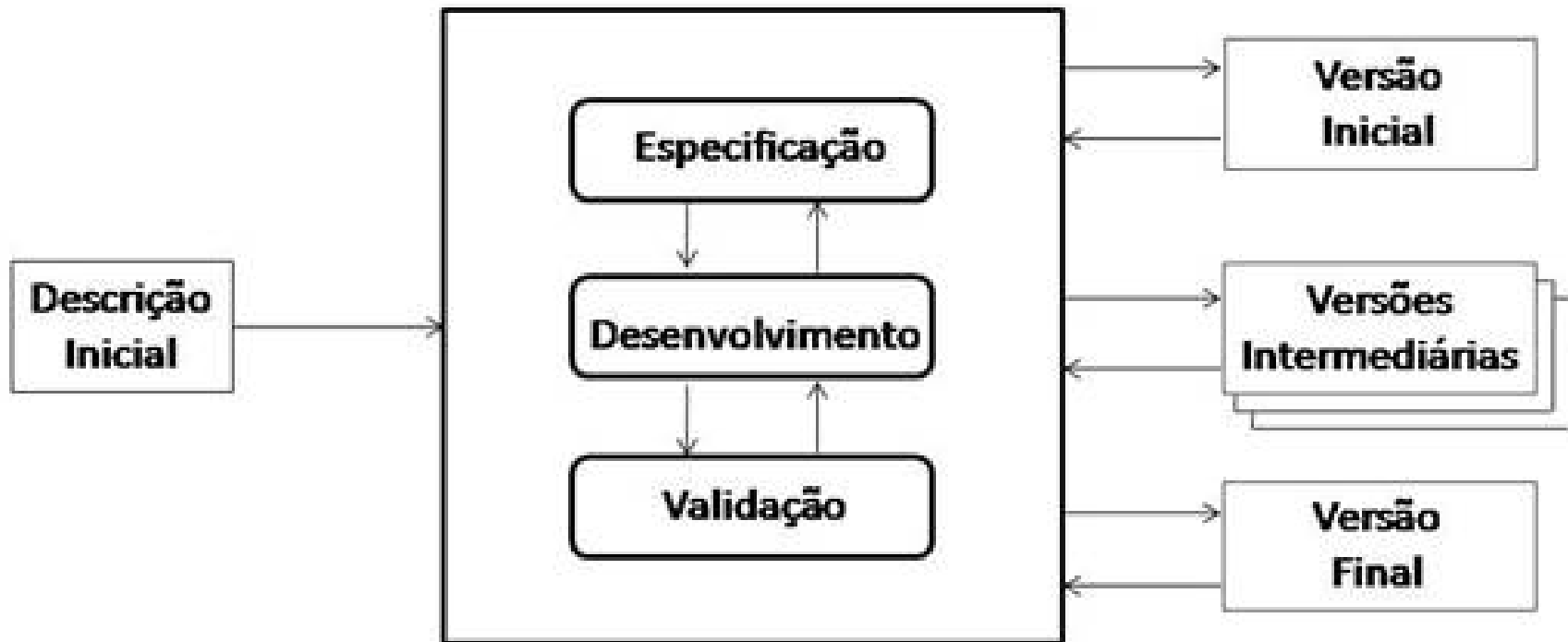
# Desenvolvimento Evolucionário

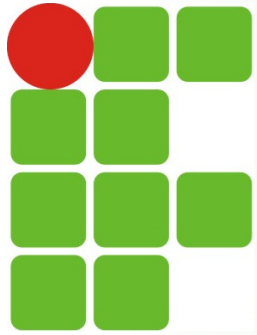
- Implementação inicial => comentários dos usuários => refinamento
- Atividades intercaladas (inverso de separadas):
  - Especificação
  - Desenvolvimento
  - Validação
- Feedback rápido.





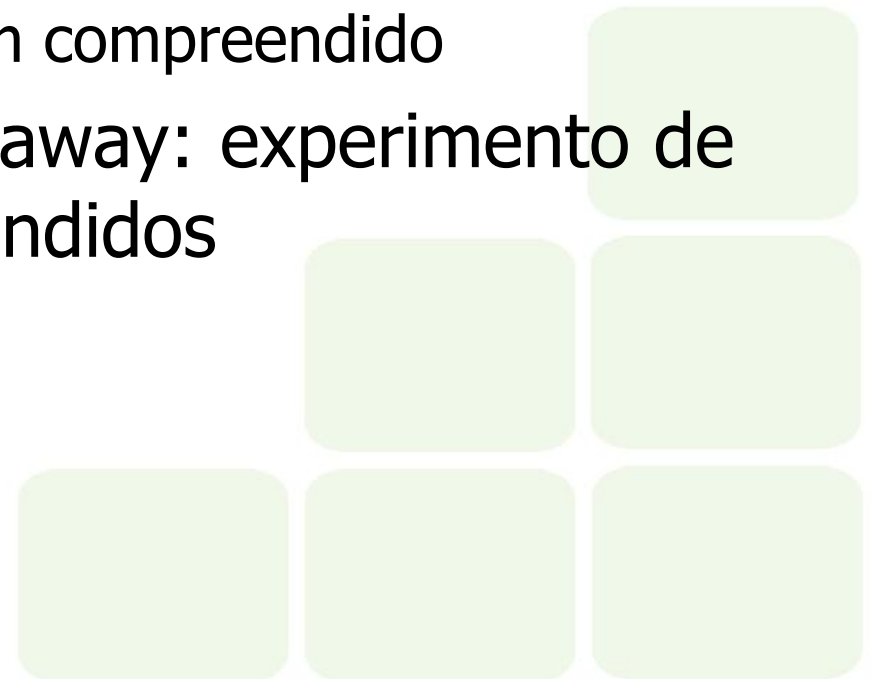
# Desenvolvimento Evolucionário

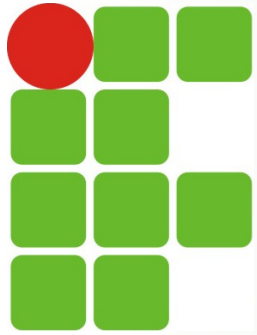




# Desenvolvimento Evolucionário

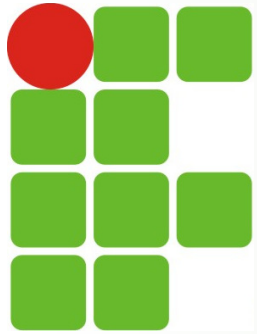
- 2 tipos:
  - Exploratório:
    - Explorar requisitos
    - Foco no que tá bem compreendido
  - Prototipação throwaway: experimento de requisitos mal entendidos
    - resolve incertezas.





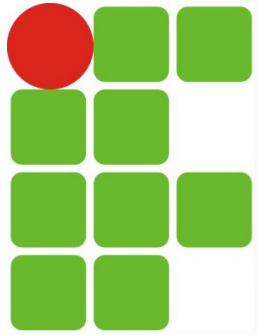
# Desenvolvimento Evolucionário

- Mais eficaz do que o cascata
- Vantagem:
  - Especificação desenvolvida de forma incremental
- Problemas:
  - Não é viável manter documentação para cada versão
  - Tendência de corromper a estrutura do software.



# Desenvolvimento Evolucionário

- Adequado para sistemas de pequeno e médio porte (500 mil linhas)
  - Grandes sistemas => processo misto
- Partes bem compreendidas => cascata
- Outras partes => evolucionária exploratória
  - Ex.: GUI (interface gráfica).



# Bibliografia

- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. Addison Wesley, 2003.

