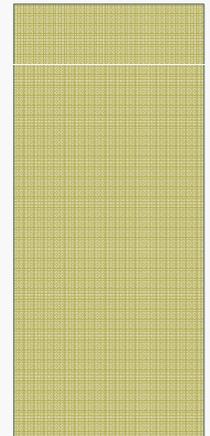
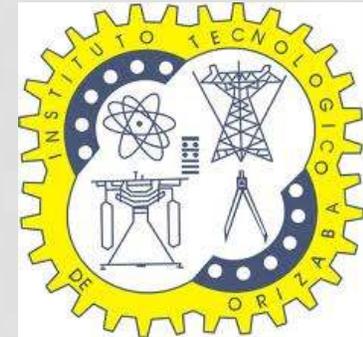


*PROGRAMACIÓN DE LÍNEAS
DE PRODUCTOS DE
SOFTWARE ORIENTADAS A
ASPECTOS*

PRESENTA:
I.S.C. ANA FABIOLA ANZURES RAMÓN



DIRIGEN



DR. ULISES JUÁREZ MARTÍNEZ
(INSTITUTO TECNOLÓGICO DE ORIZABA)

DR. CUAUHTÉMOC LEMUS OLALDE
(CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN
MATEMÁTICAS, A.C.)



AGENDA

- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
- OBJETIVO GENERAL
- OBJETIVOS ESPECÍFICOS
- PATRÓN WHAT TO BUILD?
- S.P.L.O.T.
- P.L.U.S
- CONCLUSIONES
- COMPROMISOS
- REFERENCIAS

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La reutilización de componentes está limitada a la espera de oportunidades para utilizarlos y/o reutilizarlos.

Las líneas de productos de software proponen visualizar todos los escenarios posibles de reutilización mediante un medio común de producción (dominios similares)

Los aspectos brindan una alternativa en el soporte para tratar la variación en una LPS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una LPS basada en componentes que permita la creación y configuración de un producto de software, con el fin de proveer distintas variaciones del producto, con sus variaciones contenidas en aspectos y un soporte arquitectónico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Definir la Línea de Productos de Software a desarrollar.

Recolectar las Entradas de Activos de Software que tendrá el producto.

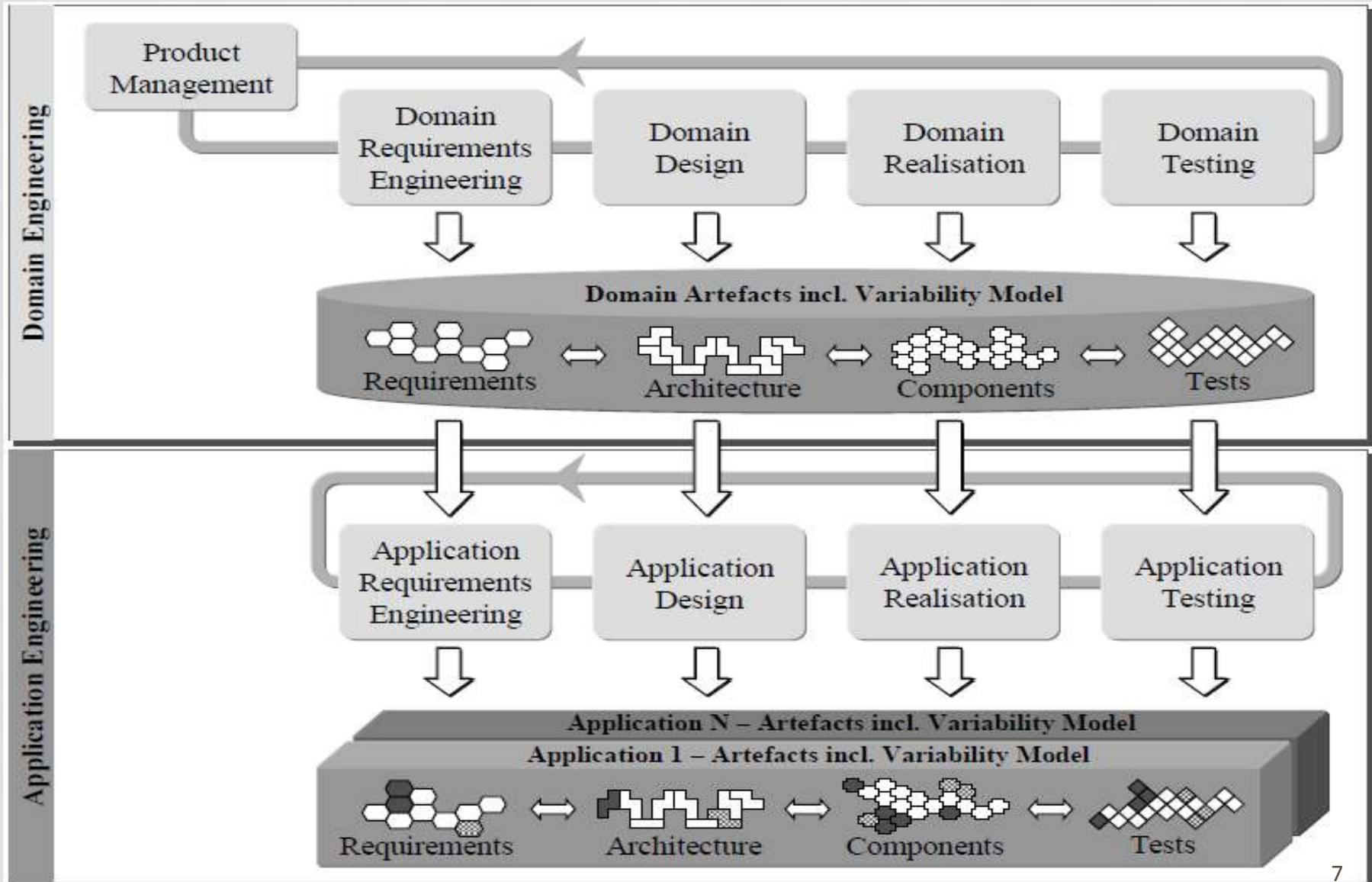
Delimitar las Decisiones del producto (Puntos de variación y restricciones)

Evaluar la Arquitectura de la Línea de Producto de Software mediante ASAAM

Especificar el nivel de automatización que tendrá la Línea de Productos de Software.

Redactar los manuales textuales de producción en caso de ser necesarios.

FRAMEWORK LPS



PATRÓN: WHAT TO BUILD?

Consiste en un conjunto de estrategias que ayudan a organizar y determinar cuáles productos deben construirse en la línea de productos de software[1].

PATRÓN: WHAT TO BUILD?

Análisis de Mercado

Determinación de los
Dominios Relevantes

Pronóstico
Tecnológico

Construcción del
caso de Negocio

Determinación del
Alcance de la línea

PATRÓN: WHAT TO BUILD?

Producto	Capacidades y Requerimientos del Sistema a cubrir	Capacidades y Requerimientos de Stakeholders a cubrir
Producto 1	1, 2, 3.1, 4.3, 5.1, 5.2.1, 5.3, 6, 9	1, 2, 3, 4.1.2, 4.2, 5, 6
Producto 2	1, 2, 3, 4.3, 5.1, 5.2.1, 5.3, 6, 8	1, 2, 3, 4.1.1, 4.1.2, 4.2, 5, 6, 7
Producto 2 Variante 1 (Desktop-Interfaz Gráfica)	5.2.2	
Producto 2 Variante 2 (Web)	5.2.2, 4.1	
Producto 3	1, 2, 3, 4.3, 5, 6, 8, 9	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Producto 3 Variante 1 (Desktop-Interfaz Gráfica)	5.2.2	
Producto 3 Variante 2 (Web)	5.2.2, 4.1	
Producto 3 Variante 3 (Móvil)	5.2.2, 4.2, 4.4	

PATRÓN: WHAT TO BUILD?

¿Vale la pena el
esfuerzo?

¿Qué beneficios
obtendremos?

S.P.L.O.T

] [HTTP://WWW.SPLOIT-RESEARCH.ORG/](http://www.sploit-research.org/), MARCILIO MENDOCA, ET AL., INTERNATIONAL CONFERENCE ON OBJECT ORIENTED PROGRAMMING, SYSTEMS, LANGUAGE AND APPLICATIONS, OOPSLA 2009

The screenshot shows the S.P.L.O.T. website interface. At the top, the logo "S.P.L.O.T." is displayed in large white letters on an orange background, with the subtitle "Software Product Lines Online Tools" below it. To the right of the logo, there is a paragraph of text: "Marcilio Mendonca, Moises Branco, Donald Cowan: S.P.L.O.T. - Software Product Lines Online Tools. In Companion to the 24th ACM SIGPLAN International Conference on Object-Oriented Programming, Systems, Languages, and Applications, OOPSLA 2009, October 2009, Orlando, Florida, USA." A small tree diagram icon is located to the right of this text. Below the header is a navigation bar with six items: "Home", "Feature Model Editor", "Automated Analysis", "Product Configuration", "Feature Model Repository", and "Contact Us". The "Home" item is highlighted in orange. Below the navigation bar is a main content area with five icons and their corresponding labels: "Feature Model Editor" (a tree diagram), "Product Configuration" (two interlocking gears), "Automated Analysis" (a person icon with a speech bubble), "Feature Model Repository" (a stack of gold coins), and "SPLOT's Source Code" (an open padlock icon).

S.P.L.O.T

#	Name	Features	CTCR	Clause Density	Creator	Creation Date
45.	<input type="radio"/> Bicycle feature model	27	14%	0.5	Marcilio Mendonca	March 2010
46.	<input type="radio"/> ATM Software	29	0%	N/A	TCN	
47.	<input type="radio"/> Feature Model do Dominio de Agendamento	29	10%	0.7	George Dantas	
48.	<input type="radio"/> TV-Series Shirt	29	27%	0.8	StrongSteve	19.07.2010
49.	<input type="radio"/> Graph	30	23%	1.1	Hong Mei	
50.	<input type="radio"/> Reference Management Softwares Feature Model	31	12%	0.5	Fernando Spanghero	15/04/2010
51.	<input type="radio"/> GreenHouse_Control_and_Monitoring	31	25%	0.5	Ana Fabiola Anzures	August, 2010
52.	<input type="radio"/> Reference Management Softwares Feature Model	31	45%	0.5	Fernando Spanghero	15/04/2010
53.	<input type="radio"/> Composicao_LO	32	18%	0.8	Herli Menezes	
54.	<input type="radio"/> ELEC5619 - End User Model	32	0%	N/A	Bran X	31st August 2010
55.	<input type="radio"/> ELEC5619 - Tootawl's Model	35	0%	N/A	Bran X	31st August 2010
56.	<input type="radio"/> Smart Home	35	0%	N/A	Nathan Weston et. al	Aug 2009

S.P.L.O.T

Feature Diagram



Feature Information Table

Id:
Name:
Description:
Type:
#Children:
Tree level:

Feature Model Statistics

#Features	31
#Mandatory	15
#Optional	15
#XOR groups	0
#OR groups	0
#Grouped	0
#Cross-Tree Constraints (CTC)	4
CTCR (%)	0.26
#CTC distinct vars	8
CTC clause density	0.50

S.P.L.O.T

¿DE
QUÉ
SIRVIÓ?

P.L.U.S

Product Line UML-based Software engineering

PLUS [4] provee un conjunto de conceptos y técnicas para extender los métodos de diseño basados en UML y los procesos para desarrollar sistemas únicos (single systems) aplicados a las líneas de producto de software.

El objetivo es modelar de forma explícita las partes comunes y la variabilidad de una LPS

P.L.U.S

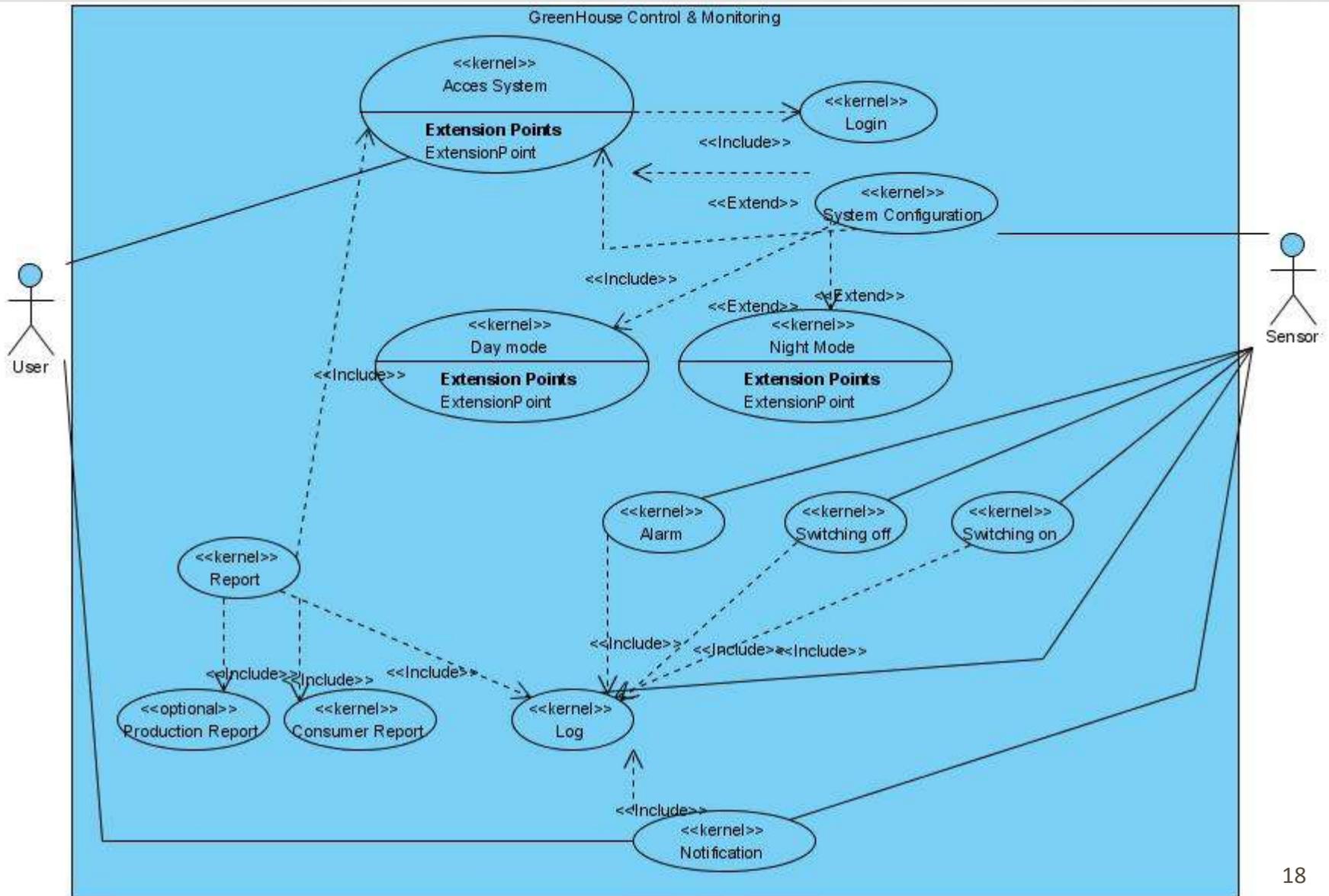
Estereotipos

<<kernel>>,
presentes en todas
las versiones del
sistema

<<optional>>,
presentes en algunas
versiones del sistema

<<alternative>>,
alguna
característica que
excluye a otra.

P.L.U.S



P.L.U.S

Un punto de variación es un punto identificable dentro de un caso de uso donde es posible realizar cambios (Jacobson et al. 1997).

P.L.U.S

Nombre del punto de variación

Tipo de funcionalidad (opcional, obligatoria, alternativa)

Líneas en la descripción del caso de uso
donde la variabilidad va a afectar

Descripción de la funcionalidad insertada

P.L.U.S EJEMPLO



Permite establecer parámetros iniciales con los que el sistema va a trabajar

En una versión del producto brinda configuraciones pre cargadas para ciertos tipos de plantas

NO SON CURSOS ALTERNOS

P.L.U.S

¿QUÉ ES POSIBLE
VISUALIZAR CON EL
CDU?

¿QUÉ ME APORTA LA
IDENTIFICACIÓN DE
PUNTOS DE UNIÓN?

CONCLUSIONES

Delimitar el alcance de la línea

Identificar requisitos o funcionalidades presentes en todas las versiones del producto. (Partes comunes)

Requerimientos que solo serán cubiertos por una versión del producto en específico (Candidatos a aspectos)

Requerimientos presentes en todas las versiones de los productos, pero que involucren relaciones con otros. (Candidatos a Aspectos Arquitectónicos)

CONCLUSIONES

Las actividades realizadas hasta el momento ayudan a determinar los productos existentes en la línea y ofrecen diferentes vistas arquitectónicas de esta con el fin de evaluarla posteriormente

RESULTADOS INICIALES

Haber Realizado mis Estancias Académicas en CIMAT, Zacatecas

Haber publicado modelo en SPLOT

Formalidad a trabajo de tesis al haber aplicado patrones de LPS

Análisis previo de la inclusión de aspectos para manejar la variabilidad de la LSP

Mejor entendimiento del impacto de aspectos en etapas tempranas del desarrollo de software en el enfoque LPS

COMPROMISOS

Terminar de modelar la arquitectura

Evaluarla con ASAAM

Comenzar con la construcción de los componentes comunes presentes en las distintas versiones

Programación de Aspectos.

Escritura de los capítulos correspondientes

REFERENCIAS

- [1] Paul Clements, Linda Northop, “Software Product Lines: Practices and Patterns”, Addison Wesley, 2001, ISBN-10: 0201703327
- [2] Marcilio Mendoca, et al., “S.P.L.O.T. - Software Product Lines Online Tools”, International Conference on Object Oriented Programming, Systems, Language and Applications, OOPSLA 2009
- [3] <http://www.splot-research.org/>, Marcilio Mendoca, et al., International Conference on Object Oriented Programming, Systems, Language and Applications, OOPSLA 2009
- [4] Hassan Gomma, “Designing Software Product Lines with UML From Use Case Pattern Based Software Architectures”, Addison Wesley, 2004, ISBN: 0-201-77595-6
- [5] Klaus Pohl · Günter Böckle, Frank van der Linden, “Software Product Line Engineering-Foundations, Principles, and Techniques”, ISBN-10 3-540-24372-0 Springer Berlin Heidelberg New York

GRACIAS

¿Preguntas?

iscanzures@gmail.com

