

Projetos Corporativos Baseados na Tecnologia Java Que Falham: O Que Podemos Aprender Deles?



Sobre o Palestrante



- Sun Certified Programmer for the Java 2 Platform 1.2 & 1.4 e Sun Certified Web Component Developer for J2EE.
- Membro da organização do SouJava, responsável geral pela moderação da java-list
- Contribuidor para a JavaMagazine
- Membro individual do JCP e Expert da JSR-207
- 4 anos de experiência com Java; 3 com tecnologias J2EE
- Palestrante no JavaOne 2003

Fato Comprovado



- A maioria dos projetos de TI falham em atingir suas metas, que incluem:
 - Prazo
 - Custo
 - Qualidade
 - Performance
 - Confiabilidade
 - Extensibilidade
 - Facilidade de manutenção

Java



- Mantido pelo JCP
- Amplamente utilizado
- Confiável
- Robusto
- Mais conhecido
- Possui versão corporativa

Java + Projetos Corporativos?



- Total fracasso
 - Desenvolvedor diz: maldito Java
- Fracasso
 - Cliente e/ou equipe desistiram, mas aprenderam algo
- Razoável
- Sucesso
 - Estamos contentes com a tecnologia
- Sucesso total
 - Java rocks, man!

Por Que Focar no Fracasso?



- Mais exemplos
- Aprendemos melhor dos erros
- Situações mais comuns em projetos
- Razões mais claras
- Resultado que queremos evitar mais

A Típica História de um Projeto

(Morte e Vida Corporativa)

Um Exemplo Típico



- Metas
- Qualificação da equipe
- Processo
- Arquitetura
- Framework

Um Exemplo Típico



- Testes
- Deployment
- Ajustes de desempenho
- Resultado final

Metas



- Grande sistema corporativo, front-end web
- Vários módulos
- Prazo curto, poucos recursos (conhece de algum lugar?)
- Alto desempenho
- Alto número de usuários concorrentes
- Flexível

Qualificação da equipe



- Larga experiência em linguagens não-orientadas a objetos
- Poucos projetos com J2EE
- Pouco conhecimento das tecnologias utilizadas
- Sempre receberam treinamento
- Experiência com projetos web

Processo



- Divisão de trabalho por módulos arbitrários
- Cada membro desenvolve seu módulo de ponta-a-ponta
- Sem sincronização de status
- Integração ao final do processo

Arquitetura



- Prazo curto
- Cada desenvolvedor faz como achar melhor
- Uso direto das APIs de baixo nível
- Inconsistência no código de mesmo membro ao longo do projeto

Framework



- Análise de frameworks comerciais
 - Necessário tempo para aprender
 - Quem irá dar manutenção no código?
 - E se não funcionar?
- Construção de framework caseiro
- 1 desenvolvedor assume responsabilidade

Testes



- Prazo curto
- Desenvolver maior parte do código de uma vez
- Testes funcionais
- Cada membro da equipe testa seu módulo

Deployment



- Cada membro testa localmente seu módulo
- Configuração das máquinas irrelevante
- Ao final, todo o produto final é instalado no servidor de produção

Ajustes de Desempenho



- Velocidade não é preocupação inicial
- Próximo ao final, descobre-se que aplicação está lenta
- Implementação de “correções” em trechos aparentemente lentos
- Garbage collection? Hotspot? O que é isso???

Resultado Final



- Atraso no prazo
- Estouro de custos
- Falta de qualidade
- Lentidão
- Quedas sucessivas da aplicação
- Dificuldade de adaptação a mudanças
- Lixo

O Que Deu Errado???

Como Não Fracassar

Metas Realísticas



- Foque em metas realmente alcançáveis
- Diminua o número de metas
- Aumente a equipe
- Preocupe-se com as metas desde o começo
- Estabeleça metas intermediárias (check-points)

Qualifique a equipe



- Programar não é “tudo igual”
- Linguagens orientadas a objetos exigem mudanças de paradigma
 - Abstração de dados
 - Encapsulamento
 - Herança
 - Polimorfismo

Qualifique a equipe (Cont)



- J2EE complexo; requer experiência
 - EJBs
 - Session beans
 - Stateful / Stateless
 - Entity beans
 - CMP / BMP
 - CMR
 - Message driven beans
 - Point-to-point / Publish-Subscribe

Qualifique a equipe (Cont)



- J2EE complexo; requer experiência
 - Web layer
 - JSP
 - Beans
 - Custom tags
 - JSTL
 - Servlets

Qualifique a equipe (Cont)



- Tecnologias utilizadas precisam ser conhecidas a fundo para boa utilização - inclusive IDEs e servidores de aplicação
- Tecnologias complementares podem acelerar o desenvolvimento
 - Ant
 - XDoclet

Qualifique a equipe (Cont)



- Pessoas que nunca aprenderam sozinhas não vão começar do dia para a noite (ou até o final do projeto :-P)
 - Treinamento necessário
 - Treinamento consome tempo
 - Treinamento eficaz demanda instrutores experientes

Qualifique a equipe (Cont)



- Projetos web e projetos corporativos são semelhantes, mas não iguais
 - Threads
 - Eventos
 - Integração com legado

Melhore o Processo



- Divisão de trabalho por módulos
 - Sempre possua um módulo de infra-estrutura
 - Divida em módulos de acordo com a necessidade do cliente
 - Não se esqueça dos pré-requisitos

Melhore o Processo (Cont)



- Tente sempre ter mais de um membro envolvido com um módulo
- Reuniões de sincronização
 - Solução mais rápida de problemas
 - Reutilização de componentes

Melhore o Processo (Cont)



- Integração contínua
 - Permite validação do cliente
 - Detecção mais rápida de problemas
 - Facilita acompanhamento das metas

Defina a Arquitetura!!!



- Projetos sem arquitetura definida levam mais tempo
- A arquitetura precisa ser testada
- A arquitetura precisa ser ajustada e/ou modificada

Defina a Arquitetura!!! (Cont)



- Falta de padrão causa dificuldade de manutenção
- Uso direto das APIs de baixo nível causa dependências difíceis de eliminar
- Inconsistências no código tornam quase impossível solucionar problemas de forma simples

Use e Abuse de Frameworks



- Frameworks que possuem boa aceitação pelo mercado e são de código aberto devem ser utilizados
 - Estáveis
 - Muitas features prontas
 - Necessidades não-previstas
- Tempo necessário para aprender é bem menor do que o tempo para desenvolver algo de qualidade

Use e Abuse de Frameworks



- É muito fácil dar manutenção em código aberto
- Caso não funcione, geralmente você pode falar com o criador ou com usuários experientes através de listas de discussão
- Framework caseiro é código abandonado
- Caso realmente precise de algo “caseiro”, faça disso uma responsabilidade da equipe

Teste! Teste! Teste! Teste! ...



- Prazo curto não é desculpa; 80% do ciclo de vida vem da manutenção
- Testes em trechos menores facilitam achar erros em código a ser reutilizado

Teste! Teste! Teste! Teste! ...



- Existem vários tipos de teste e ferramentas para isso
 - JUnit
 - Cactus
- Possua um plano de testes
- Se possível, faça com que outra pessoa seja responsável pelo seu produto

Faça deployments corretamente



- Reproduza o ambiente do cliente ao máximo
 - Hardware
 - Software
- Teste em ciclos

Faça deployments corretamente



- Teste num ambiente de pré-produção no cliente
- Faça ajustes no seu ambiente de produção e verifique os efeitos
- Faça um deployment final e teste tudo novamente

Ajuste o Desempenho



- Desempenho precisa ser preocupação do início
 - Algoritmos
 - Arquitetura
- Meça o desempenho periodicamente

Ajuste o Desempenho



- Não tente otimizar trechos de código a menos que testes demonstrem claramente que eles causam problemas
- Conheça os recursos do seu ambiente e teste conjuntos de configurações e/ou ajustes diferentes

Não Reinvente a Roda...



- Design Patterns
 - DAO
 - Session Façade
 - DTO

Não Reinvente a Roda...



- Arquiteturas conhecidas
 - MVC
- APIs
 - JAXB
 - JAAS
 - JSTL

...Mas Tome Cuidado!



- EJBs demais/mau uso
- Mau uso das APIs
- Uso de frameworks novos e não testados

Seja bem-sucedido!

Ajude a tornar esta palestra melhor

Envie seu feedback para:

misterm@michaelnascimento.com.br