

第4部 ソフトウェアについての計測

我々の日常生活では、多くの測定が行われている。そしてその計測した結果によって、我々は何かを判断したり、行動を変えたりしている。例えば、気温によって我々は着るものを変える。降水確率によって、出かけるときに傘を持つかどうかを決めている。

風邪を引いて医者に行くと、体温と脈拍を測る。人間ドックでは血圧や血糖値などもっと多くのデータが計測され、それらも参考にして我々は健康状態を評価している。

ソフトウェアについても、ソフトウェアそのものやその開発の過程などを計測して、ソフトウェアの評価を行ったり、より良いソフトウェアを作るために開発の手順を改善したり、プロジェクトの活動をコントロールしたりすることができる。このソフトウェアに関わる測定のことを、「ソフトウェア・メトリクス」と呼ぶ。

第4部は、この測定に関わる3つの章から構成される。最初の第9章は、ソフトウェア・メトリクスの話である。

ずっと以前から、ソフトウェアの規模を表すのに「ステートメント数（ステップ数）」が使用されてきた。今でも、このステートメント数が使用されている場合が少なくない。しかしステートメント数は、同じ機能のソフトウェアを開発しても使用するプログラム言語で数値が異なってしまうという欠陥がある。この欠陥を避けるために提案されたものに、「ファンクション・ポイント」がある。第10章では、このファンクション・ポイントについて述べる。

ソフトウェアそのものとソフトウェア開発の過程を計測したら、その数値を他の企業などのものと比較して、自分たちの強みと弱みを把握したいと考えるだろう。強みはともかく、弱みは是正して、より良い結果を得られるようになりたいと思うのは自然の成り行きである。このような目的で行う比較の作業を、「ソフトウェア・ベンチマーキング」と呼ぶ。この章の最後の第11章は、このソフトウェア・ベンチマーキングの話である。

