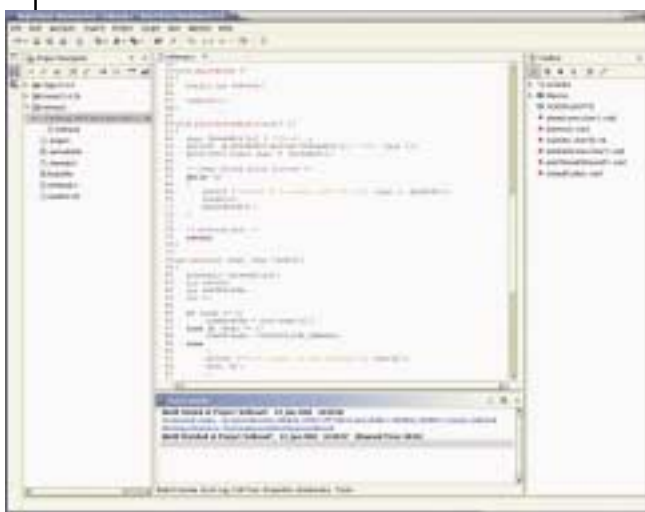
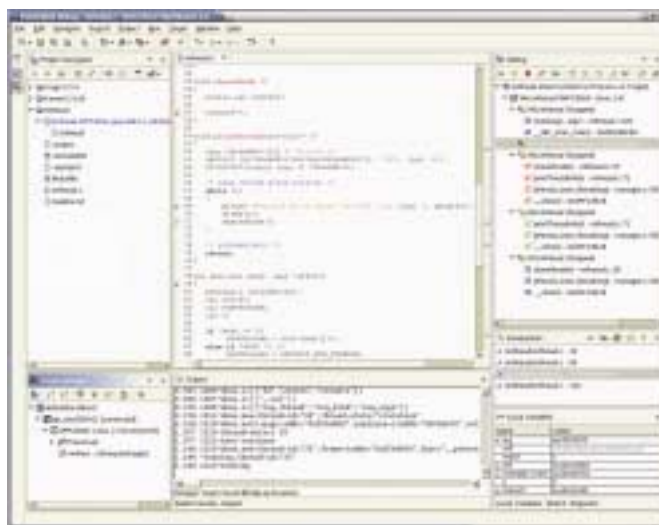


Workbench 2.0 velocizza lo sviluppo software



La nuova versione dell'ambiente integrato introdotto da Wind River punta a standardizzare il lavoro dei team e ad abbassare i costi

Giorgio Fusari



Chi crea software per dispositivi elettronici e sistemi embedded da qualche mese può avvalersi di un nuovo ambiente di sviluppo, che promette di accorciare la durata dei normali cicli di lavoro lungo tutto il processo di produzione: si tratta di Workbench 2.0, la soluzione recentemente introdotta sul mercato da Wind River Systems. In questo campo le inefficienze, specie nelle organizzazioni con varie sedi nel mondo, sono notevoli in quanto gli sviluppatori usano strumenti software non integrati per il debugging di applicazioni complesse e inadatti a consentire la collaborazione su un progetto tra i gruppi di sviluppo che lavorano in siti differenti.

“Quando si guarda al processo di sviluppo del software oggi - spiega Matthias Stumpf, marketing manager di Wind River per l'area Emea (Europa, Medio Oriente e Africa) - si può osservare che molte aziende hanno vari problemi; soprattutto due vincoli stringenti sono i tempi di sviluppo e la qualità del software”. All'inizio del processo di sviluppo un'azienda utente deve infatti incrementare il training e il supporto It


per l'integrazione al proprio interno, con le terze parti e con i fornitori, oltre che gestire varie licenze e contratti. La difficoltà è anche coordinare diversi progetti e attività di sviluppo. “Nelle aziende - precisa Stumpf - ci sono diversi team di sviluppo: uno si occupa del bring up dell'hardware usando certi tool, un altro sviluppa i driver utilizzando un'altra suite software; un altro ancora sottopone a verifica e test finale il software servendosi di altri strumenti. Tale processo di sviluppo determina quindi problemi d'inefficienza in termini di velocità e qualità, perché il progetto deve passare da un gruppo all'altro”.

Con l'adozione di Workbench invece, secondo Wind River, questi inconvenienti possono essere risolti: “Con Workbench offriamo ai nostri utenti una soluzione end-to-

Riduzione di costi

La standardizzazione del ciclo di sviluppo realizzabile con Workbench 2.0 può consentire di ridurre i costi complessivi del software. È il caso di Harmonic, società fornitrice di soluzioni di optical networking e sistemi video digitali per vari operatori di telecomunicazioni, che ha applicato al proprio interno la soluzione proposta da Wind River, disponibile da giugno. "Questo utente - dice Matthias Stumpf - ha deciso di usare Workbench per tutti i nuovi progetti di sviluppo, poiché aveva molti problemi legati alla presenza di differenti team di lavoro dislocati in vari paesi: ora ha standardizzato il processo con la nostra soluzione e riesce a tagliare di 4 o 6 mesi il proprio ciclo di sviluppo, che prima era di circa un anno e mezzo". Il vantaggio acquisito consentirà all'azienda di incrementare in modo notevole la rapidità di produzione del software.

end con la quale possono fare ogni cosa. Possono partire con il bring-up dell'hardware e poi usare gli stessi tool, lo stesso ambiente software per i driver, per lo sviluppo delle applicazioni, per i test di verifica, fino ad arrivare alla fase di fabbricazione. L'ottimizzazione del processo di sviluppo avviene poi senza vincoli di sistema operativo, processore, linguaggio o ambiente target".

A livello più tecnico Workbench è un ambiente di sviluppo integrato (Ide, Integrated development environment) basato su Eclipse, un'architettura di sviluppo aperta e largamente supportata. Workbench 2.0 è multiplatforma, funziona con Linux o con sistemi operativi proprietari come VxWorks, copre tutte le fasi del ciclo di sviluppo (bring up, editing, compilazione, debugging, testing, manufacturing) e si può adottare come ambiente di lavoro unificato per gestire diversi progetti. Consente infatti ai vari team di sviluppo di usare un solo ambiente standard in cui condividere le esperienze e le risorse fra progetti e sviluppatori. 

Wind River Systems
readerservice.it n. 30