



Die verflixte Version 1.0

Die Leiden des jungen Softwareentwicklers

Cocoaheads Wien, 2011-09-08

Was ist passiert?

Das Programm ist eigentlich fertig... seit 4 Monaten

Warum releasen wir nicht?

Naja, da fehlt noch ein kleines Feature... 2 Wochen brauch ich noch

« 2 Wochen später »

Crush Time!

So, Release!

Ach, wir haben noch eine Anfrage bekommen...



@steipete

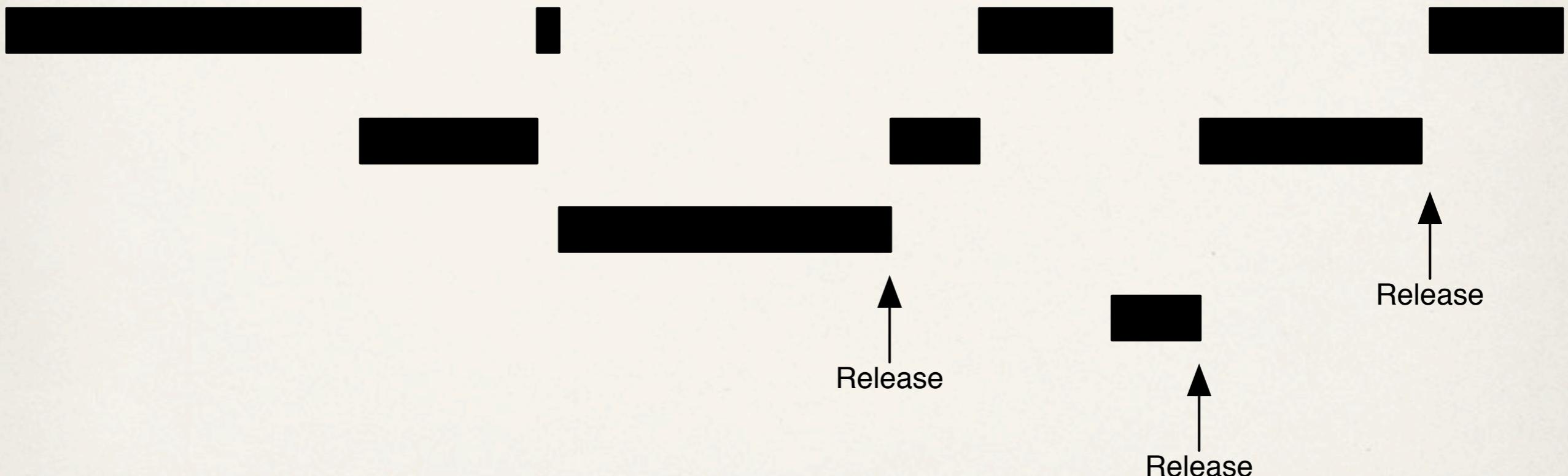
Peter Steinberger

@anlumo1 just implement *this one feature* and i'll buy it.

9 Aug via Echofon ☆ Favorite ↗ Retweet ↙ Reply

Ok, machma! Release eine Woche später ist eh egal.

Ergebnis



Das Projekt ist zu groß, wir müssen dazwischen schnell was einschieben, damit Geld reinkommt in der Zwischenzeit!

Ich hab da gestern am Klo eine super Idee gehabt, das dauert sicher nicht lange das umzusetzen, schieben wir das schnell rein!

Ergebnis



Grund?

Aufwand wird oft falsch eingeschätzt

Dann planen wir vorher!

- ❖ Wasserfallmodell
- ❖ hat
- ❖ viele
- ❖ Dokumente
- ❖ und
- ❖ Listen

Ob etwas in UI-zentrischen Programmen passt sieht man erst, wenn es implementiert wurde.

Dann planen wir vorher!

- ❖ Wasserfallmodell
- ❖ hat
- ❖ viele ...und im Endeffekt passt die Planung
- ❖ Dokumente
- ❖ und
- ❖ Listen

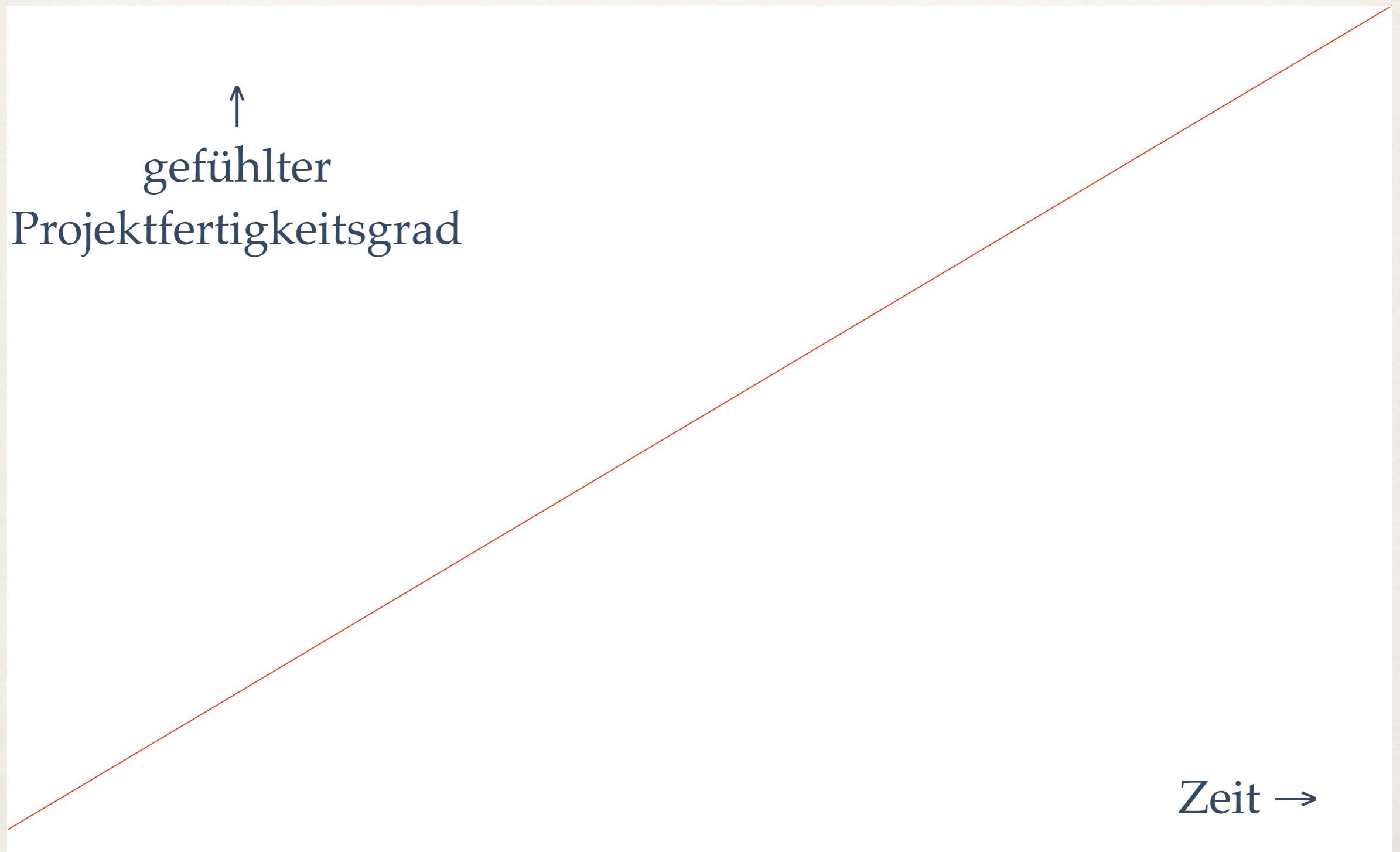
Ob etwas in UI-zentrischen Programmen passt sieht man erst, wenn es implementiert wurde.

Dann planen wir vorher!

- ❖ Wasserfallmodell
- ❖ hat
- ❖ viele ...und im Endeffekt passt die Planung eh vorne und hinten nicht.
- ❖ Dokumente
- ❖ und
- ❖ Listen

Ob etwas in UI-zentrischen Programmen passt sieht man erst, wenn es implementiert wurde.

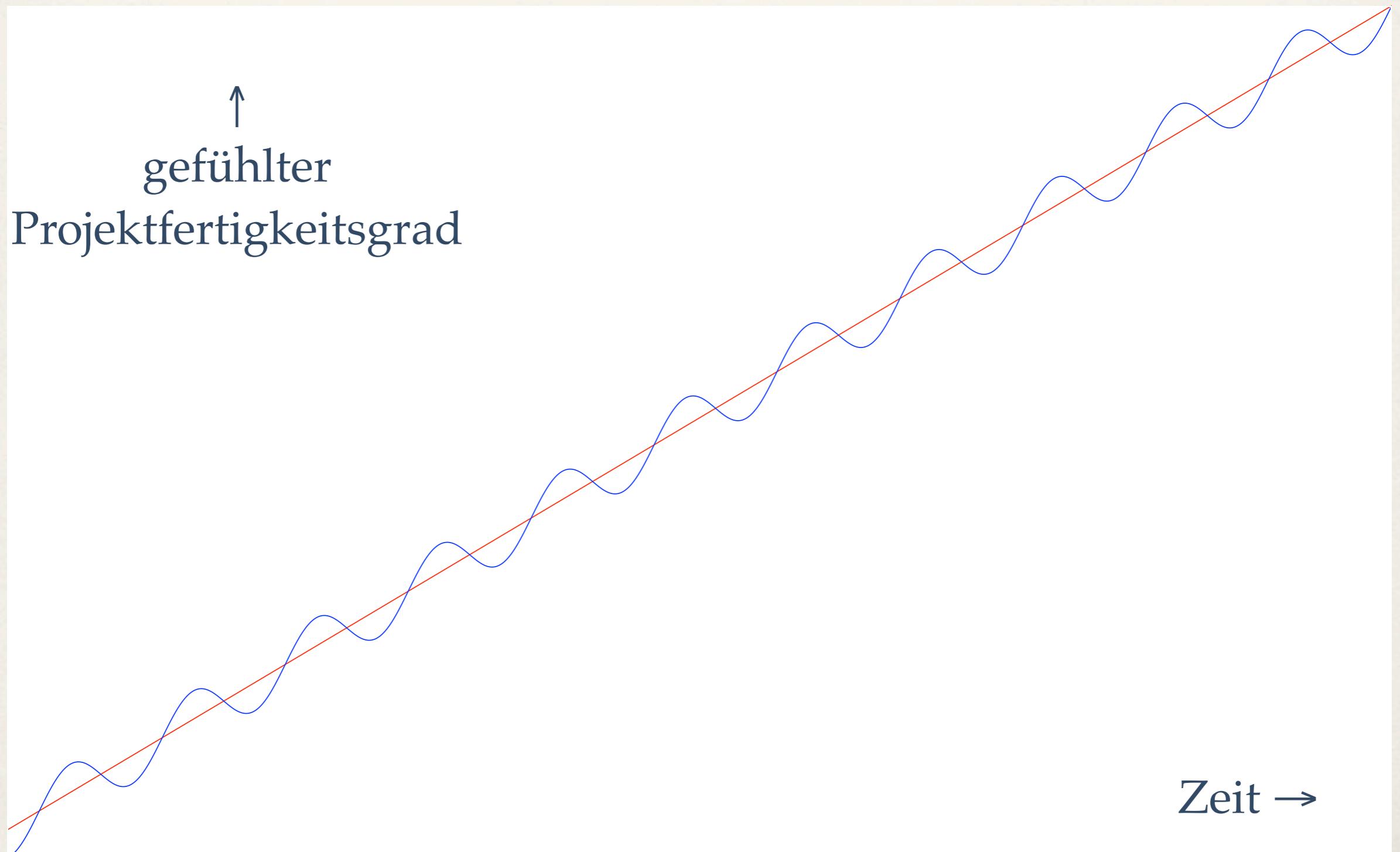
Wasserfall (Lehrbuch)



Scrummen wir doch!

Agile Projektplanung, schnelles reagieren auf Änderungen

Wasserfall + Scrum (Lehrbuch)

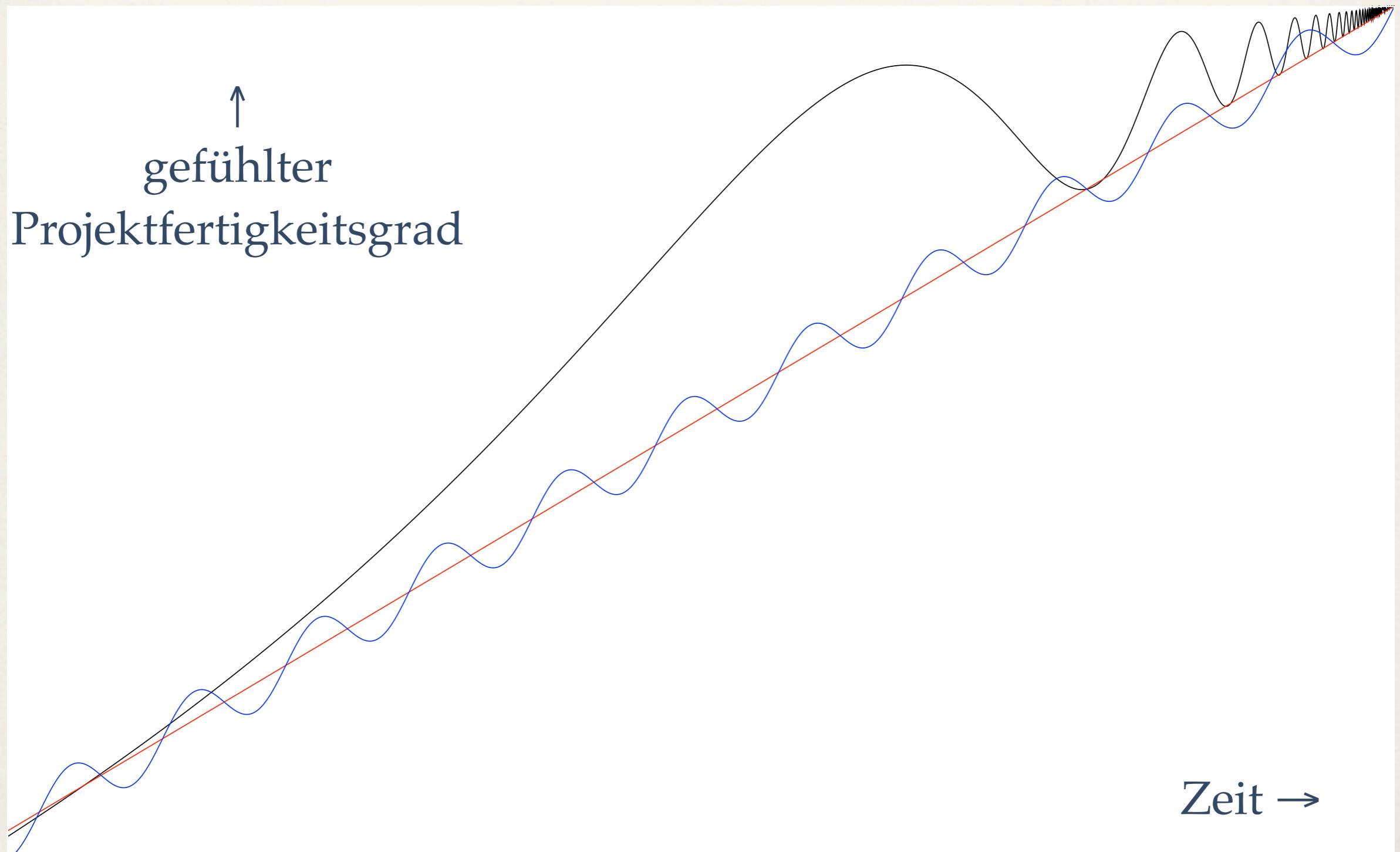


Scrumm: Arbeitsplanung in Zyklen

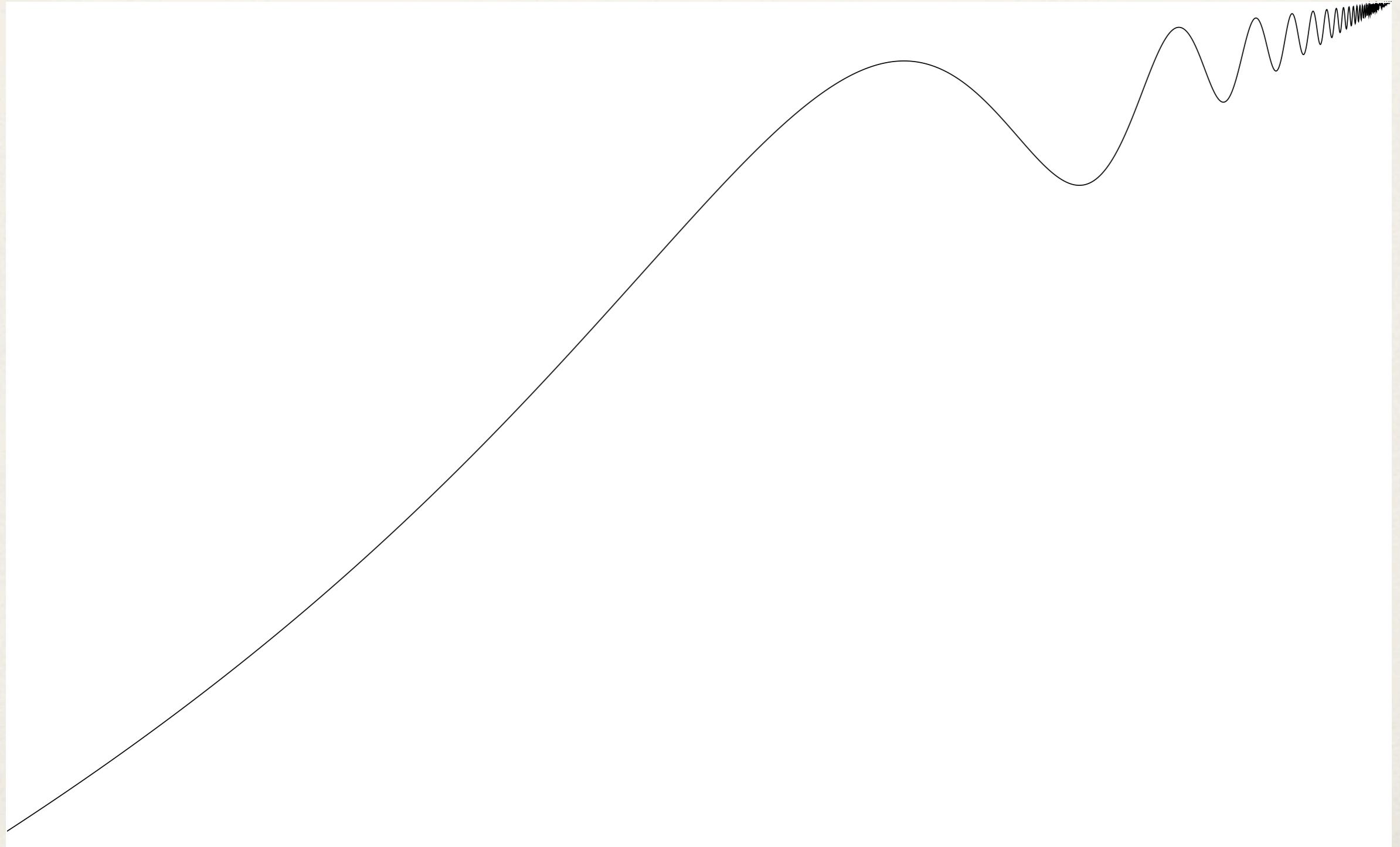
Für Scrum
braucht man aber 10+ Leute...

Haben wir nicht. Was passiert daher tatsächlich?

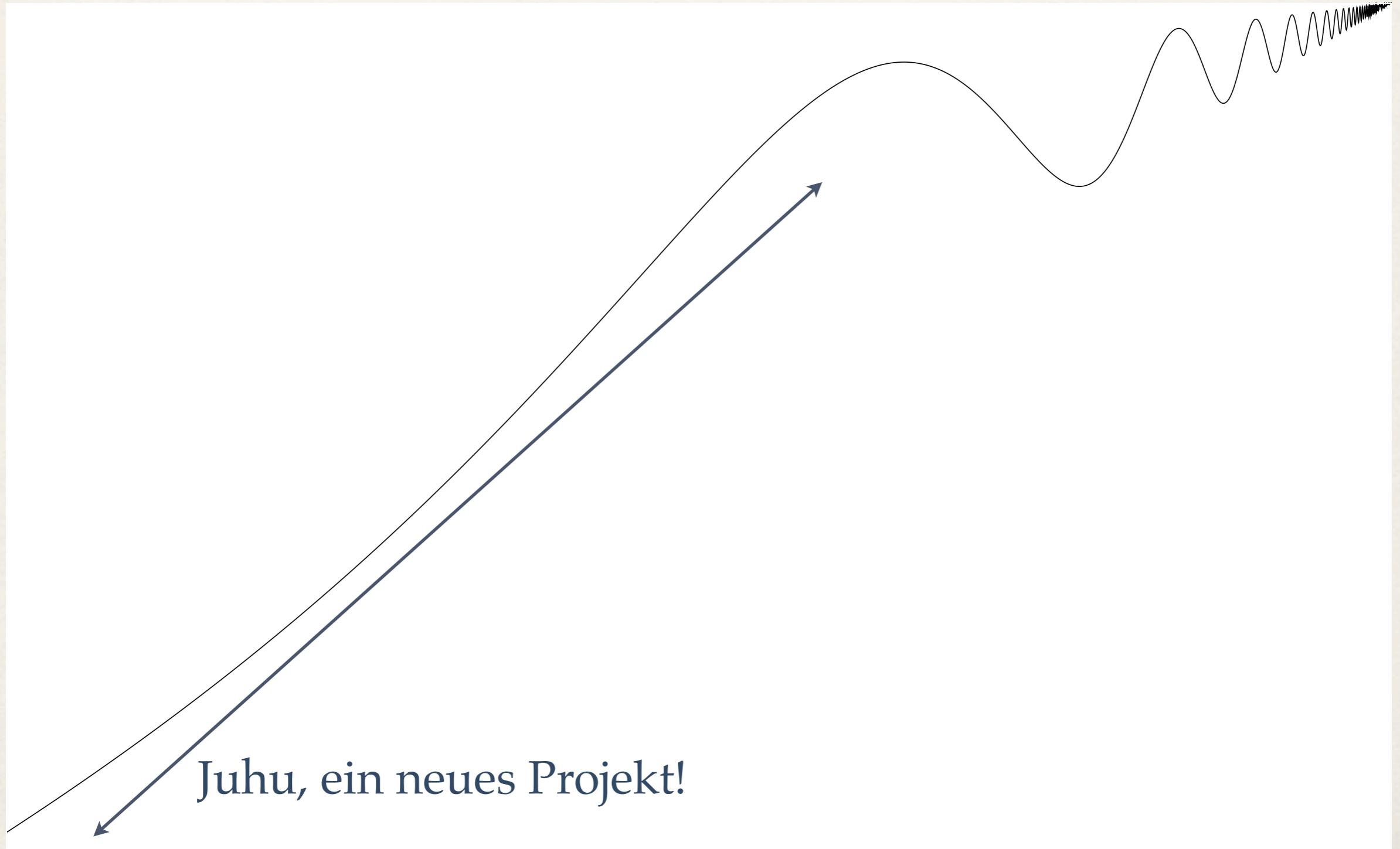
Wasserfall + Scrum + Realität



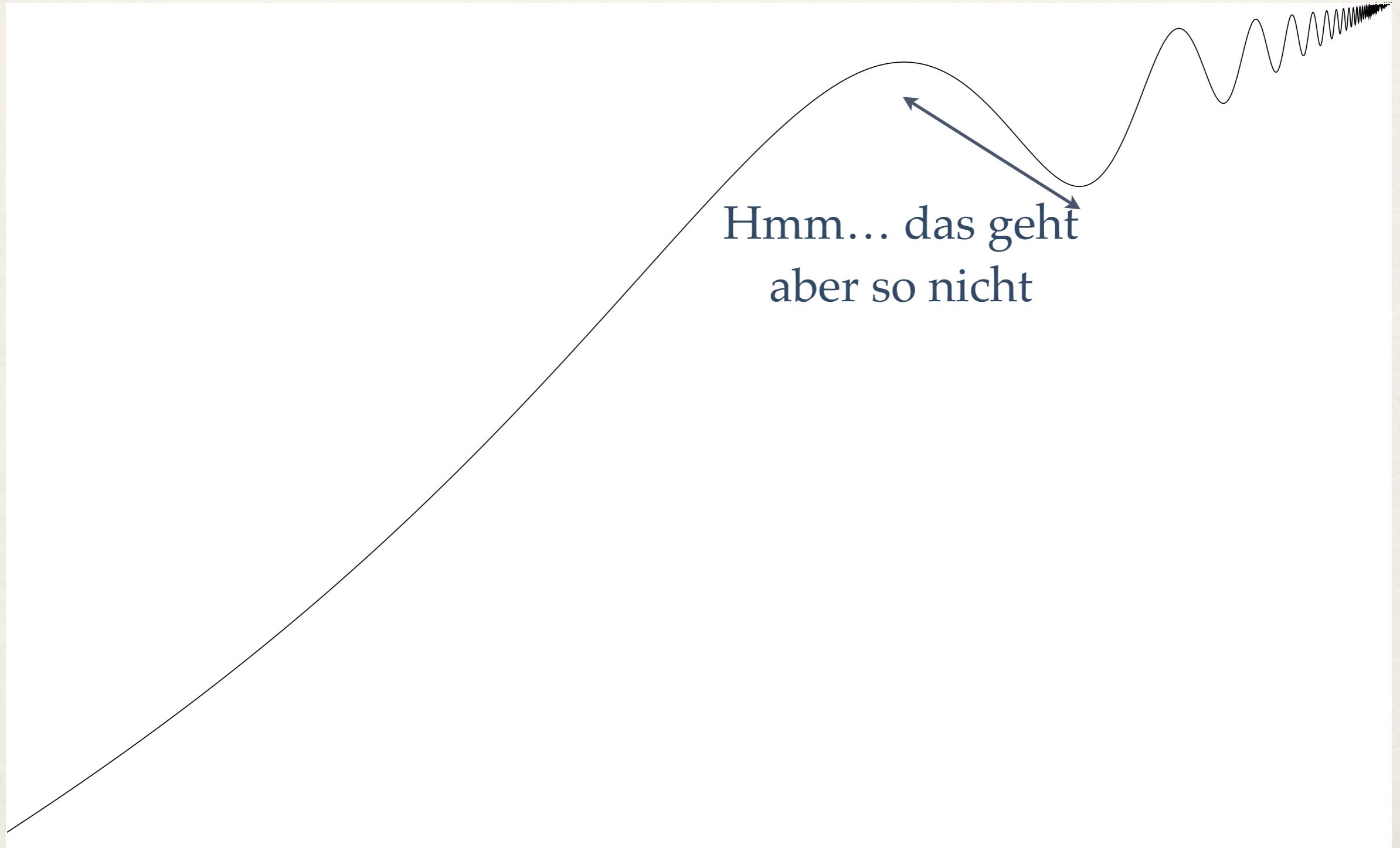
In Detail



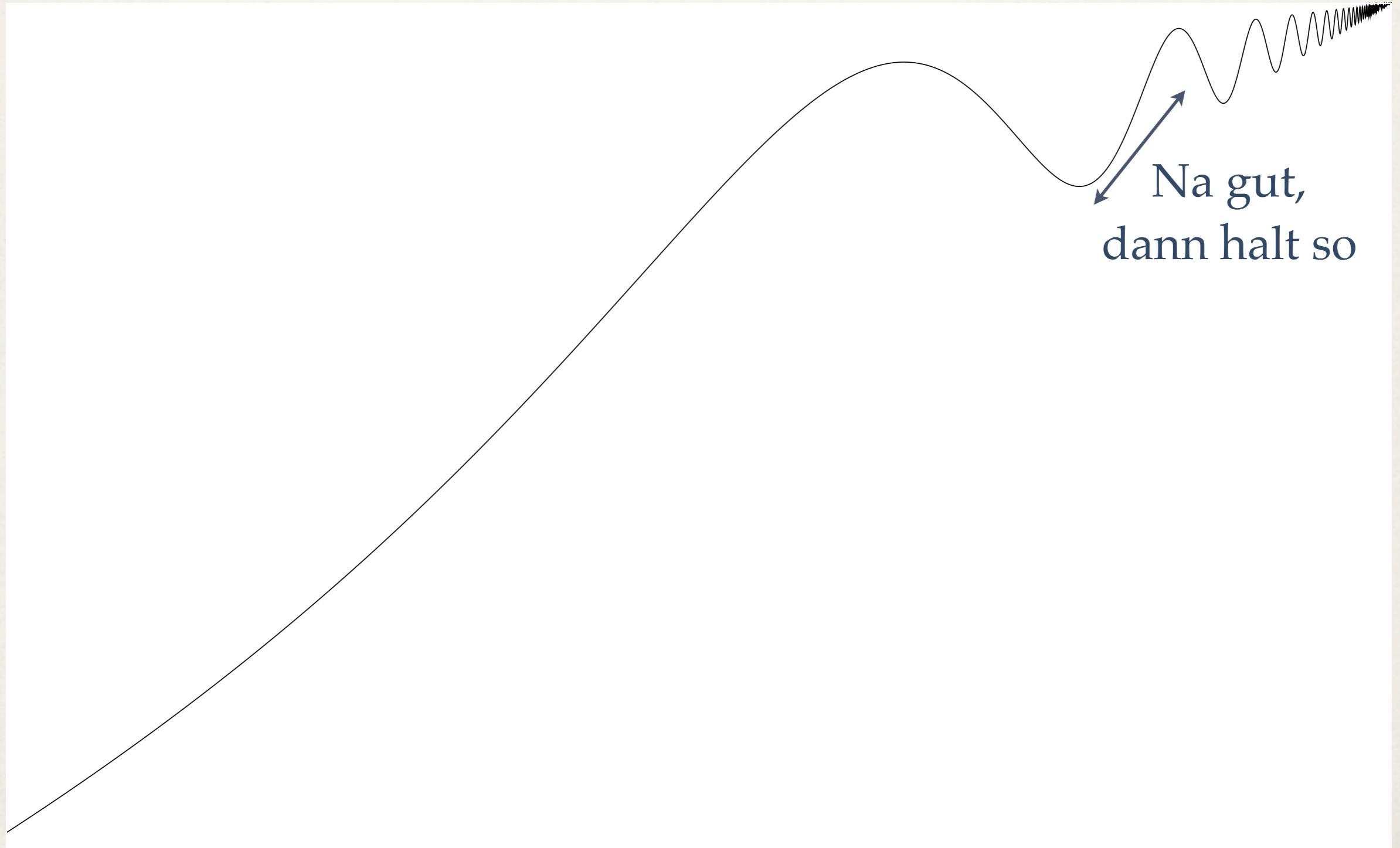
Im Detail



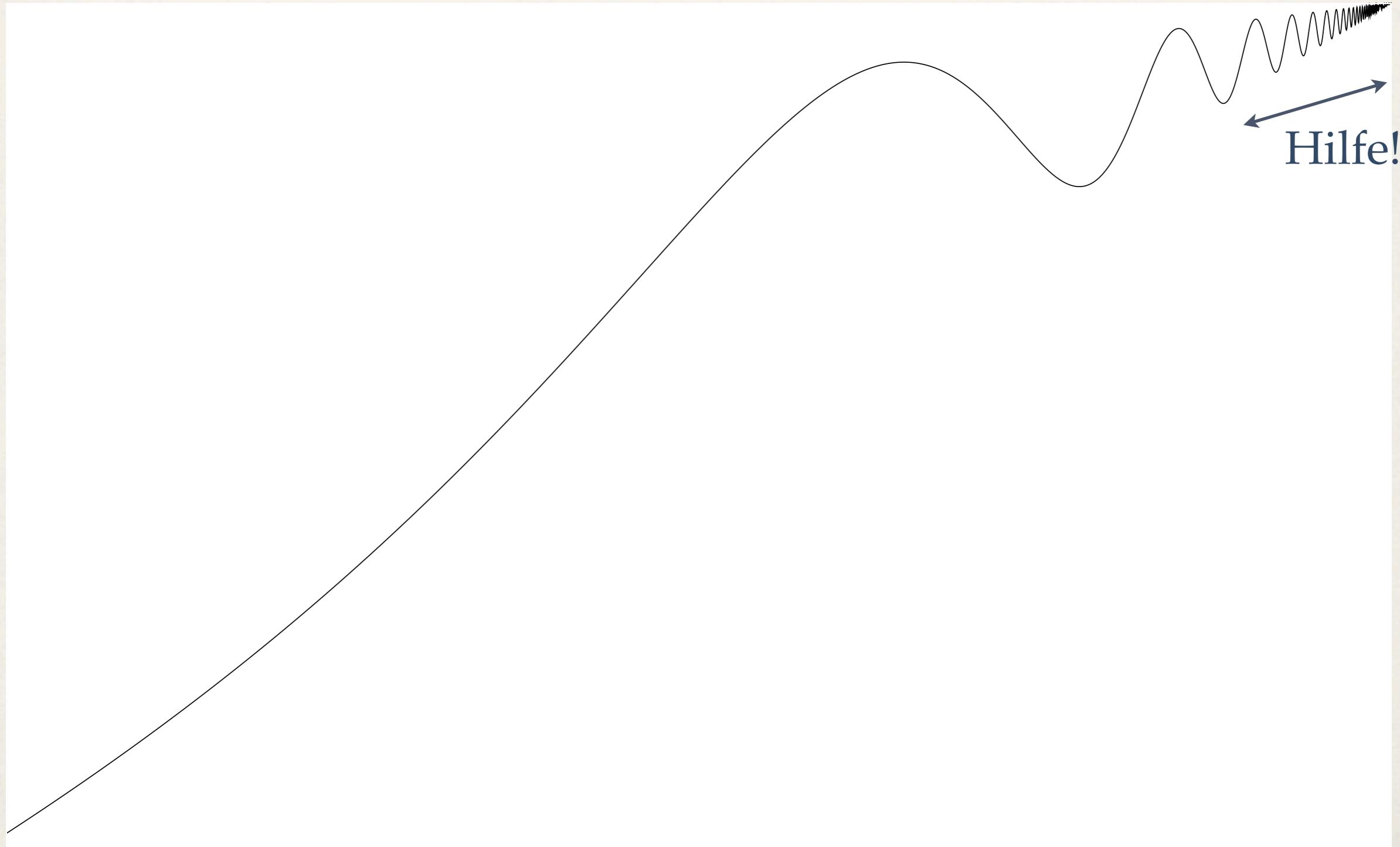
Im Detail



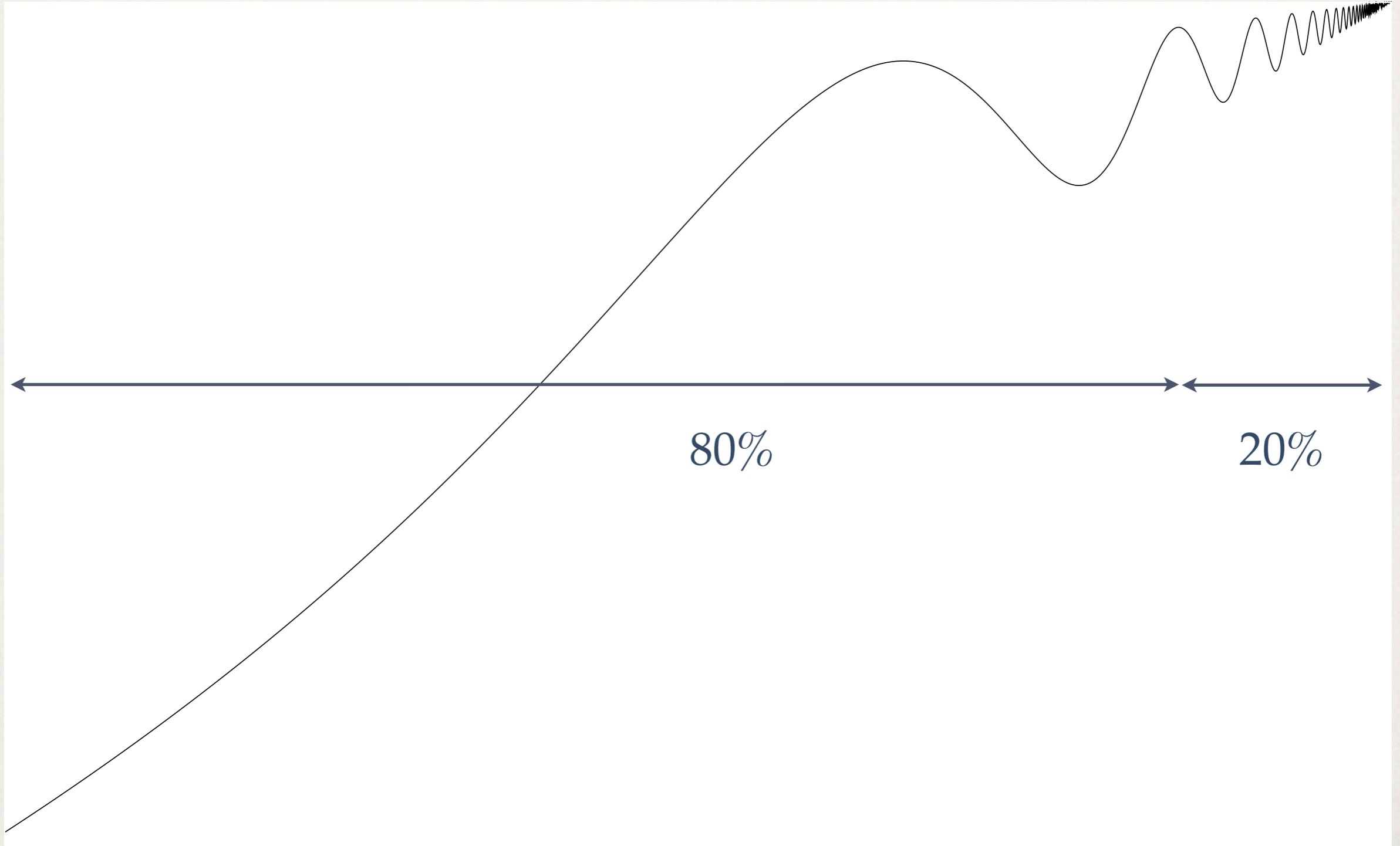
Im Detail



Im Detail



Nichts Neues!



Uralte Regel: 20% des Projekts benötigt 80% der Zeit



@scottwambler

Scott W. Ambler

My project is 90% done. I hope the second half goes as well.

25 Aug via [UberSocial for BlackBerry](#)

☆ Favorite

⤒ Retweet

⤓ Reply

Retweeted by [victorkane](#) and 100+ others



(Danke, cypher!)

Das kennen wohl viele Leute so.

Was ist zu tun vor einem Release?

Das Programm crasht bei 0,01% aller Starts.

1000 User = täglich 10 bug reports (theoretisch)
Allgemein: Dinge, die sehr selten auftreten

Das Programm crasht, wenn man die Auflösung wechselt.

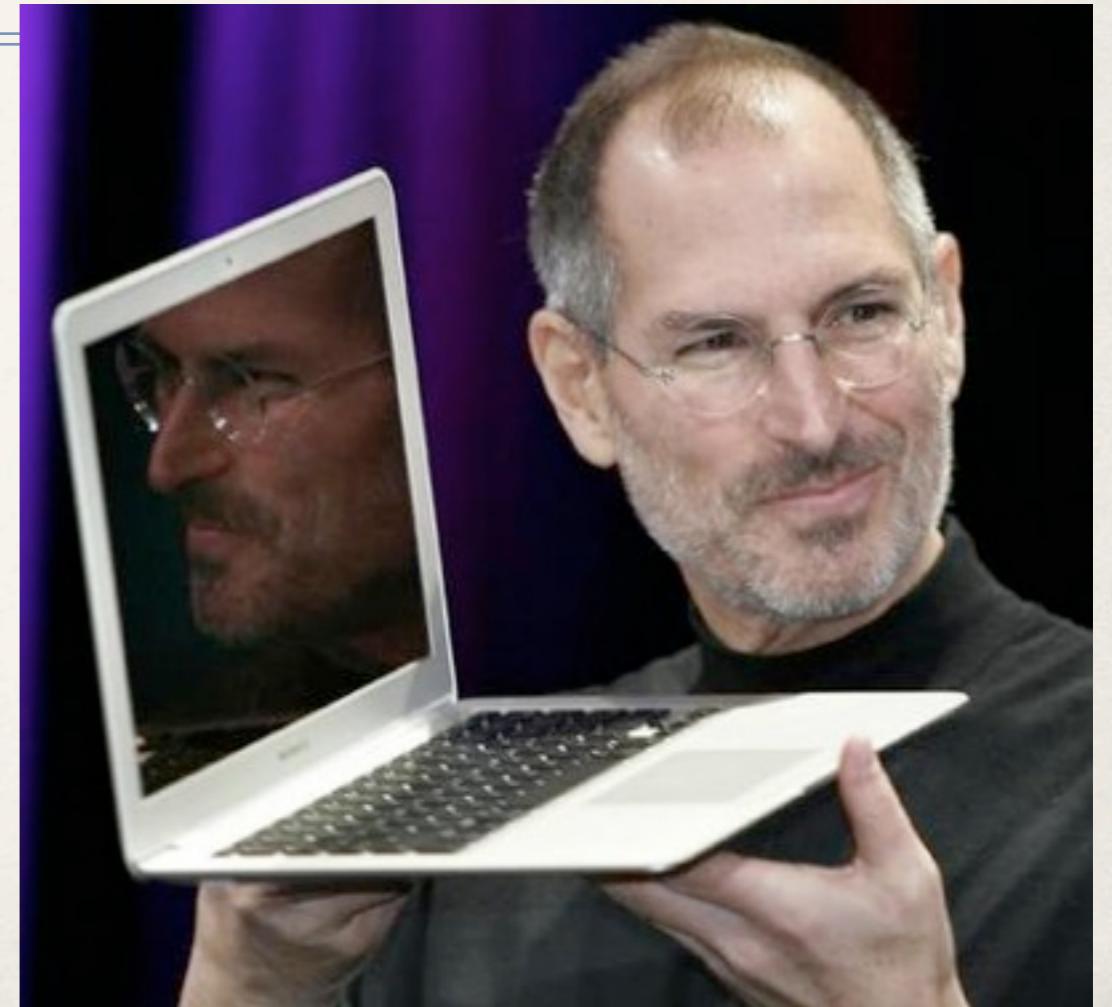
Don't hold it that way

— Steve Jobs



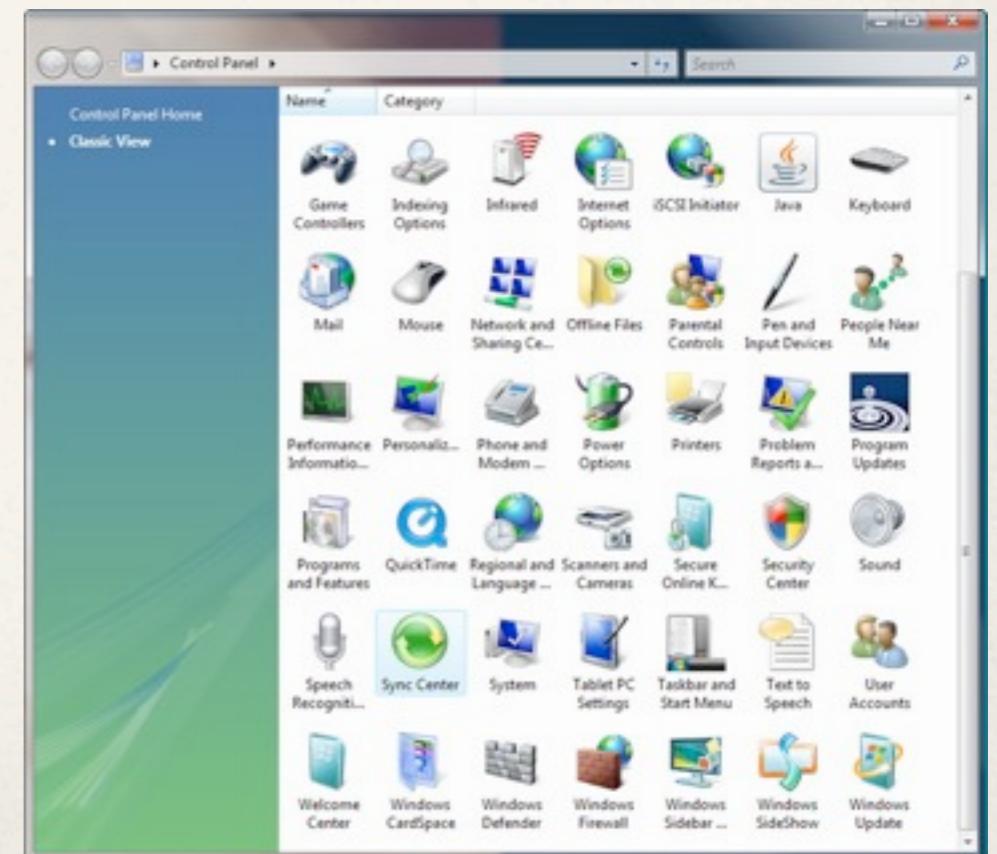
kommt nicht gut an bei den Kunden
Allgemein: Sonderfälle, die man als Developer vermeiden kann

Das Programm braucht mindestens 1920x1080.



Entweder durch zu große nicht-resizbare Fenster, oder bei Fullscreen-apps entsprechend.
Allgemein: zu hohe Hardwareanforderungen

Die Icons schauen nicht gut aus.



Allgemein: Grafiken müssen alle vorhanden sein

Leerzeichen im Pfad gehen nicht.

rm -rf \$VOLUME/Applications/iTunes.app

— iTunes Installer



Allgemein: Sehr obskure Bugs suchen, QA

Demoversion?



Für mich persönlich das unproduktivste Gefühl überhaupt.

Lokalisation

Übersetzer brauchen eine Weile, müssen aber die fertigen Texte haben (“String Freeze”)

iOS: Das App hat 20.1 MB

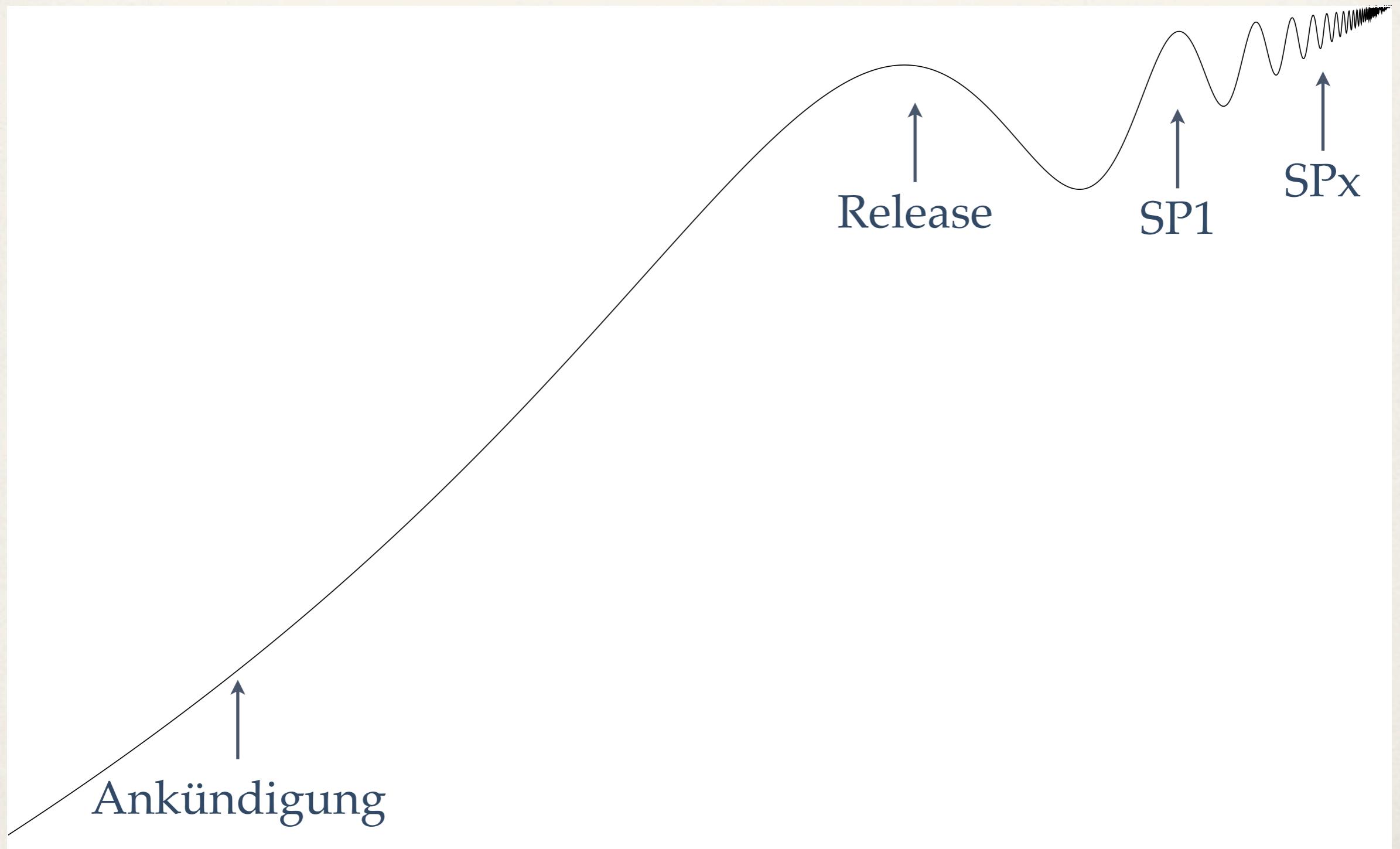
Achtung: Apple bastelt selber noch etwas Daten dazu, dadurch sollte man max ~18MB haben

Lösung?

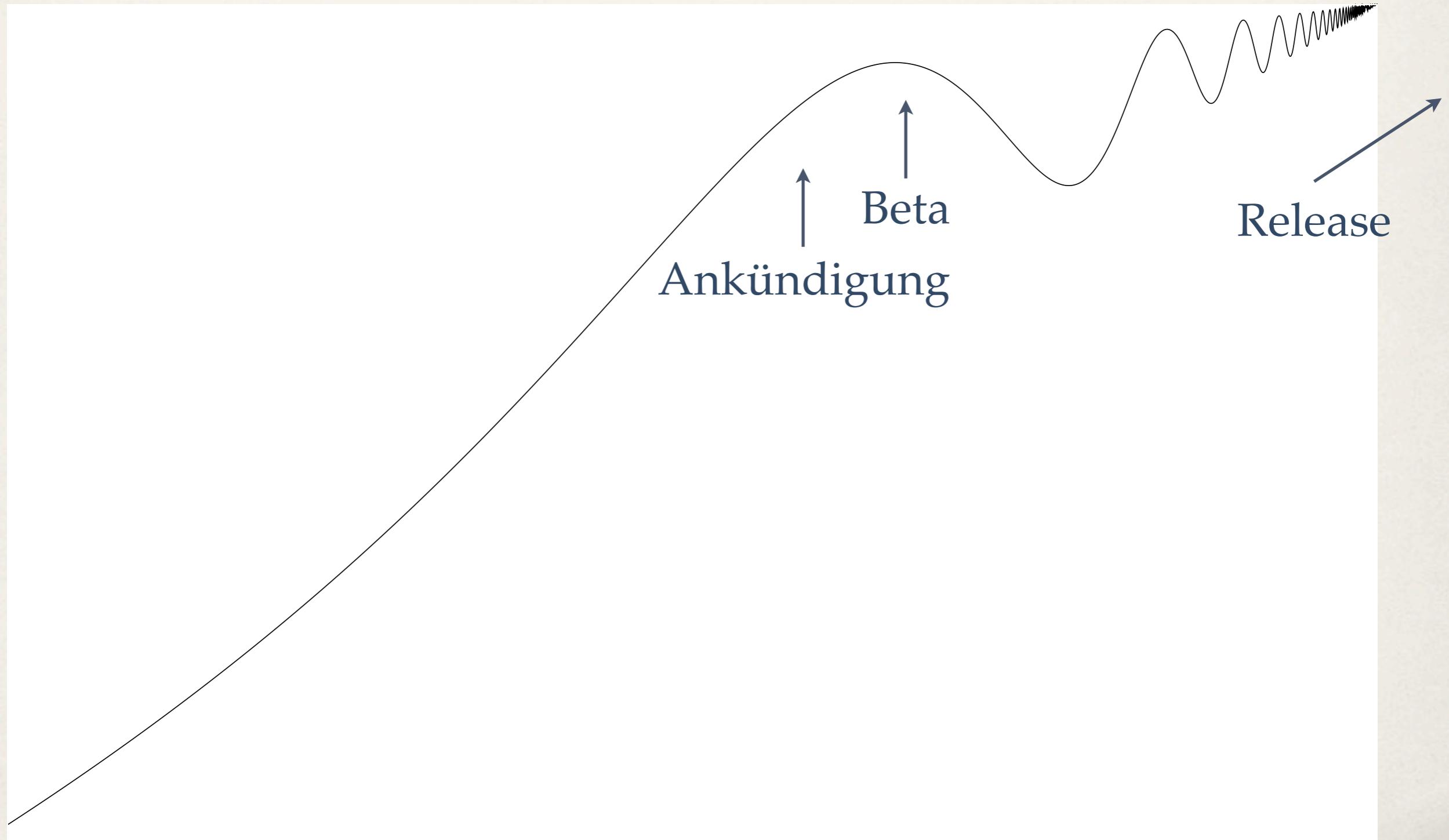
Keine echte Lösung, sonst wär ich schon reich, nur Ideen und Konzepte

Was machen die großen?

Microsoft

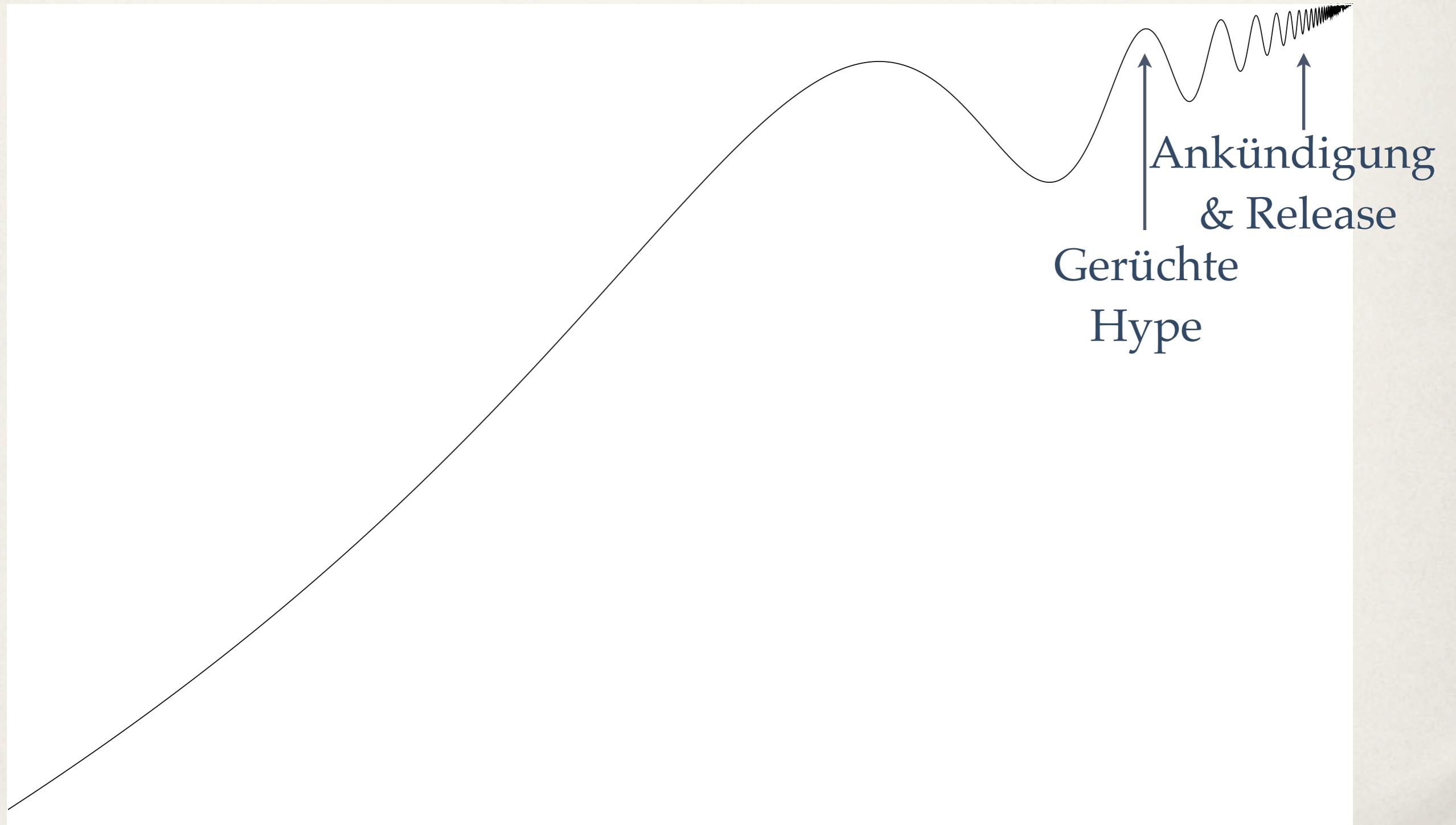


Google



Google Wave: Was, wir brauchen Interoperabilität?

Apple



Sollte wohl das Ziel sein, speziell wenn man Apple-Käufer ansprechen will.
WICHTIG: Die letzten paar Schwankungen werden einfach ignoriert!

Nur wann ist es soweit?

Golden Rule of Reid Hoffman

- * “If you aren't ashamed of your product, you shipped too late”



Hoffman co-founded LinkedIn in December 2002.
Kernaussage, die mich auf diesen Talk gebracht hat.

Fakten der Softwareentwicklung

There's always *one more thing* to do



Ein Produkt ist niemals “fertig”. Eine Featurerequest-Liste ist niemals leer.

User wollen oft Sachen, die sie dann nicht verwenden



@steipete

Peter Steinberger

@anlumo1 just implement *this one feature* and i'll buy it.

9 Aug via Echofon ☆ Favorite ↗ Retweet ↙ Reply

Ein Produkt in der Schublade macht keinen Umsatz

mathematischer Beweis:

Das ist Finanzmathematik, und daher hier ein mathematischer Beweis.

Ein Produkt in der Schublade macht keinen Umsatz

mathematischer Beweis:

$$0 \text{ Stück} * \text{supertoll} = € 0,-$$

Das ist Finanzmathematik, und daher hier ein mathematischer Beweis.

Ein Produkt in der Schublade macht keinen Umsatz

mathematischer Beweis:

$$0 \text{ Stück} * \text{supertoll} = € 0,-$$

$$1000 \text{ Stück} * \text{ganz ok} = € \text{ hurra!}$$

Das ist Finanzmathematik, und daher hier ein mathematischer Beweis.

Ein schlechtes Produkt macht wenig Umsatz



Zumindest in der Theorie. Wird verzerrt durch Marketing, Marktträchtigkeit, etc.

Ein spätes Produkt muss nicht
besser sein



Daher?

“Minimum Viable Product”

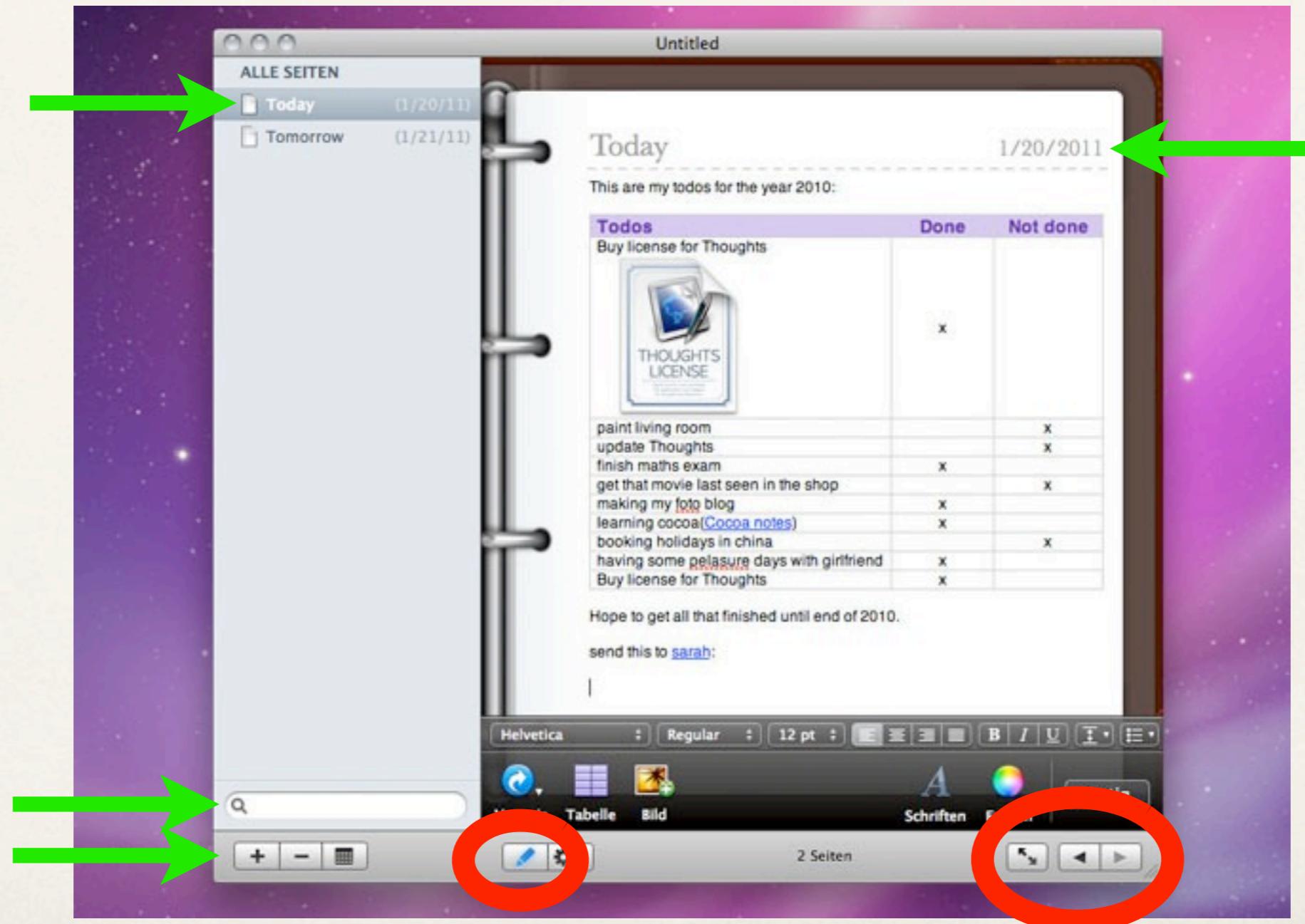
Welche Dinge sind notwendig, damit die Zielgruppen ihre typischsten 2-3 Use Cases erledigen können?

Auf das wird gerne vergessen, daher hier eine umgangssprachliche Definition

Beispiel: Thoughts

- ❖ Tagebuch
 - ❖ Einträge anlegen, editieren, löschen
 - ❖ Sortieren nach Erstellungsdatum
 - ❖ Suchen nach Einträgen
- ❖ Projektnotizen
 - ❖ Projektseiten anlegen, editieren, löschen
 - ❖ Sortieren nach Relevanz
- ❖ Verwaltung von Büchern

Nötiges muss sein, unnötiges hält auf!



Fullscreen: Ist sinnvoll, aber net absolut notwendig und nur halbärschig implementiert.
Dieses Feature bräuchte wenn dann eine eigens dafür konzipierte Ansicht.

Meine Regeln

- ❖ Alles, was der User nicht versteht → Raus!
- ❖ Alles, was der User nicht sieht → Raus!
- ❖ Alles, was der User nicht verwendet → Raus!

Dazu muss man ein sehr gutes Modell des Benutzers haben → Siehe Usability-Vortrag von mir

Strategie

Wenn man die Strategie nicht vorher festlegt, wird man im aktuellen Fall jedes Mal schwach.

1.0 ist die oberste Priorität

1.0 ist die oberste Priorität

mit zwei Einschränkungen

Produkte müssen benutzbar sein.

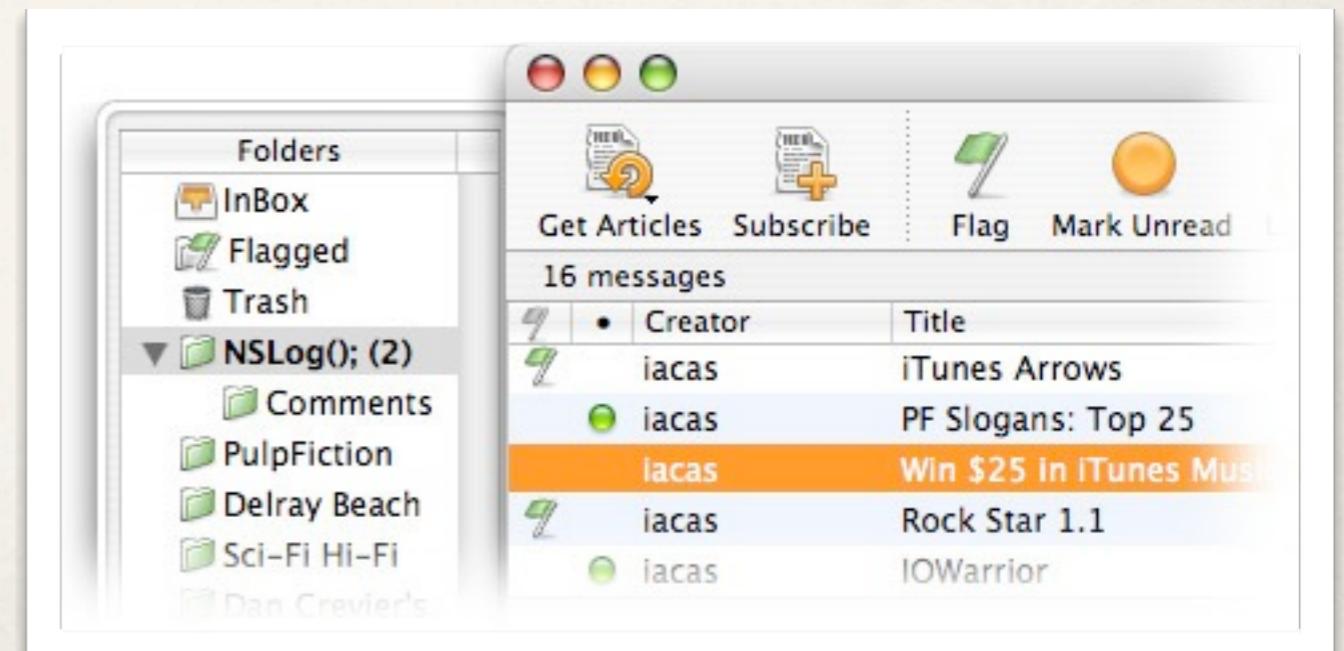
Das heißt aber nicht, dass man die eierlegende Wollmilchsau implementieren muss.

Die Identität muss da sein.

Man kann nicht in der 1.0 einen Texteditor machen, und in der 1.1 wird ein Webbrowser draus.

Geschichtsstunde: PulpFiction

2004



Kurzer Einschub

PulpFiction

Get Articles Subscribe Subscriptions Flag Mark Unread Label

Q: All Fields Search Activity Viewer Folders

101 messages

Creator	Title	Subscription	Date Posted	Size
rosyna	Tripping the Light Fantastic	Unsanity.org	5/1/04 9:03:42	1.2 KB
stevenf	Stattoo and Konfabulator	~stevenf	4/29/04 3:14:38	1.4 KB
stevenf	Introducing Stattoo	~stevenf	4/29/04 12:40:35	1.0 KB
stevenf	Not Quite Rhetorical	~stevenf	4/29/04 12:58:50	0.7 KB
stevenf	My Blog Is 2	~stevenf	4/27/04 1:16:05	0.1 KB
stevenf	Joan of Arc Battles On	~stevenf	4/26/04 12:06:39	1.7 KB
Don Melton	Voices in My Head	blivet.com	4/25/04 10:48:51	1.9 KB
hyatt	min-height	Surfin' Safari	4/25/04 5:39:34	0.4 KB

min-height ↗
written by hyatt on Apr 25, 2004

I have implemented support for min-height and max-height. The footers example on [alistapart](#) works now. I've also been fixing bugs with table cells and percentage height children, so that elements inside cells with percentage heights will flex properly.

I still haven't done min/max-width/height for positioned elements though. That's all that remains, and then support for it will be complete.

[Read Full Article ↗](#)

This is the default template and stylesheet provided by PulpFiction. To change your stylesheet and template, open PulpFiction's Preferences (⌘,), choose "Web Display," and select a new set from the pop-up menu. You can also download more stylesheets and templates at our website [»](#).

Folders

- InBox
- Flagged
- Trash
- Personal Life
 - NSLog0:
 - Comments
 - Friends
 - Geek Pals
- Technology
 - Apple
 - Computer
 - Other
- Music
- New Folder

1.0: ~30mins Sync

“Pulp Fiction may not be as quick or scalable as the champ, NetNewsWire, but it's a fine effort, and cheaper, too. Try 'em both and see which one is your favourite.”

Ergebnis?

Mein damaliger Chef hat später zu mir gemeint, er versteht nicht, wie wir mit so einem Release den ADA bekommen konnten.

Ergebnis?



Apple Design Award
Best Mac OS X Technology Adoption
2004 Runner-Up

Mein damaliger Chef hat später zu mir gemeint, er versteht nicht, wie wir mit so einem Release den ADA bekommen konnten.

1.1: Speed!

gute Umsätze!
Großes positives Medienecho, mehr als wir jetzt mit green&slimy haben (kleinerer Markt damals?).

Zurück zur Strategie

Es kann immer eine 1.1/2.0 geben!



und das sollte man von vornherein einplanen. Nette Features gehören nicht in eine 1.0!

Beinhart gegenüber anderen sein.



Auch Teamkollegen (außer sie bauen das Feature selber). Jeder will noch coole Sachen drin haben, aber es geht halt net.

Sich selber an der Nase nehmen.

Immer wieder an die Zielgruppe zurückdenken und überlegen, ob es ohne dieses eine Feature nicht genauso geht.

Version 1.0 releasen!

No wireless. Less space than a nomad. Lame.



Rob “CmdrTaco” Malda auf slashdot