

# **Ohjelmistotuotantomenetelmien kehittyminen 1950-luvulta nykypäivään**

Lauri Suomalainen

Kandidaatintutkielma  
HELSINGIN YLIOPISTO  
Tietojenkäsittelytieteen laitos

Helsinki, 14. marraskuuta 2013

Tiedekunta — Fakultet — Faculty		Laitos — Institution — Department	
Matemaattis-luonnontieteellinen		Tietojenkäsittelytieteen laitos	
Tekijä — Författare — Author			
Lauri Suomalainen			
Työn nimi — Arbetets titel — Title			
Ohjelmistotuotantomenetelmien kehittyminen1950-luvulta nykypäivään			
Oppiaine — Läroämne — Subject			
Tietojenkäsittelytiede			
Työn laji — Arbetets art — Level	Aika — Datum — Month and year	Sivumäärä — Sidoantal — Number of pages	
Kandidaatintutkielma	14. marraskuuta 2013	6	
Tiivistelmä — Referat — Abstract			
Tiivistelmä			
Avainsanat — Nyckelord — Keywords			
avainsana 1, avainsana 2, avainsana 3			
Säilytyspaikka — Förvaringsställe — Where deposited			
Muita tietoja — Övriga uppgifter — Additional information			

# Sisältö

1	Johdanto	1
2	Peruskäsitteistöä	2
3	Ohjelmistotuotannon alkutaival	4
4	Perinteiset ohjelmistotuotantomenetelmät	5
5	Inkremetaaliset ja iteratiiviset menetelmät sekä prototyyp- paus	5
6	Ketterät menetelmät	5
7	Ohjelmistojen kehitys tänään ja huomenna	5
	Lähteet	5

# 1 Johdanto

Tämä kandidaatintutkielma tarkastelee ohjelmistotuotantomenetelmien kehittymistä ohjelmistokehittämisen alkuaajoista nykypäivään ja lähitulevaisuuteen. Se käsittelee erilaisia ohjelmistotuotantomenetelmiä kronologisesti. Jokaisen menetelmän kohdalla pyrin vastaamaan seuraaviin kysymyksiin:

- Mistä ohjelmistotuotantomenetelmässä on kyse?
- Miksi sitä käytetään/käytettiin ja mitä hyötyä siitä on/oli?
- Mitkä olivat sen heikkoudet?

Ohjelmistotuotannon eri osa-alueita tarkastellaan tutkielmassa ohjelmistotuotantomenetelmiä määrittävinä piirteinä. Tämä tarkoittaa sitä, että tarkasteltaessa esimerkiksi miten vaatimusmäärittely toteutetaan jossain tietyssä ohjelmistotuotantomenetelmässä, keskitytään prosessin konkreettisen toteutuksen sijasta sen asemaan ja erityispiirteisiin menetelmän kontekstissa.

Ensimmäiset luvut toimivat pohjustuksena tutkielmalle. Luku 2 esittelee lyhyesti keskeisimmät ohjelmistotuotantoon ja tuotantomenetelmiin liittyvät käsitteet ja Luku 3 käsittelee ohjelmistotuotannon alkuaikoja, jolloin tietokoneet itsessään olivat vielä verrattain uusi ilmiö ja suuret ohjelmistot ja niiden tuottaminen oli vähäistä. Alun alkaen laitteiston rajallisuus sitoi myös ohjelmistojen mahdollisuuksia, mutta laitteiston kehittyessä syntyi tarve organisoidummalle ohjelmistojen kehittämiselle.

Luku 4 käsittelee perinteistä ohjelmistotuotantomallia eli niin sanottua "vesiputousmallia". Tarkastelen mallin peruseriaatteita, sen nousemista aikansa keskeisimmäksi ohjelmistotuotantomenetelmäksi, sen onnistumisia ja epäonnistumisia sekä sen heikkouksia ja siihen kohdistettua kritiikkiä.

Luku 5 tarkastelee inkrementaalisia ja iteratiivisia ohjelmistotuotantomenetelmiä sekä prototyypaamista. Tyypiesimerkkeinä käsittelen RUP:ia eli Rational Unified Processia sekä spiraalimallia, jota voidaan pitää vesiputousmallin kehittyneempänä versiona.

Luvussa 6 otetaan tarkasteluun ketterät ohjelmistotuotantomenetelmät. Vaikka ketterä ohjelmistokehitys on kattokäsitteenä monelle erilaiselle mene-

telmälle kuten XP ja Kanban, käsittelen Scrumia tyyppiesimerkkinä, sillä se on kaikista ketteristä menetelmistä suosituin ja tunnetuin.

Luku 7 on tutkielman yhteenveto ja tarkastelen siinä myös mahdollisia lähitulevaisuuden kehityssuuntia.

## 2 Peruskäsitteistöä

Tietojenkäsittelytieteeseen ja ohjelmistotuotantoon liittyy monia alakohtaisia käsitteitä. Kaikkien termien merkitykset eivät ole suoraan johdettavissa itse termistä, sillä osa termistöstä on verrattain vapaita käännöksiä ulkomaisista termeistä ja osa konsepteista on laajoja. Lisäksi joillain termeillä viitataan puhekielessä vapaammin eri asioihin. Esimerkiksi softwarella voidaan puhekielessä viitata niin yksittäiseen tietokoneohjelmaan kuin laajaan ohjelmistoonkin. Tämän takia lyhyt käsitteenmäärittely tullee tarpeeseen.

Software eli ohjelmisto käsittää tietokoneohjelman tai -ohjelmia sekä kaiken niihin liittyvän informaation ja materiaalin kuten tietokannat ja dokumentaation.

Tietokonelaitteisto eli hardware käsittää tietokoneen fyysiset osat kuten prosessorin ja kovalevyn. Laitteistoa tarvitaan ohjelmistojen suorittamiseen, ja laitteisto tarvitsee toimiakseen toimintaohjeet matalan tason tietokoneohjelmoina. Käytännössä tietokoneohjelmistot ja -ohjelmat sekä tietokonelaitteisto eivät ole käyttökelpoisia yksinään, vaan kumpaakin tarvitaan toisen järkevään käyttöön.

Termi software engineering, suomeksi ohjelmistotuotanto, alkoi esiintyä kirjallisuudessa 1960-luvun puolivälissä. Termi itsessään on ollut usein keskustelun ja väittelyn kohteena ja ohjelmistotuotannon kuulumista insinööritieteisiin on kyseenalaistettu. [2, 3, 5] Watts S. Humphrey on määritellyt ohjelmistotuotannon tarkoittavan kurinalaista laadukkaiden ohjelmistojen tuottamista hyödyntäen niin luonnontieteellisiä, matemaattisia kuin insinööritaitojenkin periaatteita ja käytänteitä[4]. IEEE Computer Society määrittelee termin viittaavan kurinalaiseen, systemaattiseen ja arvioitavissa olevaan lähestymistapaan ohjelmistojen tuotannossa, käytössä ja ylläpidossa[1]. Ilkka Haikala ja Jukka Märijärvi tulkitsevat määrittelyjen tarkoittavan ohjelmistotyötä,

jonka tuloksena syntyvät järjestelmät täyttävät käyttäjiensä kohtuulliset toiveet ja odotukset ja tämän lisäksi valmistuvat laadittujen aikataulujen ja kustannusarvioiden puitteissa[3].

Ohjelmistotuotantoon kuuluvat kaikki ohjelmistotuotantoprosessin osa-alueet. Haikala ja Märijärvi [3] määrittelevät ne seuraavasti:

**Määrittely** sisältää asiakasvaatimusten analyysin ja niistä johdetaan ohjelmistovaatimukset.

**Suunnittelu** pitää sisällään ohjelmiston määrittelyssä jäseneltyjen toiminnallisuuden ja ominaisuuksien suunnittelun

**Toteutus** tarkoittaa ohjelmiston ohjelmointia sekä testauksen toteutusta

**Testaus** pyrkii karsimaan ohjelmistosta ohjelmointivirheitä ja muita vikoja. Tyypillisiä testaustapoja ovat yksikkö- ja integraatiotestaus.

**Dokumentointi** käsittää ohjelmistoprojektin aikana tuotettavan kirjallisen materiaalin, kuten projektisuunnitelmat, testaussuunnitelmat ja jopa ohjelmakoodin kommentoinnin.

**Käyttöönotto** ja **ylläpito** ovat asiakkaan ongelmien ratkomista, virheiden korjaamista ja tarvittaessa uusien ominaisuuksien lisäämistä.

**Laatujärjestelmällä** ja **laadunvarmistuksella** on tarkoitus taata, että ohjelmisto täyttää käyttäjän ja asiakkaan toiveet ja odotukset.

**Projektinhallinta** on työkalu ohjelmistotuotantoprojektin organisointiin. Suuret ohjelmistoprojektit koostuvat usein useasta rinnakkain tai peräkkäin etenevistä osaprojekteista ja tällöin niiden järjestelmällinen hallinta voi olla keskeistä koko projektin onnistumisen kannalta.

**Tuotteenhallinta:** Usein kaupallisella ohjelmistolla on useita eri konfiguraatioita jolloin se voidaan aina räätälöidä yksilöllisesti kullekin asiakkaalle sopivaksi. Tuotteenhallinnan tarkoitus on varmistaa, että asiakkaalla on tarvitsemansa toimiva versio ohjelmistosta.

Ohjelmistotuotantomenetelmä on koko ohjelmistotuotantoprosessin kattava viitekehys, joka ohjaa prosessin osa-alueitten käytännön toteutusta.

### 3 Ohjelmistotuotannon alkutaival

1940-luvun puolivälistä 1950-luvun lopun ensimmäiset ohjelmoitavat elektronisesti tallentavat tietokoneet olivat nykystandardeilla mitattuna valtavan kokoisia, hitaita ja muistikapasiteetiltaan mitättömiä. Rajoitustensa vuoksi tietokoneohjelmointia pidettiin toissijaisena ja yksinkertaisena toimena verrattuna itse tietokonelaitteiston suunnitteluun ja rakentamiseen. [2] Lähemmin ohjelmoinnin kanssa työskenteleville alkoi selvitä ohjelmoinnin monimutkaisuus ja ongelmat, kuten rajoitetun muistin hallinta ja ohjelmien välinen interaktio. Tarve järjestelmälliselle ohjelmien tuotannolle oli syntymässä.

Edsger Dijkstran mukaan alkukantaisilla tietokoneilla ohjelmointi nähtiin tapana venyttää tietokonelaitteiston rajoja ja kehittyneempien tietokoneitten uskottiin tekevän ohjelmoinnista lähes triviaalia kun rajoja ei enää tarvitsisi venyttää. [?] Niin sanottujen kolmannen sukupolven tietokoneiden tultua markkinoille vuosien 1963 ja 1965 välisenä aikana ohjelmoijat löysivät itsensä kuitenkin uusien ongelmien keskeltä, sillä uusi laitteisto oli myös paljon monimutkaisempi kuin aikaisemmat laitteet. Dijkstra itse summaa suurimpien ongelmien johtuneen kuitenkin tietokonelaitteiston tehokkuuden valtavasta tehokkuuden kasvusta:

Niin kauan kuin ei ollut koneita, ohjelmointi ei ollut mikään ongelma; kun meillä oli muutama heikko tietokone, ohjelmointi oli vähäinen ongelma. Nyt kun meillä on gigantisia tietokoneita, on ohjelmoinnista tullut yhtä giganttilinen ongelma! [?]

Tietotekniikkayritysten hankkiessa uutta tehokkaampaa laitteistoa seurasi luonnollisesti paine myös hyödyntää niiden kapasiteettia. Sen lisäksi, että ohjelmoijat joutuivat kohtaamaan haasteita ja toteuttamaan ratkaisuja joita oli aikaisemmin vain spekuloitu [?], huomattiin että koulutetusta tietotekniikka-alan työntekijöistä alkoi olla pulaa kysynnän vain kasvaessa. [2] Ohjelmistoprojektit alkoivat kallistua ja yhä useammin ne ylittivät reilusti budjettinsa ja aikataulunsa mikäli valmistuivat koskaan.[?] Tätä vaihetta tietotekniikan historiassa on myöhemmin kutsuttu nimellä ohjelmistokriisi, software crisis. Dijkstran mukaan ilmiö tunnustettiin avoimesti vuoden 1968 Naton ohjelmistotuotantokonferenssissa Saksan Garmischissa [?]. Tapahtuma oli merkittävä

myös siksi, että termi Software Engineering käytettiin tuolloin ensi kertaa suuressa virallisessa yhteydessä. Tapahtumassa käsiteltiin myös ohjelmistojen tuotanto ja laadunvalvontasykliä, koodin uusiokäyttöä sekä insinööritieteiden soveltamista ohjelmistojen tuotantoon. [2]

## 4 Perinteiset ohjelmistotuotantomenetelmät

Perinteisillä ohjelmistotuotantomenetelmillä viitataan suunnitelmavetoisiin tuotantomenetelmiin, joita määrittää projektin alussa suoritettava laaja vaatimusmäärittely ja yksityiskohtainen suunnittelu ja niitä sarjallisesti seuraavat toteutus-, testaus- ja käyttöönottovaiheet. Menetelmien lineaarisen etenemisen ja 'soljuminen' vaiheesta toiseen vuoksi niitä kutsutaan myös kattotermillä 'vesiputousmalli'. Tohtori Winston Royce julkaisi vuonna 1970 paljon keskustelua herättäneen tekstinsä *Managing the Development of Large Software Systems*.

## 5 Inkremetaaliset ja iteratiiviset menetelmät sekä prototyypaus

## 6 Ketterät menetelmät

## 7 Ohjelmistojen kehitys tänään ja huomenna

## Lähteet

- [1] Abran, Alain, Moore, James W., Bourque, Pierre, Dupuis, Robert ja Tripp, Leonard L.: *Guide to the Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOK)*. IEEE, 2004. <http://www.swebok.org/>, ISO Technical Report ISO/IEC TR 19759.
- [2] Grier, David Alan: *Software Engineering: History*. Teoksessa *Encyclopedia of Software Engineering*, sivut 1119–1126. 2010.



- [3] Haikala, I. ja Märijärvi, J.: *Ohjelmistotuotanto*. Korkeakoulu-sarja. Satakku, 2003, ISBN 9789521404863. <http://books.google.fi/books?id=xIVaAAAAAAAJ>.
- [4] Humphrey, W. S.: *The software engineering process: definition and scope*. Teoksessa *Proceedings of the 4th international software process workshop on Representing and enacting the software process*, ISPW '88, sivut 82–83, New York, NY, USA, 1988. ACM, ISBN 0-89791-314-0. <http://doi.acm.org/10.1145/75110.75122>.
- [5] Mahoney, Michael S.: *Finding a History for Software Engineering*. IEEE Annals of the History of Computing, (1):8–19, ISSN 1058-6180. <http://ieeexplore.ieee.org/search/wrapper.jsp?arnumber=1278847>.