

Veebiarendus

Martti Raavel

martti.raavel@tlu.ee

Tarkvaraarendus

- Eelmise loengu meeldetuletus
- Kodutööde ajal tekkinud probleemid
- Koodi ülevaatus (Code review)
- Tarkvaraarenduse elutsükkel
- Tarkvaraarenduse meetodid
- Rollid tarkvaraarenduses

Eelmise loengu meeldetuletus

Kodutööde ajal tekkinud probleemid

- Issue -le Assignee määramine
- Koduste tööda organiseerimine
 - Eraldi kaustadesse teemade kaupa

Koodi ülevaatus 1 (Code review)

Koodi ülevaatus on protsess, mille käigus üks või mitu arendajat vaatavad üle teise arendaja kirjutatud koodi. Koodiülevaatuse eesmärk on tuvastada võimalikud probleemid, parandada koodi kvaliteeti ja tagada koodi vastavus projekti nõuetele.

Koodi ülevaatus - Mis?

Koodi ülevaatus hõlmab tavaliselt koodi ridade kaupa läbilugemist, selliste probleemide otsimist nagu:

- vead;
- turvanõrkused;
- jõudlusprobleemid;
- kodeerimisstandardite rikkumised;
- disainivead.

Koodi ülevaatus 3 - Kuidas?

- Uus haru
- Koodi kirjutamine
- `commit` , `push`
- `Pull request`
- `Reviewers` - teine arendaja
 - `Comment`
 - `Approve`
 - `Request changes`
- Peale `Approve` -i lisada uueks ülevaatajaks `mrtrv1`
- `Approve`
- `Merge`
- `Delete branch`

Koodi ülevaatus 4 - Harjutus

Tarkvaraarenduse elutsükkel (SDLC)

Tarkvaraarenduse elutsükkel (SDLC) on süsteemne protsess tarkvara planeerimiseks, loomiseks, testimiseks, juurutamiseks ja hooldamiseks. See määratleb etapid ja ülesanded, mis on seotud tarkvara tootmisega algusest kuni selle lõpetamiseni.

Tarvaraarenduse elutsükkel Arutelu

Milliseid samme tuleb läbida selleks, et ideest saaks valmis tarkvara?

Tarvaraarenduse elutsükkel Sammud

1. Planeerimine
2. Nõuete määratlemine ja analüüs
3. Disain
4. Arendamine
5. Testimine
6. Juurutamine
7. Hooldus ja tugi
8. Tagasiside

Tarvaraarenduse elutsükkel Planeerimine

- Projekti ulatuse määramine.
- Potentsiaalsed riskide, piirangute ja ressurside tuvastamine.
- Projekti plaani koostamine (sealhulgas ajakavad, verstapostid ja eelarve hinnangud).
- Kasutajauuringud kasutajate vajaduste ja ootuste mõistmiseks.

Tarvaraarenduse elutsükkel Nõuete määratlemine ja analüüs

- Nõuete ja vajaduste kogumine ja dokumenteerimine.
- Spetsifikatsioonide kogumine sidusrühmadelt (*lõppkasutajad, kliendid jne.*).
- Nõuete teostavuse analüüs.
- Nõuete loetelu prioritseerimine ja kinnitamine.

Tarvaraarenduse elutsükkel Disain

- Nõuete *tõlkimine* süsteemi spetsifikatsioonideks.
- Süsteemi arhitektuuri ja raamistiku disainimine.
- UX (kasutajakogemus) ja UI (kasutajaliides) disain.
- Sobivate tehnoloogiate, platvormide ja tööriistade valik.

Tarvaraarenduse elutsükkel Arendamine

- Koodi kirjutamine.
- Disaini muutmine funktsionaalseks tarkvaraks.
- Erinevate komponentide integratsioon ja koostöö tagamine.

Tarvaraarenduse elutsükkel Testimine

- Tarkvara nõuetele vastavuse kontroll.
- Vigade ja ebakõlade parandus ja kontroll.
- Erinevate testimismeetodite rakendamine (ühiktestimine, integratsioonitestimine, manuaaltestimine jne).
- Tarkvara funktsionaalsuse, jõudluse, turvalisuse ja kasutatavuse valideerimine.

Tarvaraarenduse elutsükkel Juurutamine

- Tarkvara käivituskeskkonna ettevalmistus.
- Tarkvara tootmiskeskonda paigaldamine ja rakendamine.
- Vajadusel lõppkasutajate koolitus.
- Tarkvara jõudluse jälgimine ja sujuva töö tagamine.

Tarvaraarenduse elutsükkel Hooldus ja tugi

- Pärast juurutamist tekkinud probleemide ja vigade lahendamine.
- Uuenduste, paranduste või täiustuste loomine vastavalt kasutajate tagasisidele.
- Tagamine, et tarkvara on ajas töökorras, tõhus ja asjakohane.
- Turvahaavatavuste ja ühilduvusprobleemide lahendamine.

Tarvaraarenduse elutsükkel Tagasiside

- Tagasiside kogumine sidusrühmadelt ja lõppkasutajatelt.
- Tarkvara jõudluse analüüs ja täiustamiskohtade tuvastamine.
- Järgmise iteratsiooni või tarkvara versiooni planeerimine.

Tarvaraarenduse elutsükkel Miks on oluline?

Tarkvaraarenduse mudelid

Tarkvaraarenduse mudelid on struktureeritud lähenemised tarkvaraarendusele, mis määratlevad etapid ja protsessid, mida tuleb järgida tarkvara tootmisel. Need mudelid võivad olla lineaarsed, järjestikused või iteratiivsed, sõltuvalt projekti olemusest ja nõuetest.

Tarkvaraarenduse mudelid - Arutelu

Tarkvaraarenduse mudelid Kose mudel (Waterfall)

- **Kirjeldus:** Lineaarne ja järjestikune lähenemine, kus iga faas tuleb lõpetada enne järgmise algust. See on varaseim SDLC lähenemine.
- **Eelised:** Selge struktuur, lihtne mõistmine, hästi määratletud etapid.
- **Puudused:** Pärast faasi lõpetamist on muudatuste tegemine keeruline, ei sobi keerukate projektide jaoks.

Tarkvaraarenduse mudelid Agiilne mudel (Agile)

- **Kirjeldus:** Iteratiivne lähenemine tarkvara tarnimisele, mis ehitab tarkvara järkjärgult, keskendudes kliendi tagasisidele ja kiiretele iteratsioonidele.
- **Eelised:** Paindlik, edendab iteratiivset tagasisidet, julgustab kliendi kaasamist.
- **Puudused:** Vähem ennustatav, võib olla raske mõista neile, kes on harjunud traditsiooniliste meetoditega.

Tarkvaraarenduse mudelid Kanban

- **Kirjeldus:** Visuaalne protsessijuhtimise lähenemine, mis võtab vihjeid lean tootmisest ja rõhutab just õigeaegset tarnimist.
- **Eelised:** Paindlikkus, pidev tarnimine, visuaalne olemus aitab tuvastada kitsaskohti.
- **Puudused:** Vähem struktureeritud, võib viia ülekoormuseni, kui seda korralikult ei hallata.

Tarkvaraarenduse mudelid Scrum

- **Kirjeldus:** Agiilse metodoloogia tüüp, mis korraldab töö tsüklitena, mida nimetatakse "Sprintideks", mis kestavad tavaliselt 2-4 nädalat.
- **Eelised:** Regulaarsed toodete tarned, läbipaistvus, kohandatavus.
- **Puudused:** Nõuab kogenud meeskonnaliikmeid, ulatus võib mõnikord olla liiga paindlik.

Tarkvaraarenduse mudelid Extreme Programming (XP)

- **Kirjeldus:** Agiilne raamistik, mis rõhutab kliendi rahulolu, pakkudes sagedasi "väljalaskeid" lühikeste arendustsüklite jooksul, eesmärgiga parandada tootlikkust ja tutvustada kontrollpunkte.
- **Eelised:** Rõhutab koodi kvaliteeti, julgustab kliendi kaasamist.
- **Puudused:** Nõuab ulatuslikku kliendi kaasamist, võib olla arendajatele väga intensiivne.

Rollid tarkvaraarenduses

Tarkvaraarenduse valdkonnas võivad isikud täita erinevaid rolle, millest igaühel on oma eripärad ja panused üldprojekti.

Rollid tarkvaraarenduses - Arutelu

Rollid tarkvaraarenduses

- **Tarkvaraarendaja:** Kirjutab koodi, testimine, dokumenteerimine.
- **Tarkvara arhitekt:** Süsteemi arhitektuuri kavandamine ja disainimine.
- **Projektijuht:** Projekti planeerimine, ressursside haldamine, ajakava koostamine.
- **Testija:** Tarkvara testimine, vigade ja ebakõlade tuvastamine.
- **UX/UI disainer:** Kasutajakogemuse ja kasutajaliidese disainimine.
- **Ärianalüütik:** Nõuete kogumine, analüüs ja dokumenteerimine.

Rollid tarkvaraarenduses

- **Süsteemi administraator:** Tarkvara paigaldamine, konfigureerimine ja hooldamine.
- **Andmebaasi administraator:** Andmebaasi haldamine, andmete kogumine ja analüüs.
- **Klienditugi:** Kliendiküsimuste ja probleemide lahendamine.
- **Turvainsener:** Tarkvara turvalisuse tagamine ja haavatavuste tuvastamine.
- **Tehniline kirjutaja:** Tehniliste dokumentide ja juhendite koostamine.

Programmeerimine

- Eelmise loengu meeldetuletus
- Kodutööde ajal tekkinud probleemid/tähelepanekud
- Algoritmid
- Tõepärasus
- Massiivid
- Tsüklid
- Harjutused

Kodutööde ajal tekkinud probleemid ja tähelepanekud

- Kodused tööd eraldi failidesse
 - Kodused tööd hakkavad tulema `Issue` -na
- `let` vs `const`
- vahemike kontrollimine
- loogilised tehted
- kuidas käitub `%` operaator?
- maagilised numbrid

Algoritmid Arutelu

Algoritmid

Algoritm on kindlaksmääratud, selgelt defineeritud juhiste või samm-sammulise protsessi kogum, mille eesmärk on sooritada ülesanne või lahendada probleem.

Algoritmid - Kuidas alustada?

- Mõista probleemi
- Tuvasta sisendid ja väljundid
- Tuvasta sammud, mida on vaja probleemi lahendamiseks
- Kirjuta algoritm pseudokoodis või joonistada voodiagramm
- Testi algoritmi erinevate sisenditega
- Vajadusel täiusta algoritmi

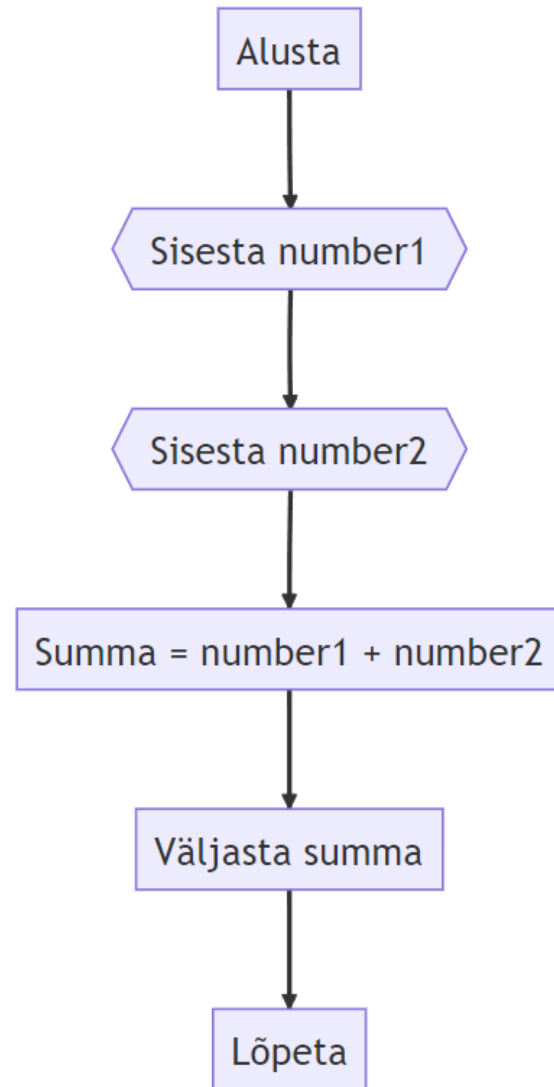
Algoritmid - Pseudokood 1

Pseudokood on lihtne, mitteametlik keel, mida kasutatakse algoritmi sammude kirjeldamiseks. See ei ole otseselt programmeerimiskeel, kuid see võib olla programmeerimiskeele sarnane. Pseudokoodi kasutatakse algoritmi sammude kirjeldamiseks viisil, mis on lihtne mõista.

Algoritmid - Pseudokood 2

```
ALUSTA  
LOE number1  
LOE number2  
summa = number1 + number2  
VÄLJASTA summa  
LÕPETA
```

Algoritmid - Voodiagramm



Tõepärasus

Kui Javascriptis räägitakse tõepärasusest, siis mõeldakse, kas avaldis on tõene (*true*) või väär (*false*). Tõepärasust kasutame, kui me tahame kontrollida, kas avaldis on tõene või väär, et teha mingeid otsuseid. Tõepärasuse kontrollimiseks kasutatakse võrdlusoperaatoreid, mille tulemuseks on `true` või `false`. Näiteks:

Tõepärasus - Näide

```
console.log(5 > 3); // true  
console.log(5 < 3); // false
```


Tõepärasus - Mitte Boolean?

```
let number = 5;

if (number) {
  console.log('Number on tõene');
} else {
  console.log('Number on väär');
}
```

Tõepärasuse teisendamine - Väärad väärtused

- null - väärtuse puudumine
- undefined - väärtuse puudumine
- false - väär
- NaN - mitte number (*Not a Number*)
- 0 - null
- -0 - negatiivne null
- 0n - BigInt null
- "" - tühi string

Tõepärasuse teisendamine - Milleks oluline?

```
if (username && password) {  
    console.log('Kasutajanimi ja parool on defineeritud');  
} else {  
    console.log('Kasutajanimi ja/või parool on defineerimata');  
}
```

Loogiliste avaldiste tabel

A	B	A && B	A B	!A
false	false	false	false	true
false	true	false	true	true
true	false	false	true	false
true	true	true	true	false

Massiivid

Massiiv on väärtuste kogum, mis on salvestatud ühte muutujasse. Tavaliselt kasutatakse massiive omavahel seotud andmekogumite salvestamiseks.

Massiivi deklareerimine

```
const numbers = [1, 2, 3];  
const fruits = ['õun', 'pirn', 'banaan'];  
const mixed = [1, 'õun', true];
```

Massiivi elementidele ligipääs

- Igal elemendil on oma indeks (järjekorranumber)
- Indeks algab nullist
- Ligipääs elemendile: `massiiv[indeks]`
- Massiivi pikkus: `massiiv.length`

```
const numbers = [1, 2, 3];  
  
console.log(numbers[0]); // 1  
  
console.log(numbers.length); // 3
```

Tsüklid - Arutelu

Tsüklid - Tüübid

- `for`
- `while`
- `do...while`

for tsükkel

for tsükli kasutatakse koodiploki teatud arv kordi kordamiseks. for tsükkel koosneb kolmest osast: algväärtustamine, tingimus ja suurendamine/vähendamine.

for tsükli süntaks

```
for (algväärtustamine; tingimus; suurendamine/vähendamine) {  
    // kood, mida kordame  
}
```

for tsükli näide

```
for (let i = 0; i < 5; i++) {  
  console.log(i);  
}
```

while tsükkel

while tsüklit kasutatakse koodiploki kordamiseks seni, kuni teatud tingimus on tõene.

while tsükkel koosneb **tingimusest** ja **koodiplokist**.

while tsükli süntaks

```
while (tingimus) {  
    // kood, mida kordame  
}
```

while tsükkel - NB!

while tsüklil ei ole sisseehitatud **algväärtustamise** osa, ega loenduri **suurendamise/vähendamise** osa. Seetõttu peame **while** tsüklit kasutades olema ettevaatlikud, sest loenduri muutmata jätmine võib põhjustada lõputu tsükli.

while tsükli näide

```
let i = 0;

while (i < 5) {
  console.log(i);
  i++;
}
```


`do...while` tsükkel

`do...while` tsükkel on teist tüüpi tsükkel, mida kasutatakse koodiploki kordamiseks seni, kuni teatud tingimus on tõene.

Erinevus eelmiste tsüklitega seisneb selles, et eelmiste tsüklite puhul kontrolliti tsükli täitmise tingimust enne koodiploki täitmist, kuid `do...while` tsükli puhul kontrollitakse tingimust pärast koodiploki täitmist. See tähendab, et `do...while` tsükli puhul täidetakse koodiplokk alati vähemalt üks kord, isegi kui tingimus ei ole tõene.

do...while tsükli süntaks

```
do {  
    // kood, mida kordame  
} while (tingimus);
```

do...while tsükli näide

```
let i = 0;

do {
  console.log(i);
  i++;
} while (i < 5);
```

Harjutused

Kodune töö

- Loe läbi tänase loengu materjalid
- Tee läbi materjalides olevad harjutused (need, mis puudutavad tänaseid teemasid)
- Kasuta koodi ülevaatuses `Code review` -d

