

# Μύθοι και Πραγματικότητα στην Τεχνολογία Λογισμικού

3

## Μύθος της Διοίκησης

Έχω βιβλία και μεθόδους ανάπτυξης, άρα το προσωπικό έχει στη διάθεσή του ό,τι πρέπει να ξέρει.

## Πραγματικότητα

Τα βιβλία και οι μέθοδοι υπάρχουν, αλλά χρησιμοποιούνται;

Ξέρουν όλοι την ύπαρξή τους;

Είναι πλήρη;

Αντανακλούν τη σύγχρονη πρακτική ανάπτυξης;

# Μύθοι και Πραγματικότητα στην Τεχνολογία Λογισμικού

4

## Μύθος της Διοίκησης

Η ομάδα υλοποίησης έχει state-of-the-art εργαλεία. Πάντα παίρνουμε τους καλύτερους υπολογιστές.

## Πραγματικότητα

Έχουμε το κατάλληλο υλικό για ανάπτυξη;

Έχουμε το κατάλληλο υλικό για έλεγχο;

Τι έχουμε από εργαλεία (λογισμικό) ανάπτυξης;

Τι έχουμε από εργαλεία (λογισμικό) οργάνωσης;

# Μύθοι και Πραγματικότητα στην Τεχνολογία Λογισμικού

5

## Μύθος της Διοίκησης

Εάν ξεφύγουμε από το  
χρονοπρογραμματισμό μας  
θα προσθέσουμε  
περισσότερους  
προγραμματιστές και θα  
προλάβουμε.

## Πραγματικότητα

Η προσθήκη ανθρώπων σε ένα  
έργο που καθυστερεί συνήθως το  
καθυστερεί ακόμα περισσότερο.

# Μύθοι και Πραγματικότητα στην Τεχνολογία Λογισμικού

6

## Μύθος του πελάτη

Μια γενική διατύπωση είναι  
επαρκής για την αρχή της  
υλοποίησης. Τις λεπτομέρειες  
θα τις δούμε αργότερα.

## Πραγματικότητα

Όσο πιο βιαστικά αρχίζει η  
υλοποίηση τόσο πιο πολύ θα  
καθυστερήσει το έργο.

# Μύθοι και Πραγματικότητα στην Τεχνολογία Λογισμικού

7

## Μύθος του πελάτη

Οι απατήσεις αλλάζουν, αλλά αντιμετωπίζονται λόγω της ευελιξίας που έχει το λογισμικό.

## Πραγματικότητα

Το κόστος μιας αλλαγής σε προχωρημένο στάδιο μπορεί να είναι μέχρι και 100 φορές μεγαλύτερο από αυτό σε πρώιμο στάδιο.

# Μύθοι και Πραγματικότητα στην Τεχνολογία Λογισμικού

8

## Μύθος του προγραμματιστή

Από τη στιγμή που γράψαμε το πρόγραμμα και "τρέχει" η δουλειά μας έχει τελειώσει.

## Πραγματικότητα

Δεδομένα από επιχειρήσεις λογισμικού δείχνουν ότι περίπου 75% της προσπάθειας που καταναλώνεται σε ένα πρόγραμμα θα καταναλωθεί μετά την πρώτη παράδοσή του στον πελάτη.

# Μύθοι και Πραγματικότητα στην Τεχνολογία Λογισμικού 7/8

9

## Μύθος του προγραμματιστή

Δεν μπορώ να καθορίσω την ποιότητα μέχρι να είμαι σε θέση να “τρέξω” το πρόγραμμα, άρα αφού τελειώσω.

## Πραγματικότητα

Σχεδίαση ποιότητας.

Τήρηση προδιαγραφών ποιότητας.

Τεχνικές ανασκοπήσεις.

Μετρήσεις και μετρικές.

# Μύθοι και Πραγματικότητα στην Τεχνολογία Λογισμικού 8/8

10

## Μύθος του προγραμματιστή

Το μόνο παραδοτέο για ένα επιτυχημένο έργο είναι ένα πρόγραμμα που “τρέχει”.

## Πραγματικότητα

Εγχειρίδια.

Test cases.

Διαδικασία συντήρησης.

Εσωτερικά παραδοτέα.

Βελτιώσεις της διαδικασίας.