



Shanghai Jiao Tong University

软件工程

Module: 软件过程

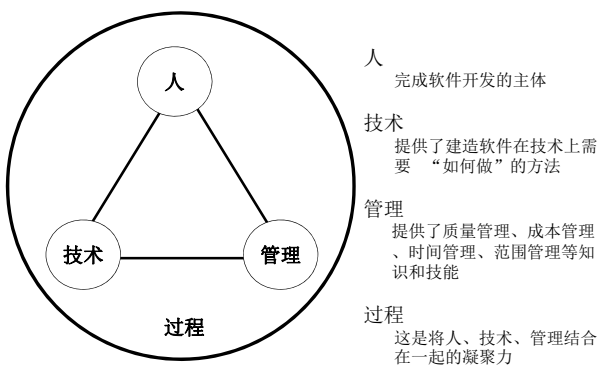
上海交通大学软件工程中心

软件过程

- ◆ 软件过程概述
- ◆ 软件生命周期模型
- ◆ 统一软件过程 RUP
- ◆ 敏捷过程

@第2章.教材

Review: 软件工程的金三角

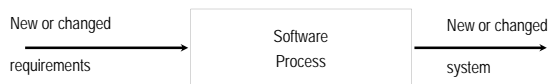


软件过程的杠杆作用点

- ◆ 每个人都体会到主动积极的优质劳动力的重要性，但是...
- ◆ ...如果不理解过程，或者过程不是在“最佳实践”下运行，即使我们的技术精英也无法使工作达到最佳的状态
- ◆ 过程是产品成本、进度和质量的主要决定因素

什么是软件过程

- ◆ Defines Who is doing What, When to do it, and How to reach a certain goal.



软件过程的组成

- ◆ 软件过程，也称为软件生存周期过程，是指软件生存周期中的一系列相关过程，其中过程就是活动的集合，活动是任务的集合，任务要起到把输入加工成输出的作用。
- ◆ 活动的执行可以是顺序的、迭代的（重复的）、并行的、嵌套的，或者是有条件地引发的。

软件过程

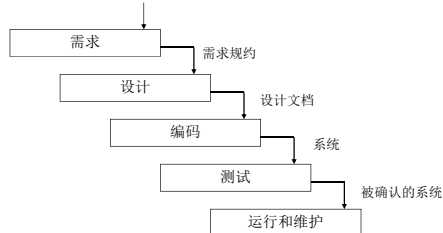
- ◆ 软件过程概述
- ◆ 软件生命周期模型
- ◆ 统一软件过程 RUP
- ◆ 敏捷过程

什么是软件生存周期模型

- ◆ 又称软件开发模型，是软件生命周期的一个框架，规定了软件开发、运作和维护等所需的过程、活动和任务。
- ◆ 软件生存周期模型分类：
 - 线性顺序模型 Waterfall Model
 - 增量式模型 Incremental Model
 - 演化模型 Evolutionary Model

瀑布型(Waterfall)

- ◆ 最早的软件开发模型
- ◆ 1970年W. Royce提出
- ◆ 又称为线性顺序模型



瀑布型特点

- ◆ 特点
 - 强调阶段的划分及其顺序性
 - 强调各阶段工作及其文档的完备性
 - 每个阶段结束之前，都从技术和管理两个角度进行严格的审查
 - 是一种严格线性的、按阶段顺序的、逐步细化的开发模式
- ◆ 适用时机
 - 所有功能、性能等要求能一次理解和描述时
 - 所有的系统功能一次交付时
 - 必须同时淘汰全部老系统时

瀑布型的价值

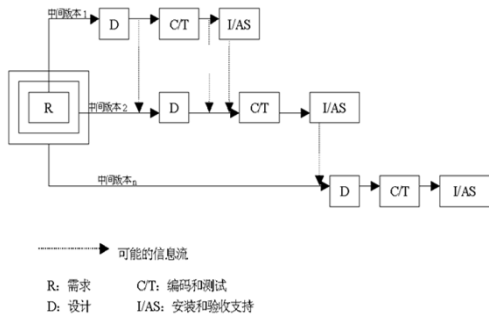
- ◆ 结构简单明了；历史较长、应用面广泛、为广大软件工作者所熟悉；已有与之配套的一组十分成熟的开发方法和丰富的支撑工具。
- ◆ 一种较为有效的管理模式：订计划、成本预算、组织开发人员,阶段评审,文档管理,从而对软件质量有一定的保证。

瀑布型的风险和缺点

- ◆ 获得完善的需求规约是非常困难的；
- ◆ 难以适应快速变化需求；
- ◆ 系统太大时,难以一次做完；
- ◆ 反馈信息慢；
- ◆ 极可能引起开发后期的大量返工，如返工到需求、设计等早期活动；
- ◆ ...

增量型 (Incremental)

- ◆ 构造一系列可执行的中间版本(Version by Version)



Software Engineering

13

沈备军

增量型需考虑的风险

- ◆ 需求未被很好地理解
- ◆ 一次要求所有功能
- ◆ 需求迅速发生变化
- ◆ 事先打算采用的技术迅速发生变化
- ◆ 长时期内仅有有限的资源 (人员/资金)

Software Engineering

14

沈备军

增量型适用时机

- ◆ 需要早期获得功能;
- ◆ 中间产品可以提供使用;
- ◆ 系统被自然地分割成增量;
- ◆ 工作人员/资金可以逐步增加。

Software Engineering

15

沈备军

演化型(Evolutionary)

- ◆ 现状:
 - 软件需求在软件开发过程中常常发生改变, 想要一次迭代就开发出最终产品是不可能的
 - 紧迫的市场期限使得难以一下子完成一个完善的软件产品
- ◆ 解决方案: 演化模型
 - 只要核心需求能够被很好地理解, 就可以进行渐进式开发, 其余需求可以在后续的迭代中进一步定义和实现。这种过程模型称为演化模型, 它能很好地适应随时间演化的产品的开发。
- ◆ 特点:
 - 迭代的开发方法, 渐进地开发各个可执行版本, 逐步完善软件产品。每个版本在开发时, 开发过程中的活动和任务顺序地或部分重叠平行地被采用。
 - 与增量模型的区别是: 需求在开发早期不能被完全了解和确定, 在一部分被定义后开发就开始了, 然后在每个相继的版本中逐步完善。

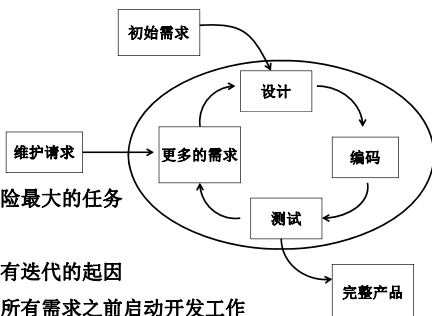
Software Engineering

16

沈备军

演化模型举例

基于风险的、顺序执行的演化模型



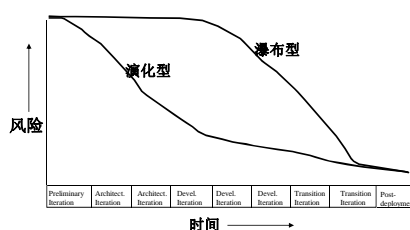
- ◆ 首先执行风险最大的任务
- ◆ 并行开发
- ◆ 每次迭代都有迭代的起因
- ◆ 可以在细化所有需求之前启动开发工作

Software Engineering

17

沈备军

演化型价值: 降低风险



演化模型是目前采用最广泛的模型

Software Engineering

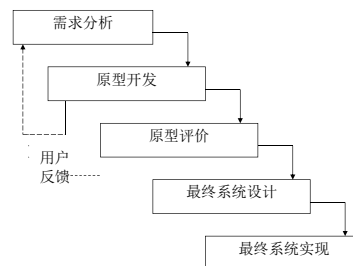
18

沈备军

演化模型已成为主流

- ◆ 现代软件过程都采用演化模型
 - 统一软件过程RUP
 - 敏捷过程（SCRUM、XP等）
 - 净室（Cleanroom）软件过程
- ◆ 演化模型的“子类”
 - 原型 Prototyping
 - 螺旋模型 Spiral Model

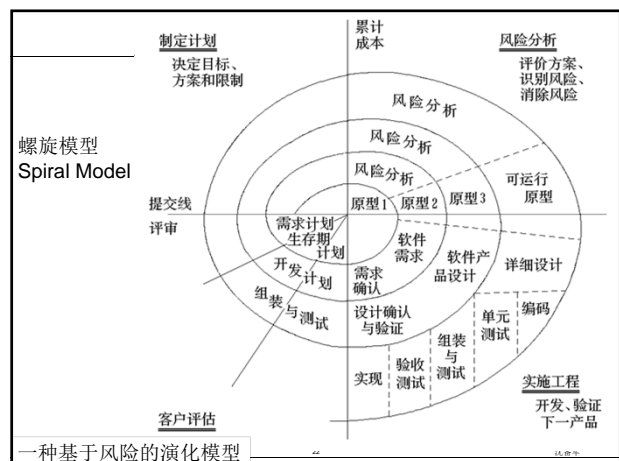
快速原型模型 Rapid Prototyping Model



一种迭代次数为2的演化模型

快速原型模型的特点

- ◆ 特点
 - 快速开发工具
 - 循环
 - 低成本
- ◆ 种类
 - 渐进型
 - 抛弃型



一种基于风险的演化模型

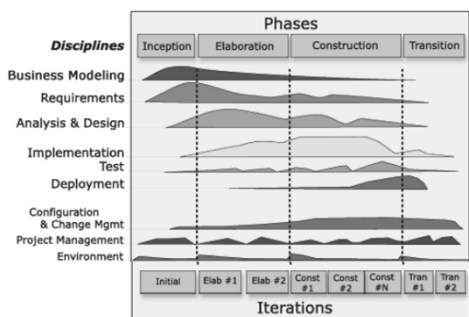
螺旋模型的特点

- ◆ B.Boehm于1988年提出
- ◆ 瀑布模型+快速原型+风险分析
- ◆ 螺旋模型沿着螺旋线旋转，在四个象限上分别表达四个方面的活动，即：
 - 制定计划：确定软件目标，选定实施方案，弄清项目开发的限制条件
 - 风险分析：评价所选的方案，识别风险，消除风险
 - 工程实施：实施软件开发，验证工作产品
 - 客户评估：评价开发工作，提出修正建议

软件过程

- ◆ 软件过程概述
- ◆ 软件生命周期模型
- ◆ 统一软件过程 RUP
- ◆ 敏捷过程

统一软件过程 RUP



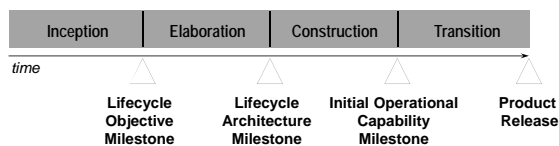
RUP是一个风险驱动的、基于UML和构件式架构的演化开发过程。

Software Engineering

25

沈备军

RUP的四个阶段



- Inception - Define the scope of project
- Elaboration - Plan project, specify features, baseline architecture
- Construction - Build the product
- Transition - Transition the product into end user community

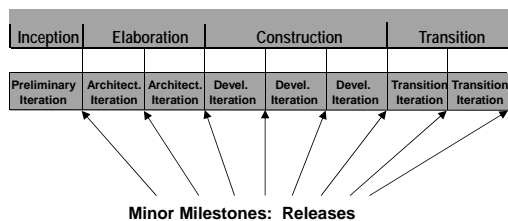
每个阶段结束是一个大的里程碑

Software Engineering

26

沈备军

阶段和迭代



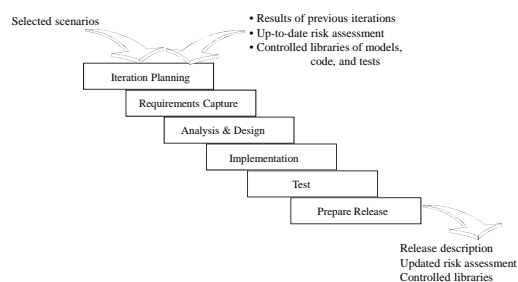
An iteration is a distinct sequence of activities with an established plan and evaluation criteria, resulting in an executable release (internal or external)

Software Engineering

27

沈备军

一个迭代周期：一个小的瀑布模型



Software Engineering

28

沈备军

软件过程

- ◆ 软件过程概述
- ◆ 软件生命周期模型
- ◆ 统一软件过程 RUP
- ◆ 敏捷过程

Software Engineering

29

沈备军

敏捷过程

- ◆ 敏捷过程很容易适应变化并迅速做出自我调整，在保证质量的前提下，实现企业效益的最大化。
- ◆ 敏捷过程在保证软件开发有成功产出的前提下，尽量减少开发过程中的活动和制品，Just enough
- ◆ 2001年2月，新方法的一些创始人在美国犹他州成立Agile 联盟 (www.agilealliance.org)

XP SCRUM Crystal ASD dx
MSF FDD DSDM Lean Development

Software Engineering

30

沈备军

敏捷宣言

- 较之于过程和工具，更注重人及其相互作用的价值
- 较之于无所不及的各类文档，更注重可运行的软件的价值
- 较之于合同谈判，更注重与客户合作的价值
- 较之于按计划行事，更注重响应需求变化的价值

Software Engineering

31

沈备军

敏捷过程的适用范围

Martin Fowler认为：新方法不是到处可适用的

适合采用敏捷过程的情况：

- 需求不确定、易挥发
- 有责任感和积极向上的开发人员
- 用户容易沟通并能参与
- 小于10个人的项目团队

Software Engineering

32

沈备军

Scrum — 敏捷的软件项目管理

- ◆ 1994年由Ken Schwaber和 Jeff Sutherland 提出
- ◆ Scrum一词来源于橄榄球运动，意为两队并列争球
- ◆ Scrum过程的核心：
 - 一个体育队加小队长，全体团队负责拿球向前冲
 - 团队成员能够独立地、集中地在创造性的环境下工作



Software Engineering

沈备军

Scrum的核心准则

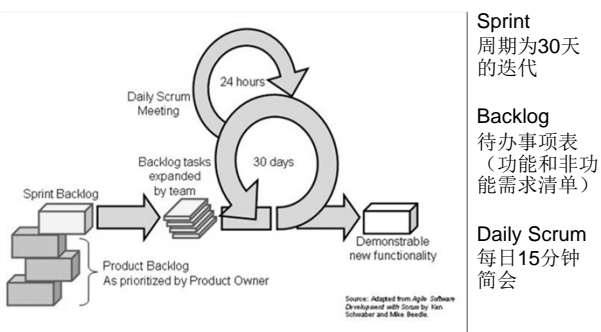
- ◆ Iterative Development 迭代开发
 - The project deliverables are built over several iterative development cycles, each adding additional features, and each resulting in demonstrable results: working code, written documentation, viewable designs, etc.
- ◆ Team Empowerment 自我管理
 - The project team is divided into self-managing multi-function units called Sprint Teams consisting of up to six or seven people. The team is empowered to use whatever development methods or tools they think best to prepare their deliverables

Software Engineering

34

沈备军

Scrum过程框架



Software Engineering

35

沈备军

Scrum Players

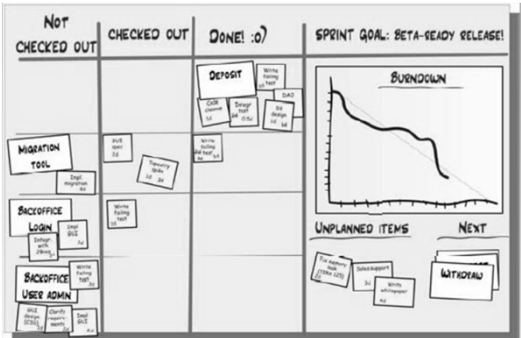
- ◆ Scrum 项目组
 - Product Owner
 - Adds items to product backlog list
 - Set priorities
 - Team
 - Determines sprint list (determine what can be done)
 - Develops software
 - ScrumMaster (相当于传统的项目经理角色)
 - Responsible for Scrum process
 - Removes impediments
- ◆ Other interested parties
 - Stakeholder
 - Funded project, will use it, affected by it
 - Requests enhancements
 - IT Management
 - Manpower allocation
 - Budgets & Billing
 - Senior Business Management
 - Best use of corporate resources

Software Engineering

36

沈备军

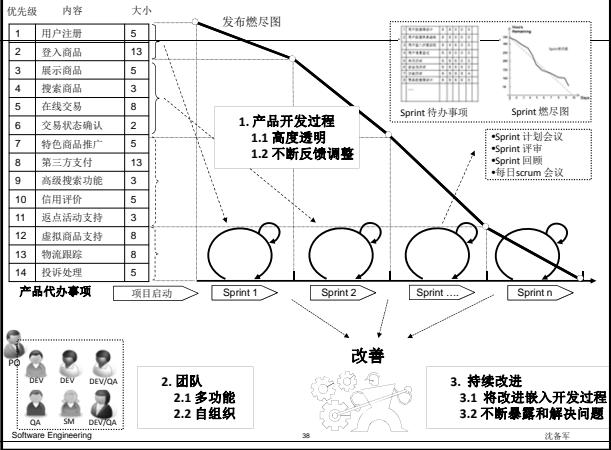
Sprint 任务板



Software Engineering

37

沈备军

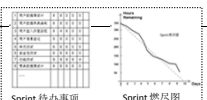


优先级 内容 大小

1	用户注册	5
2	登入商品	13
3	展示商品	5
4	搜索商品	3
5	在线交易	8
6	交易状态确认	2
7	特色商品推广	5
8	第三方支付	13
9	高级搜索功能	3
10	信用评价	5
11	返点活动支持	3
12	虚拟商品支持	8
13	物流跟踪	8
14	投诉处理	5

发布燃尽图

1. 产品开发过程
1.1 高度透明
1.2 不断反馈调整



产品代办事项

项目启动

Sprint 1

Sprint 2

Sprint ...

Sprint n

改善

2. 团队

2.1 多功能

2.2 自组织

3. 持续改进

3.1 将改进嵌入开发过程

3.2 不断暴露和解决问题

Software Engineering

38

沈备军