

Referaatti Tero Huomon kandidaattityöhön: Ohjelmistoarkkitehtuurin sisällyttäminen ketteriin ohjelmistotuotantomenetelmiin.

Tero Huomo kertoo kandidaattityössään ohjelmistoarkkitehtuurin sisällyttämisestä ketteriin ohjelmistotuotantomenetelmiin. Huomo alustaa lukijan tietämyksen kertomalla perinteisen vesiputousmallin ja nykyajan suosituimpien ketterien mallien, Scrumin ja Extreme Programmingin, eroista. Ketterissä menetelmissä on joskus käytössä niin sanottu 0-sprintti. 0-sprintillä tarkoitetaan ajanjaksoa, jolloin ohjelmistoa suunnitellaan ja sovelluskehitystä varten tarvittavat tietokoneet alustetaan käyttöön. Huomo vertailee 0-sprintin ja perinteisen vesiputousmallin suunnitteluvaihetta, kertoen erona olevan, ettei 0-sprintissä syntyvä suunnitelma ole luotu pysyväksi, vaan suuntaa antavaksi. Kirjoituksessa tulee ilmi myös laaja kritiikki 0-sprintin ideaa vastaan, joista tärkeimpänä on Scrumin kehittäjän Ken Schwaberin sanomiset 0-sprintistä ja siitä, kuinka se on tekosyy viivästyttää projektia. Huomo jatkaa kertomalla kuinka arkkitehtuurisuunnittelu voidaan myös eriyttää muista tehtävistä ketterissä malleissa. Eriytettyä mallia voi onnistuneesti käyttää Scrumissa, mutta Extreme Programmingin kanssa se on vaikeaa, sillä Extreme Programmingin periaatteisiin kuuluu, että järjestelmän rakenne syntyy ohjelmoitaessa. Eriytetty malli myös hankaloittaa muutoksiin vastaamista. Ketterään kehitykseen myös kuuluu periaate, että erillisiä tiimejä ei olisi. Ideaksi on myös muodostuneet suunnittelupiikit, joissa kesken kehitysjakson käytetään lyhyt ajanjakso arkkitehtuurin suunnitteluun, joko vain arkkitehtuuritiimin tai koko tiimin kesken. Ketteriin menetelmiin kuuluu muutoksiin mukautuminen, eikä arkkitehtuurin sisällyttäminen eroa tässä asiassa muihin asioihin. Jokaisella tiimillä on omat toimintatapansa, joilla he toimivat parhaiten.

Oskari Laaja