

Samppa Hynninen

**Behaviour-driven development mobiiliohjelmistojen
kehityksen tukena**

Tietotekniikan (Ohjelmisto- ja
tietoliikennetekniikka)
pro gradu -tutkielma
24. maaliskuuta 2014

Jyväskylän yliopisto

Tietotekniikan laitos

Jyväskylä

Tekijä: Samppa Hynninen

Yhteystiedot: samppa.hynninen@jyu.fi

Työn nimi: Behaviour-driven development mobiiliohjelmistojen kehityksen tukena

Title in English: Using behaviour-driven development to support software development on mobile platforms

Työ: Tietotekniikan (Ohjelmisto- ja tietoliikennetekniikka) pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 22

Tiivistelmä: Tähän tulee tutkielman tiivistelmä.

Abstract: Here comes the abstract of the thesis.

Avainsanat: bdd, behaviour-driven development, mobiilialustat

Keywords: bdd, behaviour-driven development, mobile platforms

Sisältö

1	Johdanto	1
2	Ketterä ohjelmistokehitys	3
2.1	Taustaa ja ketterien menetelmien kehitys	3
2.1.1	Vesiputousmalli	3
2.1.2	Spiraalimalli	5
2.1.3	Scrum	8
2.2	Laatu	12
2.3	TDD	12
2.4	ATDD	12
3	Behaviour-driven development	13
3.1	BDD:n lähtökohdat ohjelmistokehitystä tukevana menetelmänä . . .	13
3.2	Teknologioista	13
4	BDD:n tarjoamat liiketoiminnalliset edut	14
4.1	Asiakkaan käyttäjätarinoista hyväksymistesteiksi	14
4.2	BDD:n hyödyntäminen mobiilikehityksessä offshore-tiimeillä	14
5	BDD mobiilialustoilla	15
5.1	Natiivisovellukset	15
5.2	HTML5-sovellukset	15
6	Crossplatform-testaaminen eri mobiilialustoilla	16
6.1	iOS BDD-frameworkit	16
6.2	Android BDD-frameworkit	16
6.3	Windows phone BDD-frameworkit	16
6.4	Mahdollisuudet testata kaikki alustat yhdellä testisetillä	16
7	Yhteenveto	17
	Lähteet	18

1 Johdanto

Lähivuosina erilaisten mobiilipäätteiden osuus kuluttajien käyttämistä laitteista on kasvanut räjähdysmäisesti. Perinteisten pöytätietokoneiden, kannettavien tietokoneiden ja matkapuhelinten väliin on syntynyt täysin uusia laiteryhmiä, kuten esimerkiksi tablet-tietokoneet. Ohjelmistoteollisuus on joutunut muuntautumaan uusiin vaatimuksiin, jotka uudenlaiset sovellusalustat ovat tuoneet mukanaan. Palvelujen tulee nykyään monesti olla käytettävissä useilla eri alustoilla ja erilaisia alustoja voivat koskea erilaiset vaatimukset. Ohjelmistokehitysmenetelmiä on jouduttu kehittämään jatkuvasti muuttuvan ympäristön ja uusien tarpeiden myötä. Behaviour-driven development, eli käyttäytymislähtöinen kehitys on yksi viime vuosina kehittyneistä ohjelmistokehitystä tukevista tekniikoista, jossa kehityksen lähtökohtana ovat määrittelyt siitä, kuinka ohjelmiston tulisi toimia ja käyttäytyä.

Ohjelmistotestauksen ollessa kriittinen osa ohjelmistotuotantoprosessia ja erityisesti laadunvarmistusta, sen merkitys korostuu entisestään, kun ohjelmistoja toimitetaan useille eri alustoille. Tässä tutkielmassa käsitellään behaviour-driven developmentia ja sen taustoja niin menetelmällisestä kuin puhtaasti teknologisesta näkökulmasta. Aluksi selvitetään mitä BDD:llä tarkoitetaan ja mistä se on kehittynyt. Taustojen ja historian ohella katselmoidaan ohjelmistokehityksen haasteita ja ongelmakohtia, joita BDD:n avulla pyritään välttämään. Teknologioiden osalta käsitellään erityisesti BDD-testaamista mobiiliohjelmistojen kehityksessä ja sen poikkeavuuksia sekä erityispiirteitä verrattuna BDD-menetelmiin muissa ympäristöissä. Tässä yhteydessä tarkastellaan erikseen eri mobiilialustojen natiivisovelluksia sekä uusiin HTML5-teknologioihin pohjautuvia alustariippumattomia sovelluksia, sillä niiden testaaminen eroaa merkittävästi toisistaan.

Tämän pro gradu -tutkielman tavoitteena on kartoittaa behaviour-driven developmentin tarjoamia mahdollisuuksia helpottaa mobiiliohjelmistojen kehitystä ja erityisesti testausta. Tarkoituksena on selvittää millaisia BDD-testikehyksiä merkittävimmille mobiilialustoille on tällä hetkellä olemassa ja miten eri mobiilialustojen testikehykset poikkeavat toisistaan. Tämä lisäksi tarkoituksena on selvittää, millaisia liiketoiminnallisia etuja BDD:llä voidaan mobiilisovelluskehityksessä saavuttaa. Tutkielma toteutetaan käyttäen konstruktiivista tutkimusotetta ja siinä pyritään lopputuloksena toteuttamaan ympäristö, jossa samaa sovellusta voitaisiin testata eri mobiilialustoilla yhdellä testikokoelmalla. Testiympäristön toteutuksen yhteydessä

tutkitaan millaisia puutteita nykyratkaisuissa on ja miten niitä voitaisiin kehittää, jotta yhden testikokoelman mallia voitaisiin käyttää.

2 Ketterä ohjelmistokehitys

2.1 Taustaa ja ketterien menetelmien kehitys

Niin kauan kuin tietokoneohjelmistoja on kehitetty, on niiden yhteydessä kehitetty myös erilaisia malleja, joiden tarkoituksena on helpottaa ja sujuvoittaa ohjelmistokehitystä. Menetelmät voidaan karkeasti jakaa inkrementaalisiin ja iteratiivisiin menetelmiin [1]. Inkrementaalisissa malleissa ideana on se, että ohjelmisto kasvaa jatkuvasti kehittyen kohti lopullista valmista tuotetta, kun taas iteratiivisissa malleissa ohjelmistoa kehitetään pienissä osissa lyhyemillä aikaväleillä ja tätä työtä toistetaan useaan otteeseen. Seuraavassa esitelläänkin muutamia tunnettuja ohjelmistotuotannon malleja ja niiden kehitystä kohti ketteriä menetelmiä.

2.1.1 Vesiputousmalli

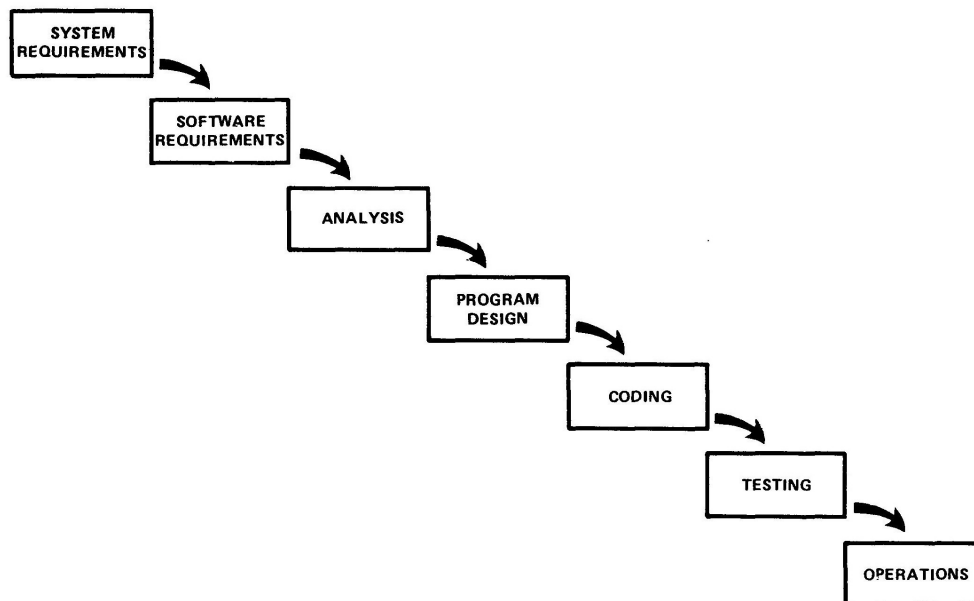
Yksi varhaisista ohjelmistokehityksen malleista on inkrementaalinen vesiputousmalli, jonka perustana toimii hyvin pitkälti Winston Roycen kuvaama malli artikkelissaan *Managing the development of large software systems* [3] vuodelta 1970. Huolimatta siitä, että vesiputousmalli on erittäin vanha ja sen käyttäminen sisältää tunnettuja riskejä, on malli edelleen hyvin suosittu. Roycen malli perustuu ajatukselle, että kaikissa ohjelmistokehitystehtävissä on aina ainakin kaksi vaihetta, analyysivaihe ja itse ohjelmiston koodausvaihe. Vesiputousmallissa luodaan tämän ajatuksen ympärille laajempi malli, jossa edellämäinittuja vaihteita on täydennetty uusilla vaiheilla, jotka ovat kuitenkin täysin erillisiä analyysi- ja koodausvaiheista. Näitä ovat Roycen mallissa [3] kaksi vaatimusmäärittelyvaihetta, ohjelmiston suunnittelu ja koodauksen jälkeinen testausvaihe. Näillä lisäyksillä malli on soveltuvampi suurten ohjelmistoprojektien läpivientiin. Roycen esittämä malli ei kuitenkaan ole täysin se vesiputousmalli, joka on vielä nykyäänkin käytössä, sillä Royce itsekin ehdottaa parhaimpana versiona mallistaan sellaista, jossa eri vaiheiden välillä voidaan liikkua kumpaankin suuntaan, eli myös takaisinpäin edelliseen vaiheeseen.

Royce kuitenkin tiedostaa vesiputousmallin sisältämiä riskejä jo omassa artikkelissaan. Yksi näistä on esimerkiksi vaara, että vasta testivaiheessa huomataan puutteita, jotka johtavat perinpohjaisiin muutoksiin ohjelmiston rakenteessa tai toiminnassa, jolloin käytännössä koko kehitysprosessi joudutaan aloittamaan alusta.

Näitä puutteita voi suurellakin todennäköisyydellä ilmetä, sillä testausvaihe on ensimmäinen kerta, kun järjestelmä toimii kokonaisuutena integroituna muihin järjestelmiin [3]. Toinen merkittävä tekijä, joka monesti jätetään huomioimatta vesiputousmallia käytettäessä, on se, että Royce itsekkin suosittelee käymään prosessin läpi kahteen kertaan. Tämä pätee etenkin tilanteisiin, jossa toimitetaan asiakkaalle jokin täysin uusi tuote. Tällöin ensimmäisellä kerralla luodaan pilotti tuotteesta lyhyessä ajassa. Tämän pilotin tarkoituksena on tuoda esiin kehitettävän tuotteen erityiset haasteet, löytää suunnittelun mahdolliset puutteet sekä luoda eri vaihtoehtoja näiden ratkaisemiseen [3]. Tällöin lyhyessä ajassa kehitetty pilottituote toimii ikään kuin koko projektin simulaationa, jolloin vaikeisiin tilanteisiin osataan varautua paremmin.

Royce ei itsekään pitänyt malliaan parhaana mahdollisena suurten ohjelmistojen kehitykseen, vaan Larmanin ja Basilin artikkelissa [1] kerrotaankin, kuinka hän itsekkin toteaa vesiputousmallin olevan kaikista yksinkertaisin malli, joka ei kuitenkaan todennäköisesti tule toimimaan kuin kaikkein yksinkertaisimpien ja suoraviivaisimpien projektien yhteydessä. Ensimmäiset maininnat ja kehotukset iteratiiviseen ohjelmistokehitykseen ovatkin jo ajalta ennen Roycen mallin julkaisua. Jo vuonna 1969 IBM:n tutkimuskeskuksessa M.M Lehman kuvasi iteratiivista mallia, jossa erotettiin suunnittelu, arviointi ja dokumentointi [1]. Tässä mallissa suunnittelu tuotti jo toimivan mallin, jota sitten iteratiivisesti kehitettiin eteenpäin.

Kuitenkin vielä nykypäivänäkin suuriakin ohjelmistoprojekteja toteutetaan käyttäen vesiputousmallia, sillä sen koetaan sisältävän joitain etuja tietyissä ohjelmistoprojektin vaiheissa verrattuna ketteriin menetelmiin. Monesti nämä ratkaisevat edut liittyvät erityisesti projektien myyntiin tarjousvaiheessa tehtyjen tarjousten muotoiluun. Vesiputousmallilla myytävissä ratkaisuissa on helpompaa myydä asiakkaalle kiinteällä hinnalla yksi tarkasti määritelty kokonaisuus, jonka myötä asiakas kokee tietävänsä tarkalleen, millaisen tuotteen hän on saamassa ja mihin hintaan. Ketteriä projekteja myytäessä asiakas käytännössä ostaa vain työtä, eikä kiinteästi määritettyä lopputulosta [2]. Tällöin asiakkaalle jää jatkuvasti mahdollisuus vaikuttaa siihen, että tehty työ on juuri sitä, mistä hänelle on eniten hyötyä, eikä ohjelmistoon toteuteta esimerkiksi täysin turhia tai vanhentuneita vaatimuksia. Kuitenkin tästä huolimatta monesti ainoastaan lopullinen kiinteä hinta ja myyntivaiheessa määritetty lopputulos ratkaisevat ostopäätöstä tehdessä, jolloin edelleen nykyään saatetaan päätyä toteuttamaan projekteja vesiputousmallia käyttäen.



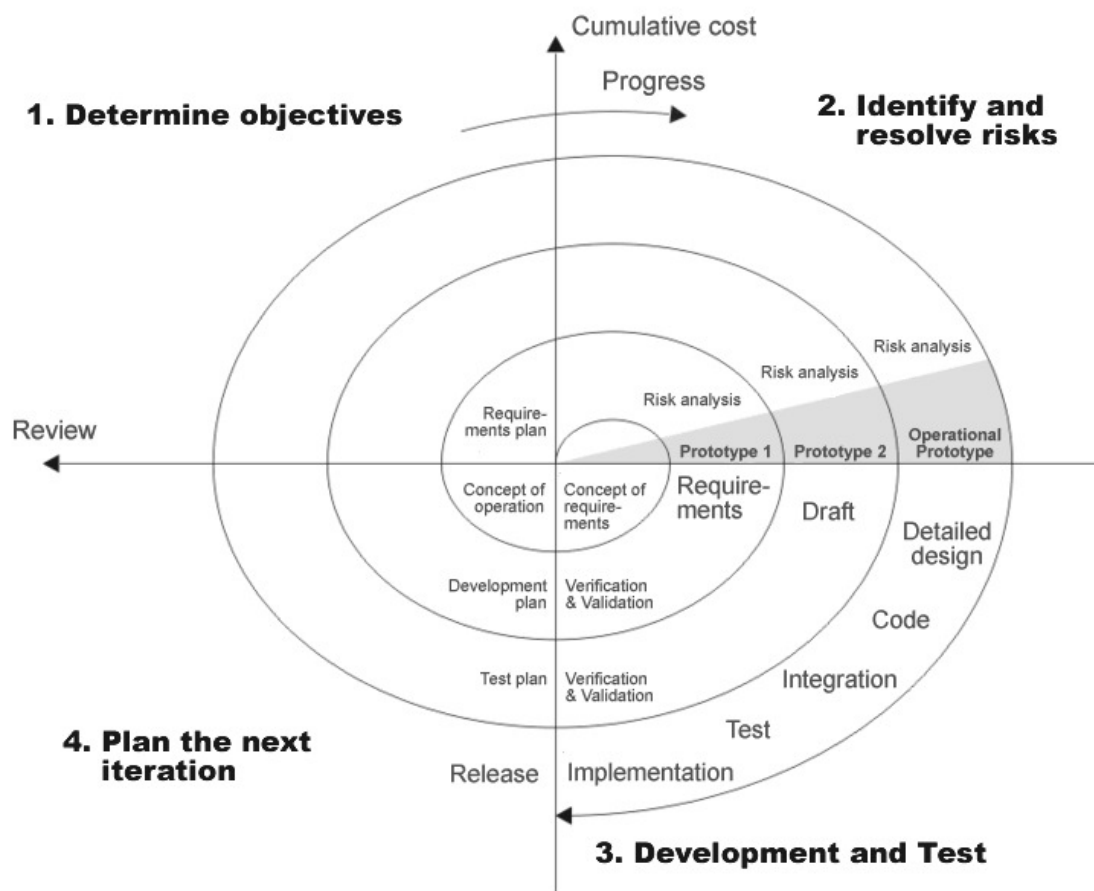
Kuva 2.1: Vesiputousmalli [3]

2.1.2 Spiraalimalli

Spiraalimalli on Barry Boehmin kehittämä [4] malli vuodelta 1986, joka on ensimmäisiä tunnettuja iteratiivisia malleja ohjelmistokehityksessä. Spiraalimallin tärkeimpänä ajatuksena on se, että siinä otetaan riskit entistä paremmin huomioon verrattuna esimerkiksi perinteiseen vesiputousmalliin. Spiraalimallissa jokainen iteraatio sisältää neljä merkittävää osaa, jotka ovat [4]:

- Iteraation tavoitteiden, vaihtoehtojen ja rajoitteiden määrittely
- Eri vaihtoehtojen arviointi sekä riskien tunnistaminen ja arviointi
- Kehitystyö ja seuraavan tason tuotteen määrittely
- Seuraavan iteraation suunnittelu

Mallissa jokaisessa iteraatiossa toteutetaan riskianalyysin jälkeen prototyyppi-malli, josta sitten lähdetään kehittämään valmista tuotetta, aivan kuten Roycen [3] ehdottamassa pilottituotemallissa. Lisäksi spiraalimallissa merkittävää on se, että jokainen iteraatiokierros sillä hetkellä valmiina olevan tuotteen arviointiin, johon osallistuvat kaikki tärkeimmät henkilöt, jotka tulevat käyttämään tuotetta [4]. Boehmin malli toimiikin pohjana hyvin monille nykyisille ketterille menetelmille, joissa hyödynnetään samankaltaisia iteraatioita. Esimerkiksi seuraavana käsiteltävässä



Kuva 2.2: Spiraalimalli [3]

Scrumissa sprintit vastaavat hyvin pitkälle spiraalimallin iteraatioita, eli Scrum käytännössä sisältää spiraalimallin prosessit, joiden päälle on vielä vain lisätty muuta.

Spiraalimallissa käytetään erittäin paljon riskiä määrittämään tehtäviä asioita. Boehmin mukaan [4] esimerkiksi eri työvaiheisiin käytettävä aika määräytyy sen perusteella, miten ne vaikuttavat olemassaolevaan riskiin. Jos esimerkiksi testaukseen käytetty aika pienentää projektin kokonaisriskiä, siihen kannattaa käyttää aikaa mieluummin kuin esimerkiksi uuden sovelluskehityksen käyttöön vanhan tutun sovelluskehityksen sijaan, sillä tällainen valinta vain lisää projektin riskiä ja epäonnistumisen mahdollisuutta. Tämän lisäksi Boehmin mukaan projektiryhmä käyttää riskin arviointia siihen, kuinka yksityiskohtaisella tasolla asioita kannattaa projektissa tehdä [4]. Esimerkiksi projektin dokumentointi voisi olla yksi osa-alue, johon tätä voidaan soveltaa. Projektiryhmän tulee tällöin tehdä päätös, milloin projektin dokumentaatio on riittävällä tasolla siten, että sen tarkentamisesta ja edelleen kehittämisestä ei saada enää mitään hyötyä, vaan se voi johtaa vain kasvavaan riskiin, kuten esimerkiksi julkaisun myöhästymiseen.

Uudemmassa julkaisussaan vuodelta 2000 Boehm [5] vielä erikseen listaa merkkejä, jotka erottavat projektin spiraalimallista ja ovat ennenkaikkea haitallisia projektin onnistumisen edellytyksille. Käytännössä nämä merkit ovat sellaisia, joista voidaan huomata käytettävän oikeasti vesiputousmallia, jota vain nimitetään spiraalimalliksi. Tällaisia merkkejä ovat Boehmin mukaan seuraavat kuusi olettamusta [5]:

- Vaatimukset tunnetaan ennen ohjelmiston toteutusta
- Vaatimuksissa ei ole epäselviä olettamuksia
- Vaatimusten luonne ei muutu kehitystyön ja projektin etenemisen myötä
- Vaatimukset täyttävät kaikkien sidosryhmien edustajien oletukset
- Oikea arkkitehtuuri vaatimusten täyttämiseen on hyvin ymmärretty ja omaksuttu
- Tarpeeksi kalenteriaikaa on varattu, jotta voidaan edetä peräkkäisessä järjestyksessä vaihe kerrallaan

Boehm määrittelee myös erilaisia invariantteja, jotka tulee olla olemassa spiraalimallin toimimisen edellytyksenä [5]. Nämä invariantit käytännössä määrittelevät vain tarkemmin spiraalimallin eri osa-alueet ja niiden sisällöt. Näihin Boehmin invariantteihin kuuluu esimerkiksi edellämainitut käytettävän panoksen määrittely

riskin perusteella sekä työvaiheen toteutuksen yksityiskohtaisuuden tason arviointi riskin perusteella. Näiden lisäksi Boehmin määrittelemiin invariantteihin lasketaan myös keskittyminen järjestelmään ja sen elinkaareen sen sijaan, että ainoastaan mietittäisiin ohjelmiston kehittämistä teknisestä näkökulmasta [5].

2.1.3 Scrum

Scrum on moderni iteratiivinen ohjelmistokehityksen viitekehys, jota ovat kehittäneet pääasiallisesti yhdysvaltalaiset Ken Schwaber ja Jeff Sutherland aina 1990-luvun alkupuolelta lähtien. Kuten termi viitekehys antaa ymmärtää, ei Scrum tarjoa mitään yksityiskohtaista prosessia ohjelmistoprojektin toteuttamiseen, vaan ennemminkin juuri kehityksen, jonka puitteissa voidaan hallita monimutkaisten tuotteiden kehitystä [6]. Scrum tarjoaa käytännön työkalut ohjelmistojen kehittämiseen iteratiivisesti siten, että riski on jatkuvasti mahdollisimman pieni ja työn tulokset optimoituja, eli käytännössä tehdään aina sitä, mikä on juuri sillä hetkellä asiakkaalle kaikkein hyödyllisintä. Tämä saavutetaan, kun työskennellään nojautuen Scrumin kolmeen lähtökohtaan, jotka ovat läpinäkyvyys, tarkastelu ja sopeutuminen [6].

Läpinäkyvyys tulee Scrumissa ilmi erityisesti esimerkiksi siinä, että kaikki eri sidosryhmät ovat jatkuvasti tietoisia toteutettavan projektin tilanteesta. Käytännön työssä tämä on toteutettu monin eri tavoin [6]:

- Työtä suoritetaan kiinteän pituisissa jaksoissa, joita kutsutaan sprinteiksi. Usein sprinttien kesto on yhdestä kolmeen viikkoa. Näihin sprintteihin projektitiimi ottaa mukaan työtä niin paljon kuin he arvioivat kykenevänsä toteuttamaan. Tässä kohtaa ainoastaan projektitiimi voi määritellä mitä he tekevät, sillä heillä on ainoana henkilöinä tieto siitä, mitä he tiiminä pystyvät toteuttamaan. Tämä sprinttiin otettu työ muodostaa sprintin backlogin, johon voidaan sprintin suunnittelun jälkeen ainoastaan projektitiimin luvalla ottaa lisää työtä. Tällöin asiakas ja projektin muut sidosryhmät tietävät aina mitä seuraavan sprintin aikana on tarkoituksena saada toteutetuksi [6].
- Koko projektin seurantaan ja läpinäkyvyyteen Scrumissa on olemassa tuotteen backlog, joka sisältää kaikki tulevaisuudessa toteutettavaksi toivotut ominaisuudet ja tehtävät asiakkaan puolelta. Tätä tuotebacklogia asiakas priorisoi yhdessä Scrum-tiimiin kuuluvan tuoteomistajan kanssa. Tämä tarkoittaa sitä, että backlogilla nostetaan prioriteetiltaan tärkeimmät tehtävät ensimmäisiksi. Tämä on tärkeää, sillä projektitiimi ottaa sitten tuotebacklogilta jokaiseen sprinttiin niin paljon työtä kuin he kokevat pystyvänsä tekemään. Työtä ote-

taan tuotebacklogilta mukaan sprinttiin siinä järjestyksessä, mihin asiakas on tehtävät yhdessä tuoteomistajan kanssa priorisoinut.

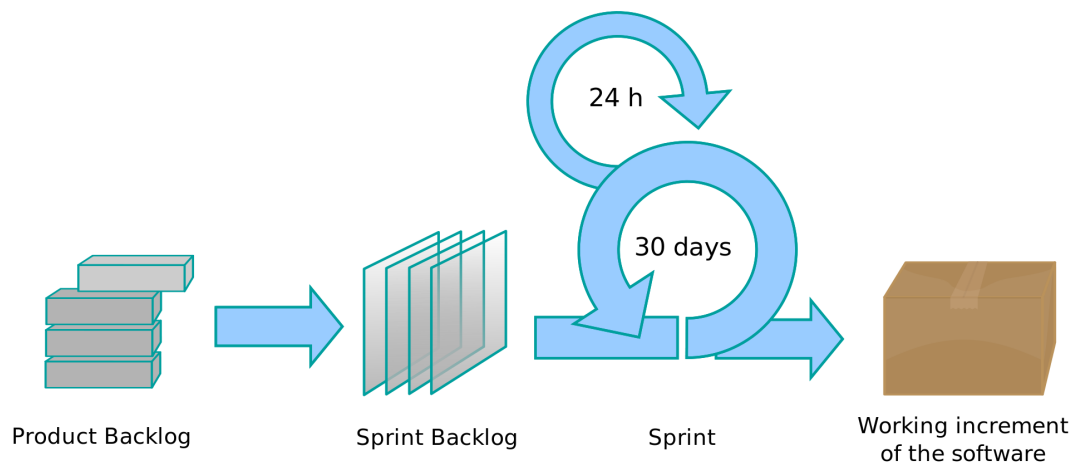
- Projektissa toteutettavan tuotteen tila on koko ajan selvillä kaikille sidosryhmille, sillä Scrumissa on tavoitteena, että jokaisen valmiin sprintin jälkeen projektiryhmä voisi toimittaa asiakkaalle käytännössä toimivan inkrementin toteutettavaan ohjelmistoon, jolloin jokaisen sprintin työn tulos olisi heti nähtävillä. Käytännössä toimivan inkrementin toimitus ei kuitenkaan aina ole esimerkiksi projektin luonteen vuoksi mahdollista, jos toteutettavana tuotteena on jokin laaja tietojärjestelmä, jossa käytetään useita sprinttejä esimerkiksi pelkästään back endin tai tietokantojen toteuttamiseen. Tällöin inkrementti voi olla kuitenkin toimiva, vaikkei asiakas siitä heti suoraa hyötyä saisikaan.

Tehtyä työtä, työtapoja ja projektia kokonaisuudessa arvioidaan ja tarkastellaan Scrumin puitteissa jatkuvasti. Erityistä tässä on se, että näitä asioita ei ole arvioimassa vain yksi taho, vaan työn ja tulosten tarkastelua tehdään jatkuvasti kaikkien toimesta, jotka liittyvät projektiin millään tapaa.

Päivittäin työtä arvioidaan ns. daily-palaverieissa, joissa jokainen projektitiimin jäsen pääsee kertomaan mitä on tehnyt, mitä aikoo tehdä ja samalla hän voi kertoa, jos työssä on ilmennyt jotain ongelmia. Tällaisen lyhyen kiinteästi 15-minuuttiseksi ajoitetun palaverin myötä koko tiimi on joka päivä selvillä siitä, mitä muut tekevät ja mahdollisesti pystyvät näin ollen esimerkiksi auttamaan muita ja tehostamaan omaa työtään sillä, etteivät he tee päällekkäisiä tai toisistaan riippuvia tehtäviä.

Jokaisen sprintin päättyessä järjestetään niin kutsuttu sprintin arviointi, jossa projektitiimi yhdessä asiakkaan kanssa käy product ownerin johdolla läpi sprintin aikana toteutettuja ominaisuuksia ja tehtäviä. Samassa tilaisuudessa käydään läpi ne sprinttiin mukaan otetut työt, joita projektitiimi ei ole ehtinyt saada valmiiksi. Sprintin arviointi onkin hyvä tilaisuus sekä projektitiimille, että asiakkaalle, sillä tällöin kummatkin pääsevät yhdessä keskustelemaan siitä, mitä tiimi on tehnyt. Tällöin asiakkaalla on mahdollisuus esittää kysymyksiä ja toteuttava tiimi pääsee myös kertomaan mahdollisista ongelmista ja niiden ratkaisuksista, eli tilaisuudessa pystytään viimeistään oikomaan mahdollisia väärinkäsityksiä tai näkemyseroja.

Daily-palaverien ja sprintin arvioinnin lisäksi projektitiimi käy jokaisen sprintin jälkeen läpi retrospektiivin, jossa jokaisella tiimin jäsenellä on mahdollisuus arvioida, mikä tiimin työssä meni hyvin ja millä alueilla on vielä kehitettävää. Nämä onnistumiset liittyvät yleensä ennemminkin tiimin sisäisiin asioihin kuin mihinkään muuhun, eli ennenkaikkea asioihin, joihin tiimi itse voi vaikuttaa. Tällaisia asioita ovat esimerkiksi:



Kuva 2.3: Scrum [7]

- Kuinka hyvin Scrumin periaatteita on noudatettu?
- Onko tiimin sisäisessä dynamiikassa jotain ongelmia?
- Voisiko työtapoja parantaa jotenkin?
- Onko jotain projektiin liittymättömiä ongelmia, jotka haittaavat työtä?

Kolmas Scrumin peruseriaate, eli sopeutuminen, tulee myös esille monissa eri yhteyksissä ja toimintatavoissa. Edellämainituissa daily-palavereissa yksi tärkeä asia on se, että kaikki projektitiimin jäsenet pääsevät kertomaan mahdollisista ongelmistaan, joita ovat työssään kohdanneet. Tällöin tiimillä on mahdollisuus puuttua näihin ongelmiin heti ja ratkaista ne yhdessä sen sijaan, että tiimin jäsen jäisi yksin ongelmiansa kanssa ja töiden eteneminen mahdollisesti hidastuisi, jolloin myöskään sprintin tavoite ei välttämättä täyttyisi.

Jokaisen sprintin päätteeksi läpikäytävä retrospektiivi on työn ja työtapojen tarkastelun ohella erittäin hyvä tilaisuus tiimille sopeutumiseen, sillä tilaisuudessa ei ole tarkoitus tuoda esiin vain huonoja toimintatapoja tai ongelmia, vaan ennenkaikkea näihin esille tuleviin kehityskohteisiin yritetään koko tiimin voimin löytää ratkaisuja heti [8]. Tällöin ongelmat eivät jää kenenellekään yksin hoidettaviksi, vaan niihin voidaan heti puuttua useamman henkilön voimin. Myös toisessa sprintin päätteeksi läpikäytävässä tapahtumassa, eli sprintin arvioinnissa, on eri sidosryhmillä hyvät mahdollisuudet sopeutumiseen. Tässä tilaisuudessa tilaisuudessa asiakas voi antaa palautetta kehitystiimin suuntaan, kuten myös toisinpäin. Tällöin esi-

merkiksi kehitystiimi voi ottaa oppia, jos vaikkapa joitain asiakkaan pyyntöjä on ymmärretty väärin ja vastaavasti asiakas voi saada hyvää kokemusta siitä, millä tavalla asiat kannattaa kehitystiimille esittää.

Ylipäänsä Scrumin sprinttiajattelu tarjoaa jatkuvaan sopeutumiseen erittäin hyvät mahdollisuudet. Kun käytännön työssä työn alle otettavat tehtävät lukitaan vain yhdeksi sprintiksi kerrallaan, tiimin on helppo sopeutua muuttuviin vaatimuksiin ja asiakkaan toiveisiin. Esimerkiksi asiakkaalle tärkeä uusi ominaisuus voidaan ottaa heti seuraavassa alkavassa sprintissä työn alle, jos sen prioriteetti on niin tärkeä, että se menee muiden tuotteen backlogin tehtävien edelle. Muutenkin sprintit tarjoavat tiimille mahdollisuuden muuttua tarpeen mukaan nopeasti. Tiimin kokoa voidaan helposti tarpeen mukaan muokata, uusia toimintatapoja käydä retrospektiiveissä läpi sekä suuriakin suunnanmuutoksia projektissa voidaan tehdä helposti verrattuna esimerkiksi vanhaan vesiputousmalliin.

Edellämainittujen tilaisuuksien ohella Scrum-tiimissä on määritelty henkilö, joka mahdollistaa tiimin sopeutumista. Tälle henkilöllä on Scrum-tiimissä oma erityinen roolinsa, aivan kuten tuoteomistajalla ja kehitystiimin jäsenellä. Tätä kutsutaan scrummasteriksi, jonka tehtävänä on toimia palvelevana johtajana. Käytännön tasolla tämä tarkoittaa sitä, yksi kehitystiimin jäsenistä toimii mahdollisten omien tehtäviensä ohella scrummasterin roolissa tai mahdollisesti hänellä ei ole mitään muita tehtäviä kuin scrummasterin tehtävät. Scrummasterin tehtävänä on toimia kehitystiimille mahdollistajana, eli hän ratkaisee kehitystiimin puolesta sellaisia ongelmia, joita esimerkiksi daily-palaverissa tulee esille, jotka haittaavat heidän työntekoaan. Scrummasterin tehtävänä on myös valvoa, että Scrumin käytänteitä toteutetaan ja niistä pidetään kiinni. Tämä tarkoittaa sitä, että scrummaster toimii fasilitaattorina, eli pitää huolen siitä, että esimerkiksi daily-palaverit pidetään, sprintien suunnittelut pidetään ja kaikista määrätyistä aikamääreistä pidetään kiinni. Scrummasterin tehtävänä on huolehtia näille tapahtumille paikat, joissa ne voidaan järjestää. Hän myös toimii yhteydenpitäjänä kehitystiimin ja muiden sidosryhmien välillä siten, että itse kehitystiimin jäsenten työ ei häiriinny turhaan. Täten scrummaster voi esimerkiksi selittää Scrumin periaatteita muille sidosryhmille, jotta päästäisiin mahdollisimman hyvään ymmärrykseen siitä, miksi asioita tulee tehdä Scrumin toimintaperiaatteiden mukaan, jolloin kehitystiimin ei tarvitse huolehtia tämänkaltaisten asioiden selittämisestä muille tahoille.

2.2 Laatu

Tietokoneohjelmistojen laadun merkitys on jatkuvasti yhä suuremmassa roolissa, kun monet yhteiskunnan tärkeistä toiminnoista digitalisoituvat. Tämä tarkoittaa myös sitä, että yhä suuremmassa määrin yhteiskunnan toiminnan kannalta kriittiset palvelut nojaavat ohjelmistojen toimintavarmuuteen. Tämä sama ilmiö on tapahtunut myös teollisuudessa, eikä nykypäivänä oikeastaan ole mitään alaa, jossa tietotekniikka ei tarvittaisi.

2.3 TDD

TDD, eli Test-driven development, tarkoittaa testivetoista ohjelmistokehitystä. TDD poikkeaa edellä esitetyistä malleista siinä, että siinä missä edellä esiteltyt mallit kattavat koko ohjelmistokehitysprosessin, ottaa TDD kantaa ainoastaan edeltävissä malleissa esiintyneisiin käytännön toteutus- ja testausvaiheisiin. Käytännössä siis nykyään ohjelmistoprojekteissa valitaan jokin koko ohjelmistokehitysprosessin kattava malli, kuten Scrum, jossa sitten hyödynnetään TDD:tä ja sen ohjelmointikäytänteitä. Seuraavassa esitelläänkin TDD:n keskeisimmät ideat ja toimintaperiaatteet, joita käytännön ohjelmistokehityksessä usein noudatetaan.

2.4 ATDD

3 Behaviour-driven development

3.1 BDD:n lähtökohdat ohjelmistokehitystä tukevana menetelmänä

3.2 Teknologioista

4 BDD:n tarjoamat liiketoiminnalliset edut

4.1 Asiakkaan käyttäjätarinoista hyväksymistesteiksi

4.2 BDD:n hyödyntäminen mobiilikehityksessä offshore-tiimeillä

5 BDD mobiilialustoilla

5.1 Natiivisovellukset

5.2 HTML5-sovellukset

6 Crossplatform-testaaminen eri mobiilialustoilla

6.1 iOS BDD-frameworkit

6.2 Android BDD-frameworkit

6.3 Windows phone BDD-frameworkit

6.4 Mahdollisuudet testata kaikki alustat yhdellä testisetillä

7 Yhteenveto

Yhteenveto tähän

Lähteet

- [1] Craig Larman ja Victor Basili, *Iterative and incremental developments. a brief history*, IEEE Computer Society, Volume: 36, Issue: 6, 2003.
- [2] Valtiokonttori, Valtion IT-palvelukeskus, *Ketterän palvelukehityksen ostaminen*, 2013.
- [3] Winston Royce, *Managing the development of large software systems*, Proceedings of IEEE WESCON, 1970.
- [4] Barry Boehm, *A spiral model of software development and enhancement*, ACM SIG-SOFT Software engineering notes vol 11 no 4, 1986.
- [5] Barry Boehm, *Spiral Development: Experience, Principles and Refinements*, Spiral Development Workshop, February 9, 2000.
- [6] Ken Schwaber ja Jeff Sutherland, *The Scrum Guide*, Scrum.org, 2013.
- [7] *Scrum process*, saatavilla WWW-muodossa <URL: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Scrum_process.svg>, viitattu 24.03.2014.
- [8] David Starr, *Effective Sprint Retrospectives*, 2012, saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/jj620912.aspx>>, viitattu 26.03.2014.
- [9] *Agile Manifesto*, 2001, saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://agilemanifesto.org/>>, viitattu 12.02.2013.
- [10] Matt Wayne ja Aslak Hellesøy, *The Cucumber Book, Behaviour-Driven Development for Testers and Developers*, Pragmatic Programmers LLC, 2012.
- [11] Carlos Solís ja Xiaofeng Wang, *A Study of the Characteristics of Behaviour Driven Development*, 37th EUROMICRO Conference on Software Engineering and Advanced Applications, 2011.
- [12] Dan North, *Introducing BDD*, 2006, saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://dannorth.net/introducing-bdd/>>, viitattu 27.01.2013.

- [13] Gojko Adzic, *Specification by Example*, Manning Publications Co, 2011.
- [14] Gojko Adzic, *Bridging the Communication Gap, Specification by Example and Agile Acceptance Testing*, Neuri Limited, 2009.
- [15] Susan Hammond ja David Umphress, *Test driven development: the state of the practice*, ACM-SE '12 Proceedings of the 50th Annual Southeast Regional Conference, s. 158-163, 2012.
- [16] Chris Rimmer, *Introduction, Behaviour-Driven Development*, 2010, saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://behaviour-driven.org/Introduction>>, viitattu 27.01.2013
- [17] IBM developerWorks: <http://www.ibm.com/developerworks/java/library/j-cq09187/index.html>
- [18] RSpec, Cucumber, JBehave, Robotium, Selenium jne.