Epäonnistuneet projektit

1. Projektin tavoitteena oli toteuttaa elektroninen kierrosopas museon kävijöitä varten. Projekti tehtiin vesiputousmallia käyttäen. Projektin alussa tiimi teki kattavan vaatimusmäärittelyn asiakkaan edustajan kanssa, joka dokumentoitiin ja hyväksytettiin asiakkaalla. Kesken projektin ilmeni kuitenkin useita huomiotta jääneitä vaatimuksia, mutta koska oltiin jo toteutusvaiheessa, kehittäjät korjasivat improvisoiden sen minkä pystyivät ja loput jätettiin mahdolliseen jatkokehitysprojektiin. Valitettavasti näistä korjauksista seurasi se, että testaukselle jäi liian vähän aikaa ja bugeja havaittiin vielä käyttöönoton jälkeenkin useita. Käyttöönoton jälkeiset bugikorjaukset annettiin tehtäväksi toiselle tiimille, joka oli täysin hukassa vanhentuneen dokumentaation (korjauksia ei oltu päivitetty dokumentteihin) kanssa.

Vaatimusmäärittelyä ei käyty läpi kunnolla, työn teko aloitettiin ennen kuin vaatimusmäärittely oli kunnolla valmis. Tästä koituneiden bugien korjauksen hinta nousi paljon. Myös huonon dokumentaation takia bugia korjaava tiimi oli täysin hukassa. Vaatimusmäärittely ja dokumentointi olisi pitänyt hoitaa kunnolla.

1. Projektin tavoitteena oli toteuttaa järjestelmä DNA-sekvenssien analysointiin. Projektiin oli varattu 3 kk, joka jaettiin kahteen sykliin: ensimmäisessä (2kk) toteutettiin ohjelmiston perusversio ja toisessa (1kk) sitä kehitettiin asiakkaan antaman palautteen perusteella. Kuitenkin kesken 1. syklin asiakas ilmoitti syötteenä annettavan datan muodon muuttuneen, mikä vaati muutoksia järjestelmään. Muutos tehtiin välittömästi, mutta se vaati korjauksia järjestelmän kaikkiin osiin, sillä datan käsittelyä tapahtui kaikkialla. Lisäksi syklin lopussa ilmeni, että tiimi oli ymmärtänyt muutaman keskeisen vaatimuksen eri tavalla kuin asiakas oli ne tarkoittanut. Järjestelmää ei ehditty saamaan valmiiksi jäljellä olevassa ajassa.

Tiimi ei hallinnut kunnolla ohjelmistoon tulleita muutostoiveita. He eivät näyttäneet eivätkä kysyneet asiakkaalta tarpeeksi mielipiteitä toteutuksen yhteydessä. Iteratiivisesti kehittäminen oli epäonnistunut.

1. Pienessä, kahden henkilön projektissa toteutettiin videopeli. Suunnittelu tehtiin yhdessä ja toteutusvaiheessa jaettiin toteutettavat osat tasan. Kuitenkin siinä vaiheessa, kun osat olisi pitänyt yhdistää toisiinsa, niiden rajapinnat eivät olleetkaan yhteensopivia - kehittäjillä oli keskustelusta huolimatta ollut eri näkemykset. Lisäksi pelin valmistuttua ilmeni vakavia ongelmia suorituskyvyssä - peli hidasteli ja välillä jopa kaatui. Avuksi otettiin kolmaskin kehittäjä, mutta lopputuloksena oli vain se, että kehittäjät olivat jatkuvasti toistensa tiellä ja puolet ajasta meni versionhallinnan konflikti-ilmoitusten setvimiseen (versionhallinta ilmoittaa konfliktista, jos yrität ladata sieltä version josta on muokattu samoja tiedostoja joita olet itse muokannut).

Projekti oli ns. kaikkialla, ei pysynyt halittuna. Iteratiivisesti kehittäminen epäonnistui. Ohjelmaa olisi pitänyt testata välissä. Komponenttiarkkitehtuureja olisi pitänyt käyttää, helpottaisi kaiken hallinnoimista ja kehittämistä. Kun kolmas kehittäjä tuotiin mukaan, olisi pitänyt jakaa tehtävät jonkin prosessimallin mukaisesti, esim. Inkrementaalisen mallin mukaan. Projektin siisteys pitäisi olla isompi prioriteetti.