

DISTRICT 01

Gast sprekers Mante en Floris van District 01 kwamen wat meer uitleg geven over hun bedrijf en hun workflow. Het bedrijf werd opgericht in 2010 en is gevestigd in zowel Gent als Kontich. Het bedrijf stelt zo'n 70 werknemers te werk en valt onder de Cronos Group. Bij de werknemers zitten niet enkel Drupel developers, maar ook .net developers, php developers, analisten, ...

MANTE

Mante, een analist bij District 01, besprak de workflow bij projecten. Deze splitste hij op in verschillende fases:

1. Het idee en probleemstelling

Een project kan op 2 manieren van start gaan: ofwel komt de klant met een idee naar jou en kun je van dat punt verder bouwen. De andere mogelijkheid is dat de klant niet met een idee maar met een probleem naar jou komt. Het is dan aan jou om een passende oplossing te vinden voor de klant zijn probleem. Belangrijk is dat beide partijen goed naar mekaar luisteren en samenwerken, om zo later misverstanden te vermijden. Een goede verstandhouding is het begin van een succesvol project.

2. De intake

Tijdens de intake-fase gaan de klant en het bedrijf samen zitten en het project bespreken, meer bepaald de timing en het budget van het project. Hier wordt afgewogen of het project wel degelijk de moeite waard is om aan te nemen. Soms zijn projecten niet interessant vanwege een te laag budget of een onrealistische deadline.

3. De inschatting en offerte

Tijdens deze fase wordt er ingeschat hoeveel middelen er ingezet dienen te worden bij het aangeboden project om een succesvol project te bekomen. Op basis van deze inschatting wordt er een ruwe kostenschatting gemaakt.

4. De kick-off

Het project gaat officieel van start. Gedurende deze fase wordt de klant zoveel mogelijk bij het project betrokken, om zo een goeie verstandhouding en vertrouwen te verkrijgen.

5. De analyse

De analyse is de fase waar de technische en functionele vertaling gebeurt. Concreet betekent dit dat er onderzocht wordt welke technologieën er het beste passen bij de aard van het project en de eisen en wensen van de klant. Bovendien wordt er een zogenaamde sequence diagram opgesteld om zo vereiste tijdsbesteding per werknemer te visualiseren.

6. Het concept

Vanaf deze fase wordt er meer structuur voorgesteld en designmatig gewerkt. Zo worden er wireframes gemaakt en wordt er een stijlgids gemaakt. Deze stijlgids zal ervoor zorgen dat anderen in de toekomst perfect weten met welke kleuren, fonts, stijl van buttons, ... ze moeten werken als ze iets aansluitend maken met het project. Op deze manier ontstaat er consistentie en krijgt het project een eigen identiteit.

7. De ontwikkeling

De ontwikkeling van het project gaat van start. De developers beginnen te coderen.

8. Ondersteuning

Een SCRUM-master gaat bijsturen en het team managen. Zo zal hij onderzoeken of er eventueel bijkomende cursussen nodig zijn om het gewenste resultaat te bekomen.

DEVOPS gaan onderzoeken of er eventuele problemen zijn bij migratie van data. Zo kunnen bv. nieuwsitems van een vorige versie van een site niet meer voldoen aan de nieuwe vereisten van de nieuwe versie van de site. Wanneer deze problemen zich zouden voordoen, worden er oplossingen gezocht. Zij zorgen er ook voor dat de servers voor het project correct geconfigureerd zijn.

Terwijl de ontwikkeling bezig is, gaat er ook een QA-team zich bezighouden met het uitvissen van bugs en andere problemen. Zij staan los van het dev-team en gaan aan het testen wanneer iets bij de ontwikkeling "klaar" is. Het testen houdt vooral in dat zij abnormale dingen gaan doen om zo bugs uit te lokken.

9. Oplevering

Het finaal product wordt opgeleverd aan de klant.

10. Support en maintenance

Na het opleveren van finaal product dient deze nog steeds up-to-date gehouden worden. Zo kunnen problemen opduiken bij het updaten van de PHP of kan er plots spam verschijnen. Wanneer deze issues zich voordoen, worden ze opgelost door de mensen van support en maintenance.

FLORIS

Floris, Drupal developer bij District 01, toonde ons hoe we aan de hand van DRUSH (Drupal Shell) op een makkelijke manier via de command line Drupal kunnen installeren en een Drupal site opzetten. Drush is een command line interface en is een soort van Zwitsers zakmes bij Drupal: alle tools zijn binnen handbereik aanwezig.

De voordelen hiervan die aanhaalde waren de eenvoudige commando's binnen DRUSH, de snelheid en de aanpasbaarheid. Floris besprak volgende voordelen van DRUSH:

- Eenvoudige commando's
- Snel
- Direct uitgevoerd in php, zonder browser
- Geen sessie nodig - er dient niet als admin gewerkt te worden
- Scriptable
- Bruikbaar in scripts
- Onmisbaar bij deployment
- Apparte php.ini - andere instellingen
- Problemen met php timeout en drupal cron?
- Geen tussenkomst webserver, proxy
- Php.ini timeout = 0 via cli, andere memory limit
- Opsplitsen via batch API niet nodig
- Uitbreidbaar via hooks om zelf commando's toe te voegen