

UNIVERZITET DŽEMAL BIJEDIĆ U MOSTARU
FAKULTET INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJA MOSTAR

ZAVRŠNI RAD br. 9999

Agilni software development **(Nacrt)**

Student: *Ernad Husremović, DL 2792*

Mentor: *mr. Adil Joldić*

ver: 0.0.7

Mostar, decembar 2012.

SADRŽAJ

| | |
|---|----------|
| 1. Uvod | 1 |
| 1.1. Agilne metode | 2 |
| 2. Početak projekta | 3 |
| 2.1. Vizija | 3 |
| 3. Organizacija i uloge unutar tima | 4 |
| 3.1. Product menadžer | 4 |
| 3.2. Couch | 4 |
| 3.3. Klijent | 4 |
| 3.4. Tester | 4 |
| 3.5. Developer | 4 |
| 4. Analiza | 5 |
| 4.1. <i>Stories</i> vs <i>Requirements</i> | 5 |
| 4.1.1. <i>Story card</i> | 5 |
| 4.2. Prva iteracija | 5 |
| 5. Planiranje i praćenje projekta | 6 |
| 5.1. Uvod | 6 |
| 5.1.1. Empirijska kontrola procesa | 6 |
| 5.2. Slack | 6 |
| 5.3. Estimating | 6 |
| 5.3.1. Timeboxing, Iteration Timebox | 7 |
| 5.4. Commitment | 7 |
| 6. Komunikacija | 8 |
| 6.1. Meetings | 8 |
| 6.2. <i>Issue management</i> (ISSUE) | 8 |
| 6.2.1. Poznati alati za <i>issue management</i> | 8 |

| | |
|--|-----------|
| 6.2.2. <i>Issues</i> i novi član tima | 9 |
| 7. Agilni pristup dizajnu | 10 |
| 7.1. Inkrementalni dizajn | 10 |
| 7.2. Jednostavni dizajn | 10 |
| 7.2.1. <i>You Aren't Gonna Need It</i> (YAGNI) | 10 |
| 8. Development | 11 |
| 8.1. <i>Source code management</i> (SCM) | 11 |
| 8.2. Testiranje | 11 |
| 8.3. Stalna integracija (CI) | 11 |
| 8.4. " <i>Jednom i samo jednom</i> " | 11 |
| 8.5. <i>Spike</i> rješenja | 11 |
| 9. Release management | 12 |
| 9.1. Testno vs produkcijsko okruženje | 12 |
| 10. Agilno = haotično ?! | 13 |
| 11. Ograničenja | 14 |
| 11.1. Kompetencije i vještine | 14 |
| 11.2. Agilni software development u Bosni | 15 |
| 11.2.1. Eksperti i izvršioci | 15 |
| 12. Agilni software development u Opensource projektima | 16 |
| 13. Zaključak | 17 |
| Literatura | 18 |
| A. Software toolset | 19 |
| B. Software repozitoriji | 20 |

1. Uvod

Šta znači ‘biti agilan’?

Agilni razvoj software-a ne predstavlja specifični proces. Agilni razvoj je način na koji se razmišlja o razvoju software-a (J.Shore i S.Warden, 2008, str. 9).

Osnovna polazišta ovog pristupa opisuje "Agilni manifest"¹, koji je definisan kroz četiri vrijednosti i 12 principa:

Vrijednosti:

- Ljudi i interakcije ispred procesa i softverskih alata
- *Software* koji funkcioniše ispred detaljne dokumentacije
- Komunikacija sa klijentima ispred pregovora
- Odgovor na promjene ispred slijeđenja plana

Principi:

- Glavni prioritet je zadovoljiti zahtjeve klijente kroz ranu i kontinuiranu *isporuku* software-a
- Blagonaklono prihvatiti *promjene* funkcionalnih zahtjeva, čak i u kasnijim fazama razvoja.
- Funkcionalan software treba isporučivati *često*, nakon par hefti ili mjeseci, nastojeći da taj period bude što kraći.
- Najefikasniji način razmjene informacija unutar razvojnog tima je direktna - ‘face-to-face’ komunikacija.
- Software koji *funkcioniše* je primarna mjera uspjeha projekta.
- Agilni procesi promoviraju održivi razvoj. Finansijeri, developeri i korisnici trebaju biti u stalnoj koordinaciji, bez obzira na dužinu trajanja projekta.
- Kontinuirano pažnja na *kvalitet* tehničkih operacije i dobar dizajn povećava agilnost.
- *Jednostavnost*, kao vještina postizanja maksimalnog učinka sa što manje rada, je ključni agilni princip.

¹<http://agilemanifesto.org/iso/en/principles.html>

- Najbolja arhitektura, funkcionalni zahtjevi i dizajn se postižu u *samo-organizovanim* timovima.
- Tim redovno analizira predhodne operacije u cilju bolje efektivnosti (*refleksija*).
Na osnovu tih rezultata, tim utvrđuje buduće operacije.

1.1. Agilne metode

Najpoznatije Agilne metode²:

- XP - *Extreme programming*
- Scrum
- *The Crystal Methods*
- *Feature Driven Development*
- *Lean Development*
- *Agile Modeling*

| Metoda | Dužina iteracije | Veličina tima | Distribucija tima ³ |
|--------|------------------|---------------|--------------------------------|
| XP | 1-2 hefte | 2-10 | Nije moguće |
| Scrum | 2-4 hefte | 1-7 | Moguće |

Tablica 1.1: Karakteristike pojedinih agilnih metoda

²(D.Cohen et al.)

³Mogućnost da članovi tima budu geografski dislocirani, da ne sjede zajedno

2. Početak projekta

2.1. Vizija

TODO

3. Organizacija i uloge unutar tima

3.1. Product menadžer

3.2. Couch

3.3. Klijent

3.4. Tester

3.5. Developer

4. Analiza

4.1. *Stories vs Requirements*

Incremental requirements

4.1.1. *Story card*

Njihova glavna osobina je da su "customer-centric" - usmjereni na korisnika. Svaka *Story card* treba za cilj imati isporuku nove vrijednosti kljentu.

4.2. Prva iteracija

TODO

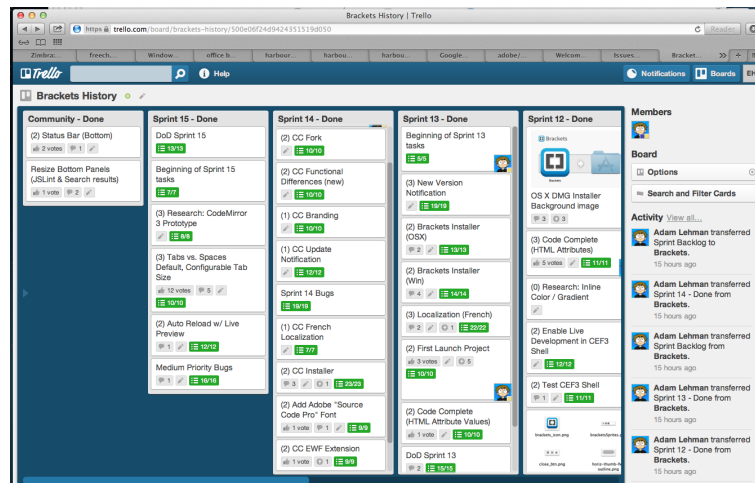
5. Planiranje i praćenje projekta

5.1. Uvod

5.1.1. Empirijska kontrola procesa

Defined Process Control vs Empirical Process control(A.Tomasini i M.Kearns, 2012)

Trello agilni projekt menadžment sistem



Slika 5.1: trello

5.2. Slack

Slack - "među-story" prostor(J.Shore i S.Warden, 2008, str. 275)

5.3. Estimating

Velocity, points, Consistent Estimates

5.3.1. Timeboxing, Iteration Timebox

5.4. Commitment

6. Komunikacija

6.1. Meetings

TODO

6.2. *Issue management* (ISSUE)

Zadatak, Aktivnost, ticket

”Issue”¹ predstavlja određeni konkretni projektni zadatak:

- prijedlog za realizaciju (ideja)
- prijava programske greške (eng. bug)
- realizacija nove ili nadogradnja postojeće funkcije sistema (eng. new feature, feature upgrade)

6.2.1. Poznati alati za *issue management*

- gitlab issues²
- redmine issues³

Sve što je relevantno za projekat treba publikovati na ISSUE sitem.

Ako razvojni tim nije kolociran⁴ većina komunikacija između članova obavlja se elektronskim putem.

”Issues management” sistem je po pitanju realizacije konkretnih projektnih zadataka najbolji način komunikacije.⁵

¹developeri često koriste termin ”ticket”, ili ”bug” (čak i kada se ne radi o programskog grešci)

²(Husremović, 2012b)

³<http://www.redmine.org>, <http://redmine.bring.out.ba>

⁴Nalazi se i djeluje na jednom mjestu, nije geografski distribuiran

⁵email kao sredstvo komunikacije u ove svrhe treba izbjegavati. Email komunikacija brzo postaje nepregledna za većinu projektnih zadataka.

Komunikacija putem ISSUE sistema time obuhvata komunikaciju na temu novih ideja i prijedloga, realizacije ili nadogradnje funkcija sistema, kao i prijavu i otklanjanje programskih "bug"-ova (grešaka).

Parcijalni pristup (npr. ograničite se samo na "bug"-ove) stvara prostor da bitne informacije budu nedostupne svim članovima tima.

Redovno nakon gornje preporuke slijedi pitanje:

Kako ću znati da li je nešto relevantno ili nije ?

Ako ne znaš da li je relevantno - stavi na "issue".

Nije nikakav problem da se na ticketima u početku nalaze suvišne informacije. Problem je kada informacije nedostaju.

Takođe je vrlo bitno da se informacije na sistem publikuju bez kašnjenja, a ne retro-aktivno u formi izvještaja.

Mnoge informacije nakon dan ili dva postaju beskorisne.

Issue management treba reflektovati život i dinamiku projekta.

6.2.2. *Issues* i novi član tima

"Issues" su sredstvo komunikacije.

Kada se novi član uključi u ekipu, redmine komentari (ili nedostatak komentara) su odličan indikator kompetencija člana.

Iz njih se vrlo brzo dođe do informacija kojim vještinama član raspolaže, koje su njegove profesionalne navike. Na osnovu tih informacija se može djelovati:

- Organizovati fokusiranu edukaciju za novog člana
- Zajednički rad sa iskusnijim kolegama itd.

7. Agilni pristup dizajnu

7.1. Inkrementalni dizajn

Izbjegava se zasebna, dugotrajna faza dizajna ("up-front").

To znači da se kôdiranju (implementaciji) pristupa bez jasnog dizajna ?!

Zagovarači agilnih metoda developmenta na ovakva pitanja daju sljedeći odgovor:

*Smatrate da je dizajn zanemaren u agilnom software developmentu ?
Upravo suprotno - Mi dizajn smatramo iznimno bitnim. Zato ga **prakticiramo** kroz **sve faze** razvojnog procesa !*

Suštinska razlika u odnosu na klasični "up-front" je ta da se dizajniranje realizira u onoj mjeri i u onom trenutku kada je to najpogodnije i najprirodnije za razvojni tim. Prakticiranje inkrementalnog i jednostavnog dizajna zato spriječava "overengineering"¹

7.2. Jednostavni dizajn

7.2.1. *You Aren't Gonna Need It* (YAGNI)

YAGNI² princip je bazni aspekt jednostavnog dizajna³

¹<http://en.wikipedia.org/wiki/Overengineering>

²Ovo vam neće trebati

³(J.Shore i S.Warden, 2008, str. 318)

8. Development

8.1. *Source code management* (SCM)

Detaljno u materijalu "Agilni *software development*, GIT SCM"(Husremović, 2012b)

8.2. Testiranje

Testiranje i refactoring etaljno u materijalu "Agilni *software development*, Tehnike testiranja"(Husremović, 2012c)

8.3. Stalna integracija (CI)

Detaljno u materijalu "Agilni *software development*, *Continuous Integration* (CI)"(Husremović, 2012a)

8.4. "*Jednom i samo jednom*"

"Jednom i samo jednom" (eng. "Once and Only once") princip:

Svaki koncept izrazi jednom. (i samo jednom !).¹

8.5. *Spike* rješenja

Spike ([bos. ekser](#), [smeč](#)) razjašnjavaju tehička pitanja koje susrećemo, pri čemu se izbjegava kompleksnost produkcijskog kôda.(J.Shore i S.Warden, 2008, str. 334)

¹(J.Shore i S.Warden, 2008, str. 319)

9. Release management

9.1. Testno vs produkcijsko okruženje

Detaljno u materijalu "Agilni *software development*, *Test & deploy* infrastruktura" (Husremović, 2012d)

10. Agilno = haotično ?!

Striktne granice između faza dizajna, implementacije i isporuke rješenja korisniku nestaju.

Practiciranjem TDD-a developer stalno mijenja dizajn¹ u malim koracima u toku implementacije.

Breakthrough faze obezbjeđuju veće promjene. Bitno je uočiti da se te promjene dešavaju u najbolje, najproduktivnije vrijeme - onda kada developer "sazrije" po pitanju konkretnog problema, kada dobro ovlada postojećim stanjem - njegovim ograničenjima i dobrim stranama.

Što ne trebaš (čega nema u *story*-jima) - ne implementiraj !

Nemamo potrebu anticipirati dizajnerska i arhitektonska rješenja na duge staze.

Nedostatak anticipacije će voditi "siromašnim", "kratkovidnim" rješenjima ?

::ODGOVORITI, ELABORIRATI::

¹inkrementalni dizajn TODO: referenciraj se na poglavlje

11. Ograničenja

Agilni *software development* pretpostavlja visoko motiviran tim, tim koji je spreman da uči.

Članovi tima moraju posjedovati bazne vještine iz oblasti koje pokrivaju.

Ako se te vještine i uvriježene prakse u slučaju programera svode na očekivanja prema vodećim članovima tima na:

*Dajte vi meni šta trebam uraditi (izkôdirati), to je sve što me interesuje
(dalje od toga nije moj posao) !*

onda ovaj tim (još) *nije spreman* za agilni development.

Agilni pristup jednostavno nudi i očekuje od svakog pojedinca da maksimalno doprinosi projektu u cjelini. Kolokvijalnim riječnikom, neprihvatljivo je da članovi tima probleme koji nisu direktno vezani za njihovu trenutnu aktivnost i zaduženja adresiraju kao:

To nije moj "rejon" !¹ ?

Naravno da je i u agilnom timu neophodno poslove raporediti na najbolji način, te da je svaštarenje potrebno smanjiti na namanju moguću mjeru. Međutim, treba uvijek imati na umu da je agilni tim multi-funkcionalan, usmjeren na ciljeve projekta. Stoga je sve što ima bitan uticaj na ciljeve i tok projekta "rejon" svakog člana.

11.1. Kompetencije i vještine

Potreban (ali ne i dovoljan) uslov u primjeni agilnih metoda su odgovarajuće kompetencije i veštine članova tima. Ako one ne postoje, agilni pristup će doživjeti potpuni fiasco.

Ovdje treba naglasiti da se prvenstveno misli na bazne kompetencije i vještine, ne kompetencije koje se stiču dugogodišnjim iskustvom. Naravno, iskusniji članovi, članovi koji posjeduju višegodišnjim iskustvom iz problemskog domena projekta su bitan

¹Legendarna šala iz serije "Nadrealisti"

faktor.² Međutim, tim koji je spreman da uči može nadoknaditi nedostatak iskustva. Takav tim zasigurno neće moći brzo realizovati ciljeve projekta, ali će pravilnim pristupom doći do cilja.

11.2. Agilni software development u Bosni

Nedostatak kompetencija uslovljen lošim sistemom obrazovanja je razlog zbog koga se u Bosni agilni software development ne primjenjuje³

11.2.1. Eksperti i izvršioci

U nedostatku kompetencija se pribjegava klasičnom hijerarhijskom sistemu⁴ u kome unutar tima postoje jedan - dva eksperta⁵, dok ostatak tima (i većinski dio tima) čine striktni izvršioci⁶

²Ako projekat ima kratke rokove za realizaciju, najčešće i neophodan

³Ove teze iznosim spekulativno bez odgovarajućeg istraživanja stanja developerskih praksi u BiH. Spekulativno, ali ipak iskustveno.

⁴”vojni” sistem

⁵ekspert = ”guru”

⁶izvršioci = ”hamal”

12. Agilni software development u Opensource projektima

Most of the analyzed projects adapted a fixed cycle and others are in the process of transition. Fixed cycles can also be found in agile software engineering methods, such as Extreme Programming or the Scrum method. While not equal to those methods, the analyzed projects seem to benefit from such an approach. The release schedule with fixed cycles is often already fixated before development starts and each project tries to stick to it as close as possible.(Siegel, 2012, str. 95)

As shown by Mockus, Fielding and Herbsleb [MFH02] the role of the release manager is vital for every project.(Siegel, 2012, str. 95)

13. Zaključak

Agilni *software development* svakako nije *Silver Bullet*¹

Međutim, on iz temelja mijenja uvriježene inženjerske prakse. Agilni pristup unosi "životnost" u razvojni proces software-a.

U toku razvoja software-a² se od članova razvojnog tima u znak rezignacije mogu čuti konstatacije slijedećeg tipa:

Hah, sve bi bilo u redu da živimo u idealnom svijetu ... Da imamo dovoljno vremena i/ili developera ... Da smo prije implementacije "xyz" funkcije dobili sve potrebne informacije ...

Agilni pristup kao temeljno polazište uzima realni svijet i realne potrebe korisnika software-a.

On razvojni tim stalno podsjeća i usmjerava da je glavni cilj softverskog projekta ostvariti vrijednost za *korisnika software-a*.³ Ta vrijednost (upotrebljivost, korisnost) je sama po sebi vremenski *dinamična* kategorija. Agilni *software development* nastoji razvojni ciklus usaglasiti sa tom činjenicom.

Agilni pristup zahtjeva visok nivo kompetencija unutar tima, te postojanje kulture učeće organizacije⁴.

¹http://en.wikipedia.org/wiki/No_Silver_Bullet

²ali i sveukupnog životnog ciklusa

³Prvi slogan moje firme je bio: *Iskoristite računar*. Međutim, slogan se nije puno koristio. Još gore, firma u svom djelovanju u mnogim segmentima odstupila od principa ovog slogana. Nakon 16 godina, rad na ovoj temi me je podsjetio na taj slogan. Iz ove perspetkive mogu konstatovati da je to bio sjajan slogan. Šteta što smo ga zaboravili - i slovom i djelom.

⁴http://en.wikipedia.org/wiki/Learning_organization

LITERATURA

- A.Tomasini i M.Kearns. *Agile transition, What you Need to Know Before Starting*, 2012.
- D.Cohen, M.Lindvall, i P.Costa. *Agile Software Development, (DACS State-of-the-Art/Pratice Report)*.
- Ernad Husremović. *Agilni software development, Continuous Integration (CI)*, 2012a. URL https://github.com/hernad/agile_dev_env/raw/master/agile_ci.pdf.
- Ernad Husremović. *Agilni software development, Git SCM*, 2012b. URL https://github.com/hernad/agile_dev_env/raw/master/agile_git.pdf.
- Ernad Husremović. *Agilni software development, Tehnike testiranja*, 2012c. URL https://github.com/hernad/agile_dev_env/raw/master/agile_test.pdf.
- Ernad Husremović. *Agilni software development, test & deploy infrastructure*, 2012d. URL https://github.com/hernad/agile_dev_env/raw/master/agile_test_deploy.pdf.
- J.Shore i S.Warden. *The Art of Agile Development*. O'Reilly, 2008.
- Daniel G. Siegel. Typical development processes of free and open source software projects. Magistarski rad, Technische Universität München, Maj 2012. URL http://www.dgsiegel.net/writing/2012_master_thesis.pdf.

Dodatak A

Software toolset

1. Mac OS X 10.8.2
2. mvim, vim tekst editor ver 7.3
3. MacTex (TeX Live 2012)

Dodatak B

Software repozitoriji

- Agilni developerski environment - https://github.com/hernad/agile_dev_env