

Лекция №20 Процесс разработки, методологии и инструменты



○ Ознакомиться с методологиями waterfall, Agile/SCRUM

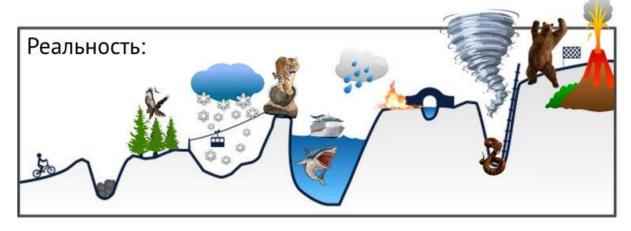
Изучить методологию SCRUM

Ознакомиться с инструментами цикла разработки

ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ







МЕТОДОЛОГИИ/МОДЕЛИ РАЗРАБОТКИ



• Существуют две основных методологии разработки:

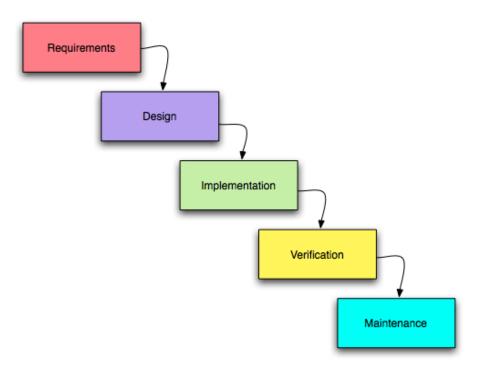
• Водопад (каскадная)

• Agile/SCRUM – гибкая методология разработки

ВОДОПАД – КАСКАДНАЯ МЕТОДОЛОГИЯ



Модель процесса разработки ПО, за основание берут 1970г. – статью опубликованную У. У. Ройсом Фазы жизненного цикла:



- Определение требований
- Проектирование/дизайн
- Реализация
- Тестирование и отладка (также «верификация»)
- Инсталляция
- Поддержка/обслуживание

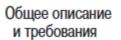
ВОДОПАД – УНИФИЦИРОВАННЫЙ ПРОЦЕСС (UP)



UP основывается на исследованиях процессов, проводимых в Ericsson (метод Ericsson, 1967), Rational (Rational Objectory Process, 1996–1997) и других ведущих компаниях.

Унифицированный процесс компании Rational (Rational Unified Process, RUP) — это коммерческая версия UP от IBM, которая поглотила Rational Corporation в 2003 году.







Процесс разработки программного обеспечения

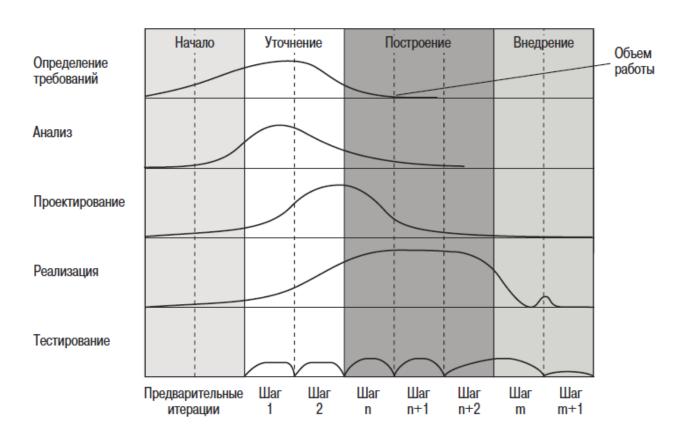


Программное обеспечение

УНИФИЦИРОВАННЫЙ ПРОЦЕСС (UP/RUP)



Фазы жизненного цикла и рабочие потоки проекта



ДИАГРАММЫ ГАНТА



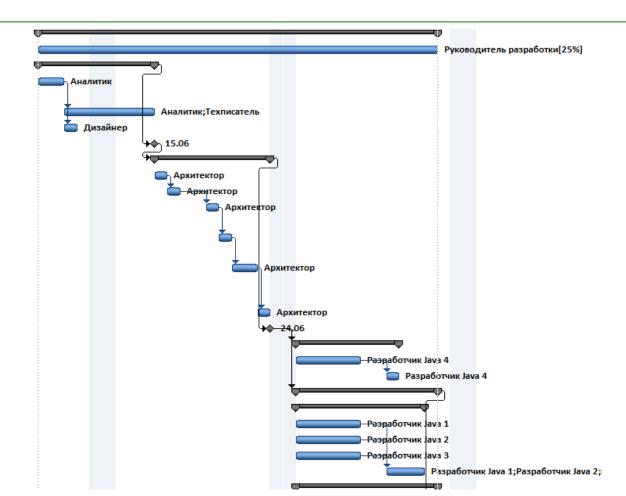
Диаграмма Ганта является одним из методов планирования проектов.

Задачи проекта по водопадной методологии органично отображаются этой диаграммой.

Используется для иллюстрации плана, графика работ по какомулибо проекту

ДИАГРАММА ГАНТА В MS PROJECT





водопад плюсы



- Детальная документация.
- Согласованные и подписанные требования.
- На проект можно нанять менее профессиональных разработчиков.
- Хорошо выраженные точки входа и выхода для каждой фазы, что позволяет легко оценить прогресс.

ВОДОПАД МИНУСЫ



- Медленный старт.
- Фиксированные условия, которые трудно изменить.
- Невозможность клиентской оценки ПО до окончания разработки.
- Невозможность смены направления из-за недостатка гибкости.
- На начальном этапе клиент зачастую не может четко сформулировать свои требования.

AGILE – ГИБКАЯ МЕТОДОЛОГИЯ



Agile-методы делают упор на непосредственное общение лицом к лицу. Большинство agile-команд расположены в одном офисе.

Основные идеи:

- люди и взаимодействие важнее процессов и инструментов;
- работающий продукт важнее исчерпывающей документации;
- сотрудничество с заказчиком важнее согласования условий контракта;
- готовность к изменениям важнее следования первоначальному плану.

AGILE ОРГАНИЗАЦИЯ



- Самоорганизующиеся кросс-функциональные команды
- **Максимальные полномочия команды** для удовлетворения потребности клиента
- Гибкие методы разработки продукта при максимальной автоматизации внедрения
- Гибкость поддерживающих процессов

SCRUM (СХВАТКА) – ГИБКАЯ МЕТОДОЛОГИЯ УПРАВЛЕНИЯ ПРОЕКТАМИ

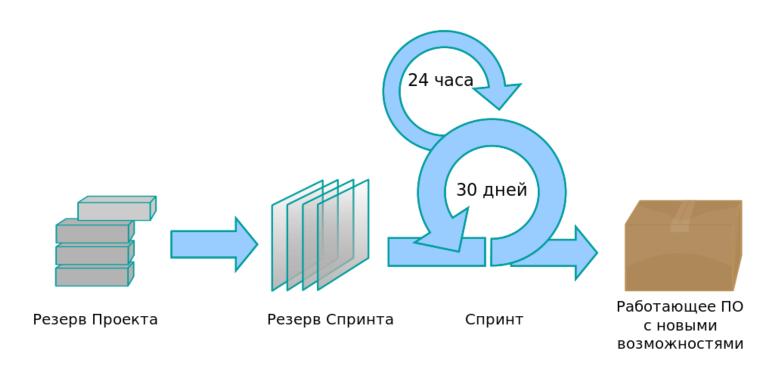


Рождение методологии — статья Хиротака Такэути и Икудзиро Нонака в Гарвардский Деловой Обзор, январь-февраль 1986.

Проекты, над которыми работают небольшие команды из специалистов различного профиля, обычно систематически производят лучшие результаты, и объяснили это как «подход регби»

В настоящее время, Scrum является одной из наиболее популярных «методологий» разработки ПО. Согласно определению, Scrum — это каркас разработки, с использованием которого люди могут решать появляющиеся проблемы, при этом продуктивно и производя продукты высочайшей значимости





SCRUM – КОМАНДА И РОЛИ



3 базовых роли (Свиньи):

- Product owner
- Scrum master
- Команда разработки (Development team)

DT должны обладать следующими качествами и характеристиками:

- самоорганизующейся. Никто (включая SM и PO) не может указывать команде каким преобразовать Product Backlog в работающий продукт
- многофункциональной, обладать всеми необходимыми навыками для выпуска работающего продукта
- За выполняемую работу отвечает вся команда, а не индивидуальные члены команды



Дополнительные роли (Куры):

- Пользователи (*Users*)
- Клиенты, Продавцы— лица, которые инициируют проект и для кого проект будет приносить выгоду. Они вовлечены в скрам только во время обзорного совещания по спринту (Sprint Review).
- Управляющие (*Managers*) люди, которые управляют персоналом.
- Эксперты-консультанты (Consulting Experts)

SCRUM – ЦИКЛЫ И ИТЕРАЦИИ



Цикл Деминга – PDCA (Plan-Do-Check-Act, Планировать-Действовать-Проверять-Корректировать)

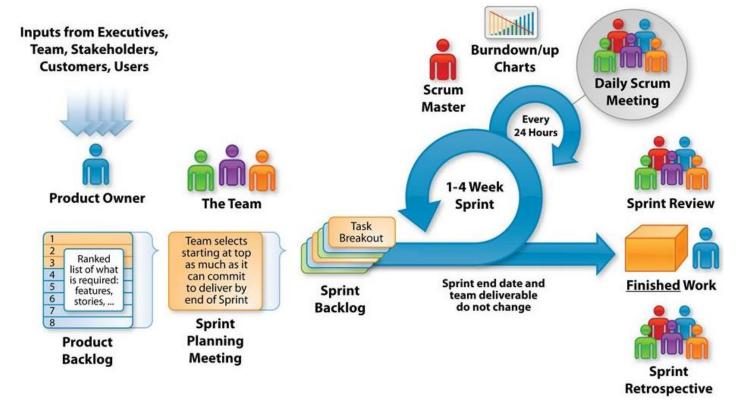


ДИАГРАММА СГОРАНИЯ ЗАДАЧ (BURNDOWN CHART)





SCRUM ПЛЮСЫ



- Ориентирован на клиента
- Адаптивен
- Прост в изучении
- Упор на самоорганизующуюся, многофункциональную команду

SCRUM МИНУСЫ



- Жесткие ограничения на работу команды в рамках спринта
- Сложен во внедрении
- Высокие затраты на формирование команды
- Неопределенность. Количество спринтов неограниченно, поэтому сложно поставить конечную дату в проекте.

РАЗРАБОТКА ПО ШАГИ



- 1. Выбор решения
- 2. Проработка архитектуры
- 3. Создаем проекты
- 4. Описание интерфейсов
- 5. Пишем код
- 6. Пишем тесты
- 7. Pull Request
- 8. Релиз/Документация
- 9. Установка

РАЗРАБОТКА: НАЧАЛО



Качаем шаблон:

Тесты

Покрытие

Структура

Maven Site

CI

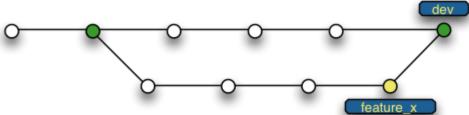
[template] add plugin template





Создаем проект в Stash:

Делаем branch

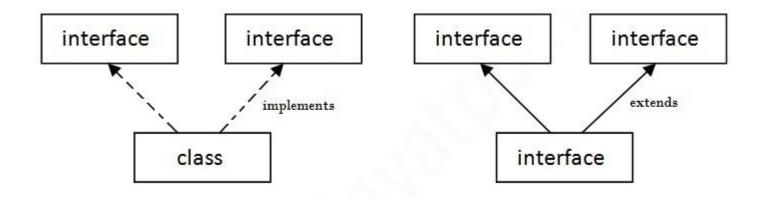






Проектируем интерфейсы:

- Отвязываемся от реализации
- Пишем параллельно



РАЗРАБОТКА: ЧТО УЖЕ МОЖНО ДЕЛАТЬ



- Создавать СІ сборку
- Писать back-end
- Писать frontend
- Настраивать Stash
- Создавать проект в Sonar Qube

CI - CONTINUOUS INTEGRATION







Непрерывная интеграция (англ. Continuous Integration)

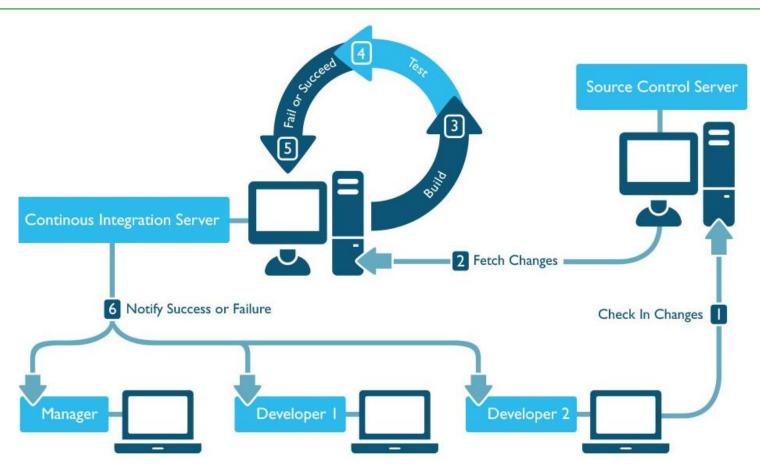
— это практика разработки программного обеспечения, которая заключается в выполнении частых автоматизированных сборок проекта для скорейшего выявления и решения интеграционных проблем.



CIS – это некая программа, которая следит за вашим Source Control, и при появлении там изменений автоматически стягивает их, билдит, выполняет тесты (конечно, если их пишут) и возможно делает кое-что ещё. В случае же неудачи она дает об этом знать всем заинтересованным лицам, в первую очередь – последнему коммитеру.

CIS – CI SERVER CXEMA ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ





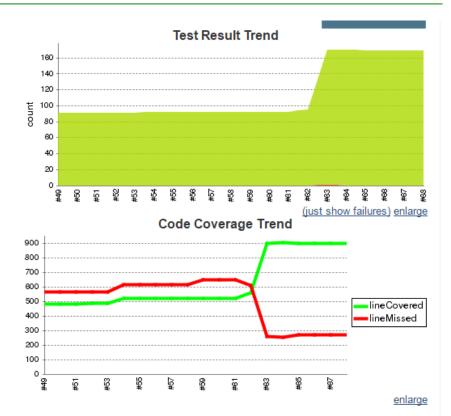


Jenkins – экосистема для различных CI процессов





- Сборки
- Оповещения
- Интеграция со всем
- Ссылки на ресурсы
- Графики, статистика



CIS - JENKINS

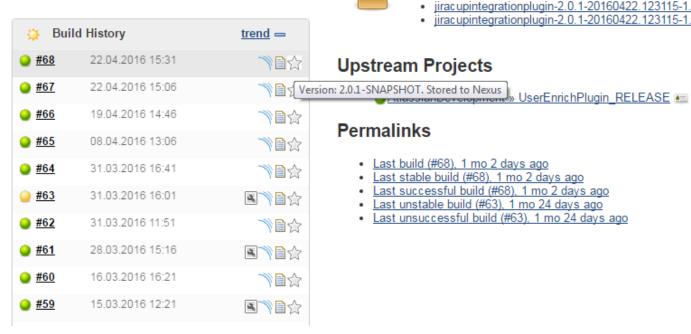
















Latest Maven Deployments:

- jirac upintegrationplugin-2.0.1-20160422.123115-1.jar
- jiracupintegrationplugin-2.0.1-20160422.123115-1.pom

Upstream Projects

Permalinks

- Last build (#68), 1 mo 2 days ago
- Last stable build (#68), 1 mo 2 days ago
- Last successful build (#68), 1 mo 2 days ago
- Last unstable build (#63), 1 mo 24 days ago
- Last unsuccessful build (#63), 1 mo 24 days ago

ШАГИ РАЗРАБОТКИ: PULL REQUEST



PR - «запрос на включение (сделанных вами изменений)»
Посылая pull request, вы говорите автору изначального репозитория (и всем заинтересованным лицам): «Смотрите, что я сделал, не хотите ли принять мои изменения и влить их в проект?»

ШАГИ РАЗРАБОТКИ: PULL REQUEST ПРАВИЛА



Правила создания PR:

- PR должен быть хорошо оформлен и содержать исчерпывающее описание.
- Обычное правило, один баг один PR, одна фича один PR. Не нужно пытаться впихнуть сразу кучу всего.
- Очень важно соблюдать Code Style того проекта, для которого вы делаете PR. Пусть даже он кажется вам противоестественным (например вы всегда делаете отступы в виде 4 пробелов, а в проекте табы).



Шаги перед принятием PR:

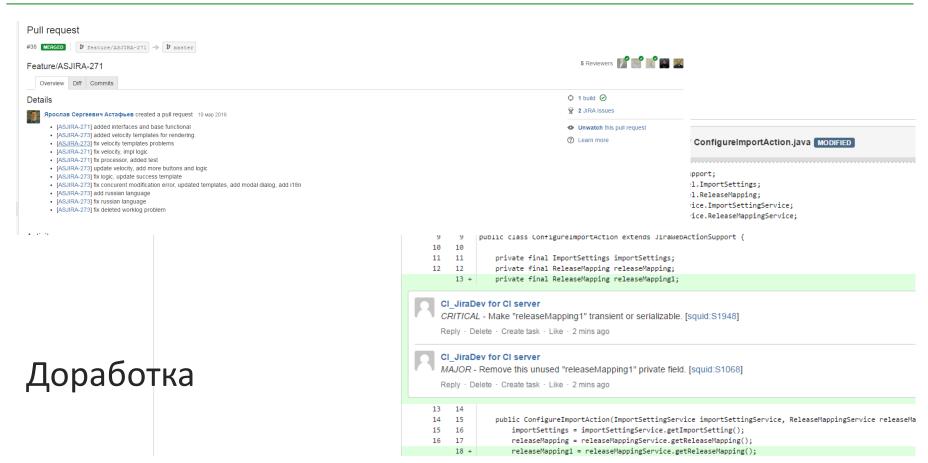
- Код ревью
- Автозапуск тестов
- Sonar Qube
- Code Style





РАЗРАБОТКА: CODE REVIEW





РАЗРАБОТКА: STASH CODE REVIEW



¢
V
1
đ
ole .
≎

	Ярослав Сергеевич Аст	17f72e7262d	[ASJIRA-332] remove unused dependent	31 мар 2016	ASJIRA-332	⊘
	Ярослав Сергеевич Аст	19fe8337755	[ASJIRA-332] increase heap	31 мар 2016	ASJIRA-332	
	Ярослав Сергеевич Аст	d487c6551a3	[ASJIRA-332] increase heap	31 мар 2016	ASJIRA-332	(!)
9	Ярослав Сергеевич Аст	9daf085243d	[ASJIRA-332] remove useless tests	31 мар 2016	ASJIRA-332	(!)
	Ярослав Сергеевич Аст	92a8c52896a	[ASJIRA-332] remove useless test	31 мар 2016	ASJIRA-332	
	Ярослав Сергеевич Аст	291bb3dd058	[ASJIRA-332] fix PR bugs	31 мар 2016	ASJIRA-332	②
9	Вадим Андреевич Гаузяк	449daebf896 M	Merge pull request #40 in AD/sbt-jira-cup	31 мар 2016	ASJIRA-328	
•	Вадим Андреевич Гаузяк	9b37b0508aa	[ASJIRA-328] update test	30 мар 2016	ASJIRA-328	⊘
•	Вадим Андреевич Гаузяк	e0826465312	[ASJIRA-328] fix build	30 мар 2016	ASJIRA-328	②
•	Вадим Андреевич Гаузяк	f0abde717e3	[ASJIRA-328] added test	30 мар 2016	ASJIRA-328	(!)

РАЗРАБОТКА: PULL REQUEST MERGE



- Resolved merge Conflicts
- Успешная сборка
- 2 approve
- Покрытие тестами > 70%



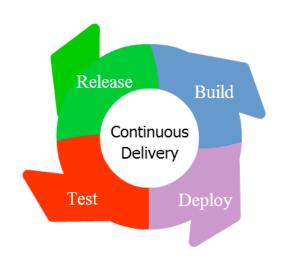


CD – непрерывная поставка, как естественное продолжение (расширение) практики Cl

Обеспечивает автоматизированную поставку продукта с учетом всех функциональных изменений и исправлений ошибок конечному пользователю, быстро и безопасно на устойчивой основе.

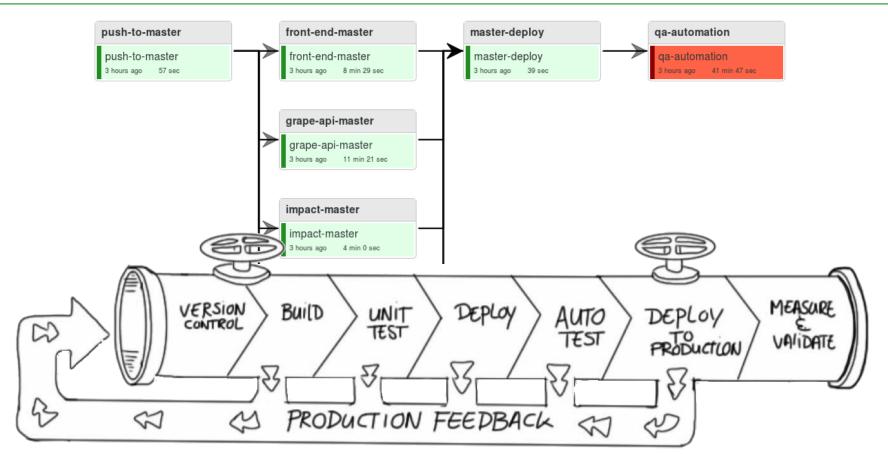


- 1. Release Notes
- 2. Test Results Publish
- 3. Code Analyses Publish
- 4. Deploy
- 5. Configuration management
- 6. Test& Publish
- 7. Delivery Pipeline
- 8. Supervisor integration



CD: PIPELINES

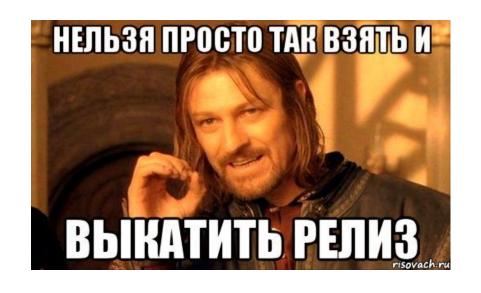




РАЗРАБОТКА: BUILD & STORE

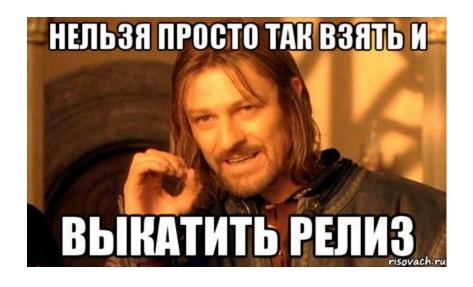


- Создаем RC
- Формируем релиз
- Ставим на dev
- Тестируем
- Дорабатываем
- Выпускаем релиз



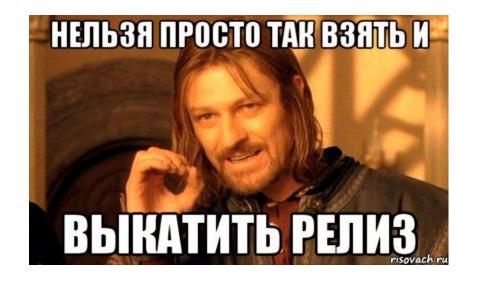


• Обновляем документацию



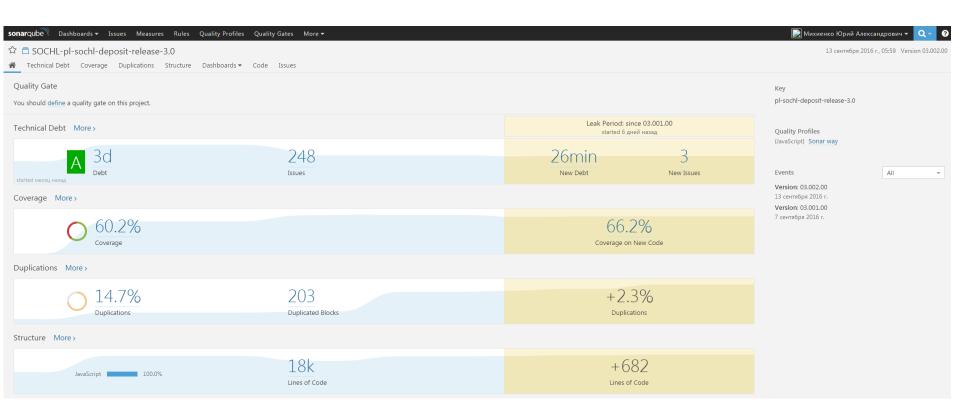


- Деплой на прод
- Эксплуатация
- profit



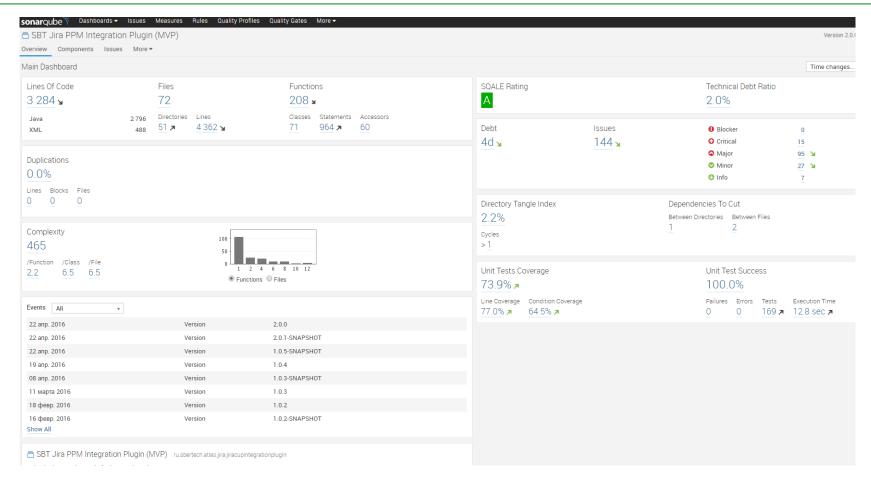
SONAR: АВТОМАТИЗИРОВАННЫЙ КОД-РЕВЬЮ



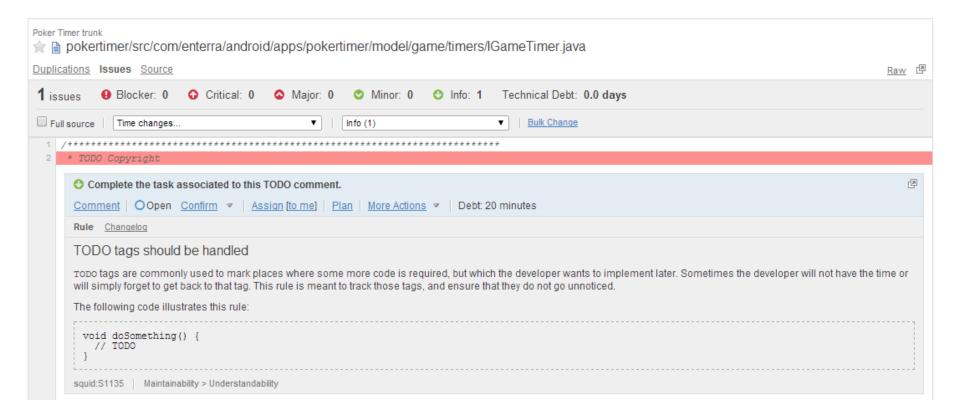


SONAR: АВТОМАТИЗИРОВАННЫЙ КОД-РЕВЬЮ











- Статический анализ
- «Нотификации Stash»
- Быстрые ссылки на проблему
- Циклические зависимости
- Машина времени
- Profiles

ЛИТЕРАТУРА



- Джефф Сазерленд SCRUM
- Джим Арлоу Айла Нейштадт UML2 и унифицированный процесс
- https://jenkins.io/

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ



- Установить SONAR
- Снять статистику со своего проекта, сформировать скриншоты с пояснениями