

Referaatti: "Ohjelmistoarkkitehtuurin sisällyttäminen ketteriin ohjelmistotuotantomenetelmiin"

Ketterän ohjelmointikehityksen myötä ohjelmistosunnittelu ja ohjelmistoarkkitehtuurin merkitys on muuttunut. Ketterässä mallissa suunnittelua ei tehdä etukäteen ja järjestelmän arkkitehtuuri kehittyy iteraatioiden kautta.

Järjestelmän rakenteen luominen inkrementaalisesti on haastavaa ja kehitysympäristön mahdolliset rajoitteet tulevat esiin ohjelminnan aikana. Ketterissä menetelmissä rakenteen suunnittelulle ja toteutukselle on omat haasteensa, koska näitä asioita ei menetelmissä ole eritysemmin huomioitu.

Ketteriä menetelmiä käyttävät tahot ovat kehittäneet omia käytänteitä, joilla voidaan paremmin huomioida ohjelmistoarkkitehtuurin haasteet.

Sprint 0: Sprint 0:ssa luodaan korkean tason suunnitelma ohjelmiston arkkitehtuurista.

Arkkitehtuuri erillisenä prosessina: arkkitehtiryhmä noudattaa omaa aikataulua ja sitoutuu kehitysryhmän aikataulun perusteella tarkistuspisteisiin, jolloin tietty osa järjestelmän rakenteesta (arkkitehtuurista) pitää olla valmis. Ryhmän ehtävänä on tukea myöhemmin lisättäviä toimintoja.

Suunnittelupiikit: iteraation aikana suoritettavia työjaksoja, joissa ratkotaan järjestelmän laajentamisesta koituvia ongelmia. Suunnittelupiikkejä voidaan kohdella kuin käyttäjätarinoita.

Arkkitehtuurijaksot: tavallisen kehitysjakson sijasta suoritetaan arkkitehtuurijakso (architecture sprint), jota voidaan pitää myös laajennettuna variaationa suunnittelupiikistä.

Arkkitehtuuritarinat: käyttäjätarinoita vastaavia vaatimuksia, mutta asiakkaan sijaan ne kirjataan kehitystiimin toimesta.