

Teto Huomon Kandidaatin tutkielma

Ohjelmiston arkkitehtuurilla kuvataan ohjelmiston komponentteja, niiden suhteita ja järjestelmän fyysisiä piirteitä. Siihen kuuluvat myös rakenteelliset toiminnot ja ohjelmointikäytännöt. Arkkitehtuuri on merkittävässä osassa vesiputousmallia, sen suunnittelu ja dokumentoinnin perustan takia. Ketterissä menetelmissä paneudutaan sen sijaan kehitysjaksoihin, jotka tuottavat jatkuvasti arvokasta ohjelmistoa. Arkkitehtuurisuunnittelua ja ketteriä menetelmiä pidetään vastakohtina. Arkkitehtuuriyhteisöissä tulee kritiikkiä, että ketterät menetelmät luottavat myöhemmin tehtävään refaktorointiin ja että niissä ei keskitytä tarpeeksi rakenteen suunnitteluun. Tämä suunnittelu on erittäin haastavaa kokemattomille kehittäjille. Ketterät työryhmät ovat luoneet tapoja, joilla arkkitehtuurin suunnittelua saadaan implementoitua ketteriin menetelmiin. Scrumin sprint 0, korvaakin osittain suunnittelujaksoa, muttei ole lopullinen. Mahdollisia arkkitehtuuriryhmiä voidaan muodostaa kehitykseen ja kehitysryhmät voisivat kommunikoida niiden kanssa. Ristiriitoja on silti eri tapojen välillä paljon.