

Martin Fowler: Is Design Dead?

Martin Fowler kirjoittaa artikkelissaan eri tavoista tehdä ohjelmistosuunnittelua. Karkeasti jaoteltuna on kaksi tapaa suunnitella: evolutiivinen ja etukäteen tehty. Fowlerin mukaan kumpikaan ei toimi sellaisenaan. Evolutiivinen johtaa kaaokseen ja vaikeasti muokattavaan koodiin, kun suunnittelua tehdään ad-hoc periaatteella muutos kerrallaan. Etukäteen tehty suunnitelma puolestaan kaatuu mm. muuttuviin vaatimuksiin.

Fowlerin mielestä on tärkeää löytää tasapaino kahden suunnittelufilosofian välille. XP (eXtreme Programming) – menetelmä tarjoaa hänen mielestään hyvät periaatteet ja käytänteet tähän. Näitä ovat: jatkuva integraatio, testauksen korostaminen ja refaktorointi. XP painottaa yksinkertaista, ja selkeästi luettavaa ohjelmakoodia, mikä auttaa tilanteen pitämistä hanskassa vaikka etukäteen tehtyä master plania ei olekaan.

Toisin kuin tiukat XP- kannattajat, Fowler on sitä mieltä, että jonkinasteinen arkkitehtuuri, eli järjestelmän ydinosat, joita on vaikea muuttaa jälkikäteen, on hyvä suunnitella heti aluksi. Näitäkään ratkaisuja ei ole kuitenkaan syytä hakata kiveen vaan arvioida kriittisesti järjestelmän edetessä. Myöskään erilaisten UML- kaavioiden ja karkeiden suunnitelmien tekemiseen Fowler ei suhtaudu yhtä jyrkästi kuin puhtaan XP:n soveltajat. Näissäkin on kuitenkin syytä pitäytyä karkealla ja yksinkertaisella tasolla ja hyväksyä, että suunnitelmat toteutuksen yhteydessä.

Jotta jatkuvan suunnittelun malli voisi onnistua XP:n keinoillakaan, niin tiimissä täytyy olla vähintään yksi henkilö jolla on halua ja kykyä jatkuvasti pitää silmällä järjestelmän koodia ja tarttua välittömästi toimeen kun koodista on tulossa sekavaa.

Artikkelin kysymykseen: ”Onko suunnittelu kuollut?” Fowler vastaa Ei, mutta sen luonne on muuttunut ja se vaatii erilaisia kykyjä kuin aikaisempi etukäteen tehtävä suunnittelu.